

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: ENF-4R Enforcer

Bewegungspunkte: Tonnage: 50
Gehen: 4 Basistrefferwert: 4

Rennen: 6

Bewaffnung Trefferwurf modifikatoren

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

Munition Schüsse
Autokanone/10 10

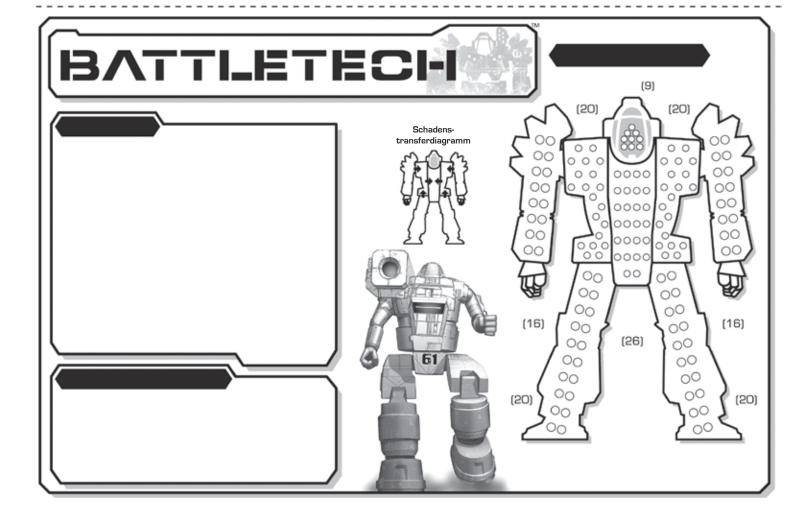
MECH-TREFFERZONEN

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		·

Linker Torso Rechter Torso [17]Schadenstransferdiagramm 00 o 0 0 00 0 0 0 O 0000 00 0000 0 00 0000 0 0000 0 00 00 00 0 00 00 00 00 Rechter Arm Linker Arm Torso-[14][14]00 00 Mitte (23)00 00 00 00 Linkes Rechtes 00 00 Bein Bein 00 00 (20)(20)00 00 00 Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2017 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

PANZERUNGSDIAGRAMM

Kopf (9)



MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CDA-3MA Cicada

Bewegungspunkte: Tonnage: 40

Gehen: 8 Basistrefferwert: 4

Rennen: 12

Trefferwurf Bewaffnung modifikatoren +2 +4 Zone Sch W. Anz. Typ M. 9 Mittelschw. Laser RA 3 6 Mittelschw. Laser LA 5 3 9 6 15 Kurzlauf-PPK RT10/8/5(V) 9 13 Leicht. Impuls-Laser TM 3 (P, AI) 2 3

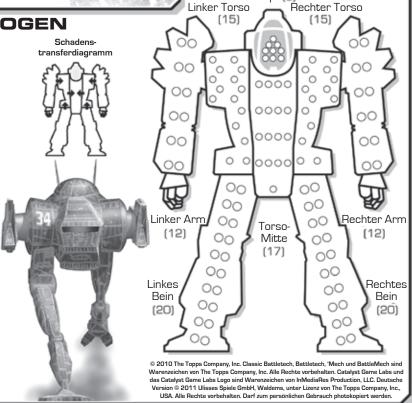
Munition

Schüsse

keine

MECH-TREFFERZONEN

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



BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: HER-5SA Hermes II

Bewegungspunkte: Tonnage: 40

Gehen: 6 Basistrefferwert: 4

Rennen: 9

Bewaffnung

Trefferwurf modifikatoren

+0 +2 +4

Anz. Typ Zone Sch N. M. W. 1 Schw. Impulslaser RA 9 (P) 3 7 10

1 Schw. Impulsiaser RA 9 (P) 3 / 10 1 Flammer LA 2 (AI) 1 2 3

Ultra-AK/5 RT 5/Sch. 6 13 20 R2 (R/C)

Munition Schüsse
Ultra-AK/5 20

MECH-TREFFERZONEN

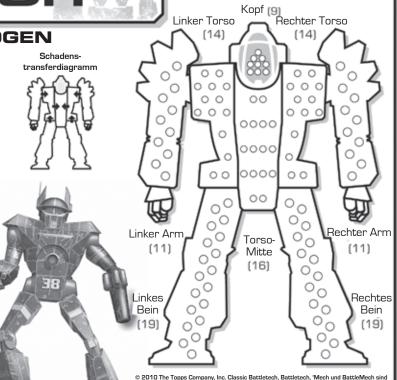
2W6	Trefferzone	2W6	Trefferzone
2	Torso-Mitte	8	Linker Torso
3	Rechter Arm	9	Linkes Bein
4	Rechter Arm	10	Linker Arm
5	Rechtes Bein	11	Linker Arm
6	Rechter Torso	12	Kopf
7	Torso-Mitte		•

PANZERUNGSDIAGRAMM

Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das 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.

PANZERUNGSDIAGRAMM

Kopf (9)



+0

FAHRZEUG-DATENBOGEN

+4

FAHRZEUGDATEN

Typ: Rommel-Panzer

Bewegungspunkte: Tonnage: 65

Einsatz-BP: 4 Basistrefferwert: 4

Höchst-BP: 6

Trefferwurf Bewaffnung modifikatoren

+2 Anz. Typ Zone Sch M. W. Autokanone/20 Τ 20 3 6 9

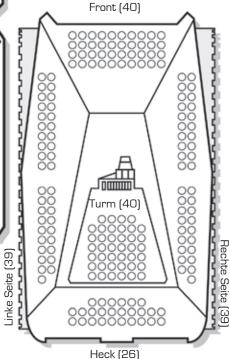
Leichter Laser 2 3

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
l 7	Enont		

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 Modifi-katoren sind kumulativ und treten in der Endphase einer Runde ein. Wenn die Einsatz-BP einer Einheit auf O sinkt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht bewegen.



PANZERUNGSDIAGRAMM

iny, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind © 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalter. 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.



TLETECH

FAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Saladin-Sturmschwebepanzer Bewegungspunkte: Tonnage: 35

Einsatz-BP: 8 Basistrefferwert: 4

Höchst-BP: 12

Bewaffnung

Trefferwurf modifikatoren

+2

Anz. Typ Zone Sch N. M. W. Autokanone/20 F 20 6 9

Schüsse Munition Autokanone/20

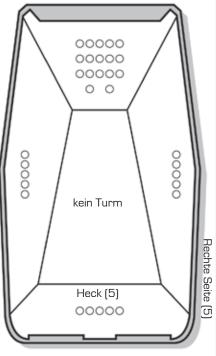
TREFFERZONEN

W6	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 Trefferziene jedes Mai, wenn ein Angriff diese Freffer-zone beschädigt (unabhängig vom Schadens-wert), 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 O sinkt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht bewegen.

PANZERUNGSDIAGRAMM

Front (17)



© 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

Linke Seite [5]

FAHRZEUG-DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: Rommel-Panzer (Gauss-Variante) Bewegungspunkte: Tonnage: 65

Einsatz-BP: 4 Basistrefferwert: 4

Höchst-BP: 6

Trefferwurf **Bewaffnung** modifikatoren

				+U	+2	+4
Anz.	Тур	Zone	Sch	N.	M.	W.
1	Gaussgeschütz	Т	15	7	15	22
2	Mittelschwerer Laser	Т	5	3	6	9
2	Maschinengewehr	Т	2 (AI)	1	2	3
2	Maschinengewehr	F	2 (AI)	1	2	3
1	Maschinengewehr	Н	2 (AI)	1	2	3

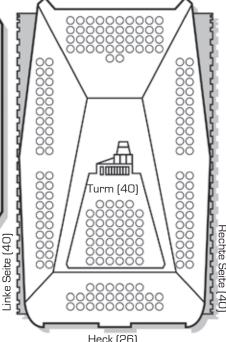
Munition Gaussgeschütz Maschinengewehr Schüsse

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 O sinkt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht bewegen.



PANZERUNGSDIAGRAMM

Front (42)

Heck (26)

iny, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind © 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, Wech und BattletMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalter. 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.



TLETECH



FAHRZEUGDATEN

Typ: Saladin (Ultra-Variante)

Bewegungspunkte: Tonnage: 35

Einsatz-BP: 8 Basistrefferwert: 4

Höchst-BP: 12

Bewaffnung

Trefferwurf modifikatoren

+2

Anz. Typ

Ultra-AK/20

Zone Sch N. M W.

10

RT 20/Sch. 3 R2 (R/C)

Munition

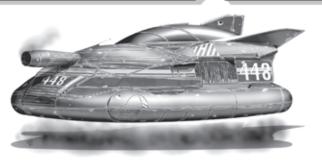
Schüsse 10

Ultra-AK/20

TREFFERZONEN

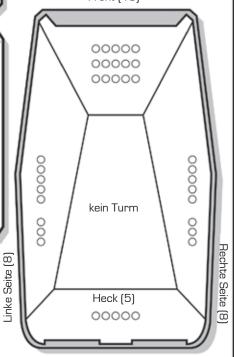
W6	Trefferzone	2W6	Trefferzone
2	Heck	8	Front
3	Front [†]	9	Linke Seite†
4	Front [†]	10	Turm
5	Rechte Seite†	11	Turm
6	Front	12	Heck
7	Front		

Ziehe jedes Mal, wenn ein Angriff diese Trefferziene jedes Mai, wenn ein Angriff diese Freffer-zone beschädigt (unabhängig vom Schadens-wert), 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 O sinkt, kann sie sich für den Rest des Spiels nicht bewegen.



PANZERUNGSDIAGRAMM

Front (15)



© 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

GEFECHTSRÜSTUNGS-DATENBOGEN

GEFECHTSRÜSTUNGSDATEN

Typ: Infilitrator MK II

Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

Trefferwurf Bewaffnung modifikatoren +2

Anz. Typ M. W. 9

Magschuss Gausgeschütz 6











© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battle . 'Mech und BattleMech sind War 2010 I ne ropps Company, inc. classic bacuetech, satuetech, ween und satueteen sind waternzeichen von dropps Company, inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenchen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2011 Ullisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA Alle Rechte vorbehalten. Dart 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 -2 0 0 +2 +2 +4 +4 Energiewaffen

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 5 4 4 4 4 3 3 3 3 2 2 2 1 1 1 1 0

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



Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Wareneichen 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

Tvp: Infilitrator MK II

Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

Bewaffnung

Trefferwurf modifikatoren

Sch Anz. Typ

+2 +4

N. M. W. Magschuss Gausgeschütz











© 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 Waren-

BATTLETECH

KONVENTIONELLE INFANTERIE DATENBOGEN

KONVENTIONELLE INFANTERIE DATEN

Typ: Maschinengewehr-Zug (Motorisiert) Bewegungspunkte: 3 Basistrefferwert: 4

Reichweite in Hexen (Trefferwurfmodifikator) Waffentyp

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

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



© 2010 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeich Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Wareneichen 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 werde

SCHNELLSTARTREGELN TABELLEN

ANGRIFFSMODIFIKATOREN (ALLE EINHEITEN)

Alle Waffenangriffe	Modifikator	Alle Waffenangriffe	Modifikator
Angreifer		Ziel	
Bewegung (alle Modifikatoren sind kumulativ)*		Bewegung	
Stehengeblieben	keiner	0–2 Hexe bewegt	0
Gegangen	+1	3–4 Hexe bewegt	+1
Gerannt	+2	5-6 Hexe bewegt	+2
Gelände		7-9 Hexe bewegt	+3
	+1 pro Hex in Sichtlinie,	10–17 Hexe bewegt	+4
Lichter Wald	+1 wenn Ziel in lichtem Wald	18–24 Hexe bewegt	+5
	+2 pro Hex in	25+ Hexe bewegt	+6
Dichter Wald	Sichtlinie,	Einheit in Gefechtsrüstung	
Dienter Wald	+2 wenn Ziel in lichtem Wald	(gilt nur für Angreifer, die selbst keine	+1
Entfernung		Infanterie sind)	
Kurz	keiner		
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
Geländekosten beim Betreten eines ne	euen Hexes
Offen	+0
Lichter Wald	+1
Dichter Wald	+2
Bewegungsaktion	
Ausrichtungsänderung	1/Hexseite

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

INFANTERIE BEWEGUNGSKOSTENTABELLE

Handlung/Geländeart	BP-Kosten pro Hex	c / Geländekosten	
Kosten beim Betrete (unabhängig von		1	
Bewegungsaktion			
Ausrichtungsänderung: Infanterie hat keine Ausrichtung			

NICHT-INFANTERIE WAFFENSCHADEN GEGEN INFANTERIE

Anzahl getroffener konventioneller Infanteristen†
Schadenswert/10
Schadenswert/10 + 1
Schadenswert/10 + 2
Siehe Salvenfeuer- Waffenschaden Tabelle

^{*}Außer Leichte Impuls-Laser, die als salvenfeuernde Waffen gelten. †Brüche aufrunden.

SALVENFEUERNDER WAFFENSCHADEN GEGEN KONVENTIONELLE INFANTERIE

Schaden geg. konventionelle Infanterie
2W6
2W6
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.

MEDICIDAECHALEUGEN

'IWECHDAZENA

Type: COME2 DCCCMANAGO

Вимедындврызkte: Tronnage: 25

Ge/agnia: 66 Trechmalogiener Sphere Rennen: 99 Innere Sphane League Springen: 00 **Epoche:** Sternenbund

Bewarn & Equipment Inventory (hexes) zbne with Pregn Minishti. Mer! wa SATYZ. TYPE

\$130RH6 TIM 442.21/18tak.-- 33 66 3 2 (M/G/S)_ 3 SRM 4 RΑ KSB14m Laser RA 2√Rak._ - 33 6 [M,C,S]

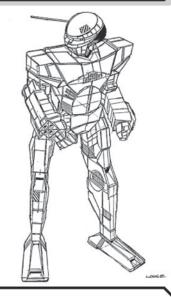
5(DE) - 3 6 Mittelschwerer Laser LA

VKRFFBRBBADENTA

Name:

Schützegv@kritl: PiRitoten@eilt:

HitsTreffern 1 2 3 4 5 6 3 5 7 10 11 Detd



Reighte AAnn

1-3 ^{3.} Ubberær Avaktivatoator 4. Heladak Bivatator

2. OblepannArktivatturator

1. S&holukder

5. KSRM 4

6. n@ollvAigtein

1. n@ollvAigfairlm

2. n@ollvAigfaith

3. n@ollvAigfiihn

5. n@ollvAigfairlm

6. n@ollvAigfailm

Recent Tourso

1. Weberante Stianlescher

2. Weierant estimates cher

1-3 3. Marmitior(\$K\$R4) 25

5. n@ollvAigfailm

6. n@ollvAigfailm

1. n@ollvAigfaith

2. n@ollvAigfailm

3. n@ollvAigfailm

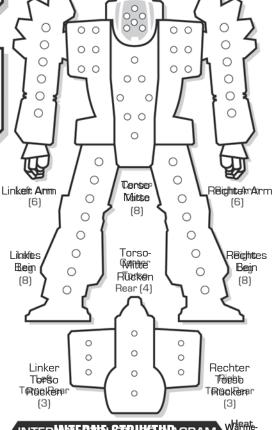
4. n@ollvAigfailm

5. n@ollvAigfaithn

6. n@ollvAigfaithn

4-6

4-6 4. n@ollvAigein



AR**RADIZ ERMONG**AM

Kepafd (6)

Linkent Torso

RechteroForso

(6)

CRITI**BAUTHIE** TABLE

Linkfer Altrim

- 1. SShottleler
- 2. OblepamAaktivatturator
- 1-3 3. Univeren Arakt Avaluerton 4. Handal Kirkateron
- - 5. Mittelischweser Laser
 - 6. nBollvAigáin
 - 1. nBollvAigáidhn
 - 2. nBollvAigráin
- 4-6 3. nBollvAigáinhn 4. nBollvAigáinhn
- - nBollvAigáinhn 6. nBollvAigráin
 - LinkerToosso
 - 1. White the Bialdscher
 - Wanteliakscher
- 1-3 3. Manitior(\$R\$R66)115 4. nBoll/Aigráin
- - 5. nBollvAigáinhn
 - 6. nBollvAigráidhn
 - 1. nBollvAigráidhn
 - 2. nBollvAigáin
- 4-6 3. nBoll/Aigáinn
 - 4. nBollvAigáin
 - 5. nBollvAigráinhn
 - 6. กลิขไหมัตร์ล่าก

Linkfest-Brein

- 1. Hülipgelenk
- 2. Objecschlenkelaktivator
- 3. Untranschen Kedaktivator
- 4. FEBaktAvattantor
- 5. nBollvAigáinhn 6. nBollvAigáin

K**b**ead

- 1. LebbenSephaltung
- 2. Sénsicos
- 3. C@clakitit
- 4. n@ollv@g&ihn
- 5. Séreseces
- 6. LébrenSephalttung

T6@sot@Vifterso

- 1. REalgine
- 2. REaktor
- 3. REaktoe
- 1-3 4. G@yorskop
 - 5. G@yorskop
 - 6. GOVOrskop

 - 1. G@norskop 2. Reaktoe
- 4-6 3. REalytone
 - 5. K**SRĬØ** 6
 - 6. KSR1016
 - Heradrinet delites 000

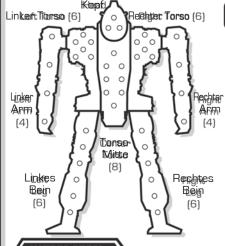
Gyra**Skapptrielfites O O** Sengosentrielites O O LebifosSchaltont O



Recittes & Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oblepschlenkelaktivator
- 3. Ubbereschegk/ekt/kt/ivator
- 4. FullbaktAcattontor
- 5. n@ollvAigfaithn 6. n@ollvAigfailm

INTER**NATEBNE STRUKTUR**AGRAM



Hit	ΔEDI	W.	ľΑ	
tzet.				

level Auswirkun Effects 300 Stillegtidgwn

288 Muhitiansexblasiomy6tdbpzal88+

226 StBlegtdg, Stoppzidld 040+0+ 255 -5-BeWaguagapahReints

244 WaffeMedifier to Fire 223 Muhritionsexplosiomy6toppzalfif6+

222 Stillegtidg/@toppzadl@+8+ 200 -4-BeWegungspubReints

199 Muhitionsexplosion/Stoppzal4+ 188 Stilleytidgy@topyzaidl@+6+

177 WaffeMedifier to Fire 155 -3-BeVegungspuhReints

144 Stillleytidgystopyzidizn 4+ 133 WaffeMedifier to Fire

100 -2-BeWegengspotateints 8 WaffeMedifier to Fire -1-BeWegungspothRoints

30*

29

28*

27

26

25*

24*

23,

22*

21

20*

19*

18*

17*

16

15*

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

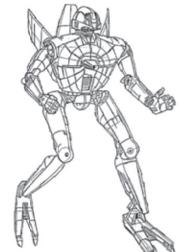
Typ: SDR-5V Spider

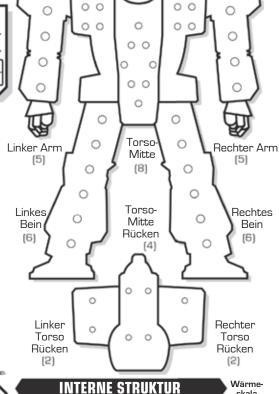
Bewegungspunkte: Tonnage: 30 Gehen: Technologie: 12 Rennen: Innere Sphäre Springen: **Epoche:** Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung Zone Wärme Sch Min N. M. W. 3 5 (DE) -3 6 9 Mittelschwerer Laser TM

KRIEGERDATEN

Name: Schützenwert: Pilotenwert: 3 4 5 6 7 10 11 Tot 1 2 Bewusstseinswurf: 3 5





PANZERUNG

Kopf (6)

Linker Torso

0

Rechter Torso

skala

30*

29

28

27

26

25

24* 23*

55,

21

20*

19*

18*

17'

16

15

14

13

12

11

10

9

8*

7

6

5*

4

3

2

1

Wärme-

tauscher

Einfach

0000000000

10

(6)

BAUTEILE

Linker Arm

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

 - 6, neu würfeln

Linker Torso

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

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Kopf

- 1. Lebenserhaltung
- 2. Sensoren
- 3. Cockpit
- Wärmetauscher
- 5. Sensoren
- 6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

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

Reaktortreffer OOO Gyroskoptreffer OO

Sensorentreffer OO Lebenserhaltung 🔿

Schadenstransfer-

diagramm

Rechter Torso 1. Sprungdüse

Rechter Arm

2. Oberarmaktivator

1-3 3. Unterarmaktivator 4. Handaktivator

5. neu würfeln

6. neu würfeln

1. neu würfeln

2. neu würfeln

3. neu würfeln

5. neu würfeln

6. neu würfeln

4-6 4. neu würfeln

Schulter

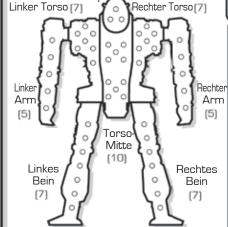
- 2. Sprungdüse
- 1-3 3. Sprungdüse Sprungdüse
- 5. neu würfeln

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

Rechtes Bein

- 1. Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- 4. Fußaktivator
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Linker Torso (7)



HITZEDATEN Hitzelevel Auswirkungen

Stilllegung 30 Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+ 28

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

MEDICIDAECHALEUGEN

'NWECHDATENA

Tive: JR7-D JENNER

Bewegungspunkte: Trunnage: 35

Ge/agma: 77 Trechmalogienner Sphere Rennen: 1111 Innere Spharecession Springen: 55 Epoche: Nachfoldekniege

Bewarn & Equipment Inventory (hexes) [Hexe] zbne Wilimpreen Minishti.Med wa Str. Type

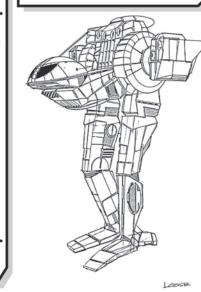
Mittelschweser Laser RA 33 55(DE)0 - 33 66 33 2 5(DE)0-3366 Mittelschweger Laser LA 550-4 TEM 3327WBak.0-3366 (M,C,S)

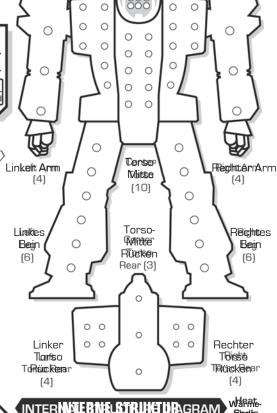
VKRFFBRBBADENTA

Name:

Schützegv@kritl: PiRitotenWeilt:

HitsTreffern 1 2 3 4 5 6 3 5 7 10 11 Test





AR**RADIZ ERMONG**AM

Klepti(7)

Linkent Torso

RechteroForso

30*

29

28*

27

26,

25*

24*

23,

22*

21

20*

19*

18*

17*

16

15*

14

13

12

11

10*

9

8*

7

6

5*

4

3

2

1

0

Wärme-Heatiscindes:

10

Sinfach

CRITI**BAUTHIE** TABLE

Linkfer Akmin

- 1. SShottleler
- 2. Objepann/aktiv/attorator
- 1-3 3. Mittelisch weser Laser 4. Mittelisch weser Laser
- - 5. nBollvAigráidhn
 - 6. nBollvAigáin
 - 1. nBollvAigáidhn
 - 2. nBollvAigráin
- 4-6 3. nBollvAigáinhn 4. nBollvAigáinhn
- - nBollvAigáinhn 6. nBollvAigráin

LinkerToosso

- 1. Sørungdëse
- Sønngdëse
- 1-3 3. nBollvAigáinhn 4. nBollvAigáinhn
 - 5. n@ollvAigáinhn
 - 6. nBollvAigáinhn
 - 1. nBollvAigráidhn
- 2. nBollvAigáin 4-6 3. nBoll/Aigáinn
 - 4. nBollvAigáin
 - 5. nBollvAigráinhn
 - 6. กลิขไหมัตร์ล่าก

Linkfest-Brein

- 1. Hülipgelenk
- 2. Objecschlenkelaktivator
- 3. Untranschen Kedaktivator
- 4. FEBaktAvattantor
- 5. nBollvAigáinhn
- 6. nBollvAigáin

Kbb ad

- 1. LebbenSephaltung
- 2. Sénsicos
- 3. C@clakitit
- 4. Warme Sinuscher
- 5. Séreseces
- 6. LébrenSephalttung

T6@sot@Vifterso

- 1. REalgine
- 2. REaktor
- 3. REaktoe
- 1-3 4. G@yorskop
 - 5. G@yorskop
 - 6. GOVOrskop
 - 1. G@nyorskop
 - 2. Reaktoe
- 3. REalgitoe 4-6
 - 4. REalyton
 - Sprungdüse

 - 6. KSRM 4

Heradrinet delites 000

Gyrc@kanptrlelfites OO Sengosentrielites O O

Schadeges Transfer

diagramm

LebifosSchaltont O

Reighte AAnm

- 1. S&holulder
- 2. OblemannArktivatturator
- 1-3 ^{3.} Militelischwerer Laser 4. Militelischwerer Laser
- - 5. n@ollvAigtein
 - 6. n@ollvAigtein
 - 1. n@ollvAigfairlm

 - 2. n@ollvAigfaith
- 3. n@ollvAigfiihn
- 4-6 4. n@ollvAigein 5. n@ollvAigfairlm

 - 6. n@ollvAigfailm

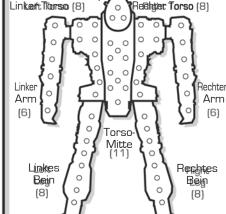
Recent Tourso

- 1. Sprungdäse
- 2. Sprungdüse
- 1-3 3. Mamitior(\$K\$R4) 25
- 5. n@ollvAigfailm
 - 6. n@ollvAigfailm
 - 1. n@ollvAigfaith
- 2. n@ollvAigfailm
- 3. n@ollvAigfailm 4-6
- 4. n@ollvAigfailm
 - 5. n@ollvAigfaithn
- 6. n@ollvAigfaihn

Recittes & Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oblepschlenkelaktivator
- 3. Ubbereschegk/ekt/kt/ivator
- 4. FullbaktAcattontor
- 5. n@ollvAigfaithn 6. n@ollvAigfailm

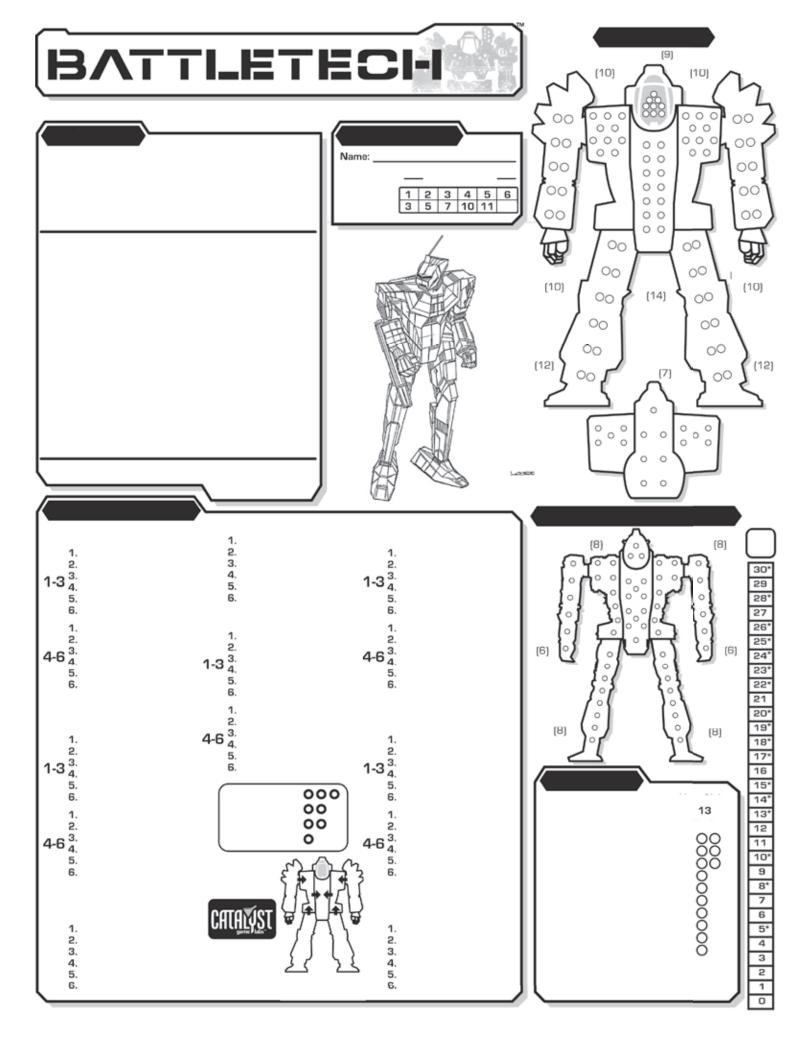
LinkertTorso (8) 0



HIT AED AVENA

Hitzert level-|AuswirkunEffects 300 Stillegtidgwn

- 288 Mulhitionsexplasiony6tolopzal88+
- 226 StBlegtdg, Stoppzidld 040+0+
- 255 -5-BeWeguergsponkleints 244 WaffeMedifier to Fire
- 222 Stillegtidg/@toppzadl@+8+
- 188 Stilleytidgy@topyzaidl@+6+
- 144 Stillleytidgystopyzidizn 4+



'MECH RECORD SHEET

MECH DATA

Type: ASN-21 ASSASSIN

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

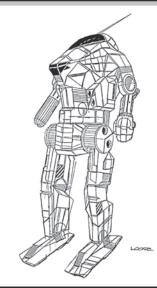
Jumping:

Weapons & Equipment Inventory (hexes) Qty Type Loc Ht Dmg Min Sht Med Lng

Medium Laser $R\Delta$ 3 5 3 6 9 LRM 5 7 14 21 SRM 2 LT 2 2/Msl 3 6

WARRIOR DATA

Name: Gunnery Skill: ____ Piloting Skill: Hits Taken 1 2 3 4 5 6 Consciousness# 3 5 7 10 11 Dead



Head (8) Left Torso Right Torso (10)0 0 0 0 0 000 0 0 0 000 000 0 0 0 0 00 0 0 000 0 00 0 0 000 \cap 00 0 0 Center 0 0 Right Arm Left Arm Torso [6][6](12)0 0 0 0 Left Right Center 0 0 Leg Leg Torso [6][6]Rear (4) 0 0 0 0 0 0 0 Left Right Torso Rear Torso Rear (2)(2)

ARMOR DIAGRAM

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1. Shoulder
- Upper Arm Actuator
- 1-3 ^{3.} Lower Arm Actuator
- **Hand Actuator**
 - 5. Roll Again
 - Roll Again 6.
 - Roll Again
 - 2. Roll Again
- 4-6 ^{3.} Roll Again
 - Roll Again Roll Again
 - Roll Again

Left Torso

- Jump Jet
- 2. Jump Jet Jump Jet
- 1-3 3.
 - SRM 2
 - Ammo (SRM 2) 50 5.
 - Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again 2.
- 4-6 3. Roll Again
 - Roll Again Roll Again

 - 6. Roll Again

Left Leg

- Hip 1.
- 2. **Upper Leg Actuator**
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- 5. Roll Again
- 6. Roll Again

Head

- Life Support
- Sensors
- 3. Cockpit
- Roll Again 4.
- 5. Sensors
- Life Support

Center Torso

- **Engine**
- 2. Engine
- Engine
- 4. Gyro
 - 5. Gyro
 - 6. Gyro
- Gyro
- Engine 2.
- **Engine** 4-6
 - 4. Engine

 - Jump Jet
 - Roll Again

Engine Hits 000 Gyro Hits OO Sensor Hits OO Life Support O

Damage Transfer

Diagram

Right Arm

- Shoulder
- **Upper Arm Actuator**
- 1-3 3. Lower Arm Actuator
- Medium Laser
 - 5. Roll Again
 - Roll Again 6.
 - Roll Again
 - Roll Again
- Roll Again
- **4-6** 3. Roll Again
 - 5. Roll Again

 - Roll Again

Right Torso

- Jump Jet
- Jump Jet
- 1-3 3. Jump Jet
- LRM 5
- Ammo (LRM 5) 24 5.
- Roll Again
- 1. Roll Again Roll Again 2.
- Roll Again
- 4-6 3. Roll Again
- - 5. Roll Again
 - Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- 3 Lower Leg Actuator
- 4. Foot Actuator
- 5. Roll Again
- Roll Again

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM

Heat

Scale

30*

29

28*

27

26*

25*

24*

23,

22*

21

20*

19*

18*

17*

16

15*

14

13

12

11

10*

9

8*

7

6

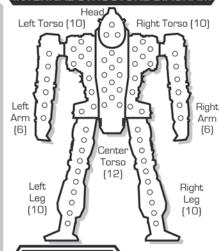
5*

4

3

2

1



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

-1 Movement Points

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CDA-2A Cicada

Bewegungspunkte: Tonnage: 40 Gehen: Technologie: Rennen: 12 Innere Sphäre

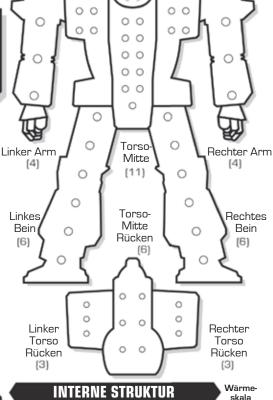
Springen: 0 Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)								
Anz	. Тур	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

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





PANZERUNG

Kopf (9)

Rechter Torso

(6)

Linker Torso

BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

- 1. Mittelschwerer Laser
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 1-3 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln
 - 1. neu würfeln
 - 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln 4-6 4. neu würfeln

 - 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Kopf

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

Torso Mitte

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

 - 1. Gyroskop 2. Reaktor
 - Reaktor
 - 4. Reaktor
 - 5. Leichter Laser
 - 6. neu würfeln

Reaktortreffer OOO Gyroskoptreffer OO

Sensorentreffer OO

Lebenserhaltung 🔿

Schadenstransfer-

diagramm

Rechter Arm 1. Schulter

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

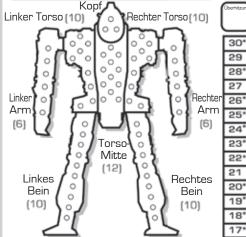
 - 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Rechter Torso

- 1. Mittelschwerer Laser 2. neu würfeln
- 1-3 3. neu würfeln
- 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln
- 1. neu würfeln
- 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln 4-6
 - 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Rechtes Bein

- 1. Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- 4. Fußaktivator
- 5. neu würfeln
- neu würfeln



30*

29

28

23*

55,

21

20*

19*

18*

17'

16

15

14

131

12

11

10

9

8*

7

6

5*

4

3

2

1

/ н	IIZIEUALIEN	
Hitze-		Wärme- tauscher
level	Auswirkungen	10
30	Stilllegung	Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0

25 -5 Bewegungspunkte 24 Waffen +4 Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+ 23 22 Stilllegung, Stoppzahl 8+

- 20 -4 Bewegungspunkte Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ 19
- Stilllegung, Stoppzahl 6+ 18 17 Waffen +3

- 15 -3 Bewegungspunkte 14 Stilllegung, Stoppzahl 4+ 13 Waffen +2
- 10 -2 Bewegungspunkte
- 8 Waffen +1 -1 Bewegungspunkt

MEDICIDAECHALEUGEN

'IWECHDAZENA

Tive: CLINIT-2737LClint

Bewegungspuskte: Tronnage: 40

Ge/agnia: 66 Trechmalogienner Sphere Rennen: 99 Innere Sphane League Springen: 66 **Epoche:** Sternenbund

Bewarn & Equipment Inventory (hexes) zbne Wilimpreen Minishti.Med wa Str. Type Auttokanone 55 RA 11 55 33 66 1122 **18**

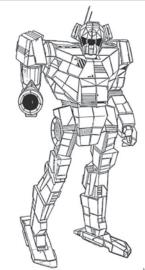
(BB,S)_ 3 Medium Laser LT 3 Mittelschwerer Laser ET 33 §(DE)_-33 € 3 5 (DE) -Mittelschwerer Laser TM 3

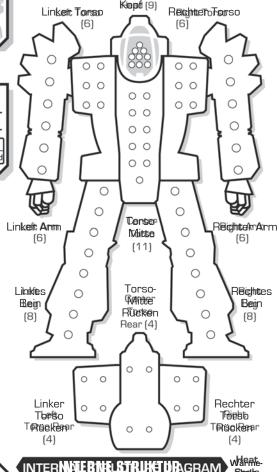
VKRFFBRBBADENTA

Name:

Schützegv@kritl: PiRitoten@eilt:







AR**RADIZ ERMONG**AM

CRITI**GAUTHIE** TAB<u>LE</u>

Linkfer Akmin

- 1. SShottleler
- 2. ObpræmAnktivattarator
- 1-3 3. Univeren Arakt Availuerton 4. Handaktivaton
- - 5. nBollvAigráidhn
 - 6. nBollvAigáin
 - 1. nBollvAigáidhn
- 2. nBollvAigráin
- 4-6 3. nBollvAigáinhn
- - nBollvAigáinhn
 - 6. nBollvAigráin

LinkerToosso

- 1. Sørungdëse
- Mittelischweser Laser
- 1-3 3. nBollvAigáinhn 4. nBollvAigáinhn

 - 5. n@ollvAigáinhn
 - 6. nBollvAigráidhn
 - 1. nBollvAigráidhn
 - 2. nBollvAigáin
- 4-6 3. nBoll/Aigáinn
 - 4. nBollvAigáin
 - 5. nBollvAigráinhn
 - 6. กลิขไหมัตร์ล่าก

Linkfest-Boein

- 1. Hülfbgelenk
- 2. Objecschlenkelaktivator
- 3. Untranschen Kedaktivator
- FEBekt/wattestor
- Sønungdüse
- Sønungdüse

K**b**ead

- 1. LebbenSephaltung
- 2. Sénsicos
- 3. C@clakitit
- 4. n@ollv@g&ihn
- 5. Séreseces
- 6. LébrenSephalttung

T6@sot@Vifterso

- 1. REalgine
- 2. REaktor
- 3. REalgitoe 1-3 4. G@yorskop

 - 5. G@yorskop

 - 6. GOVOrskop

 - 1. G@nyorskop 2. REaktoe
 - 3. REaktion
- 4-6
 - 4. REaktoe
 - 5. Mittelischwaser Laser
 - 6. n@ollvAigfailm

Heradetinet reliftes 000 Gyra**Gkapptrieliter O O** Sengosentrielites O O LebifosSchaltont O

Schadeges Transfer

diagramm

Reighte AAnm

- 1. S&holukkler
- 2. Oblepann/aktivatturator
- 1-3 ^{3.} Uhoerær Aksktivatoator 4. Autokaaone/155
- 5 AAtokenone/55
 - AAtdkanone/155 6

AAtdkaaone/155

- 2. n RollvAigain
- 3. n@ollvAigfiihn 4-6 4. n@ollvAigein
- - 5. n@ollvAigfairlm
 - 6. n@ollvAigfailm

- 1. Sprungdüse

- - 5. n@ollvAigfailm
 - 1. n@ollvAigfaith
- 3. n@ollvAigfailm
- 4-6

 - 6. n@ollvAigfaihn

Recittes & Bein

- 1. Hüftgelenk
- 3. Ubtereschegkelaktivator
- 5. Sprungdüse

Recent Tourso

- 2. Wherent estimates cher
- 1-3 3. MArmitior((AAK5)5)(20 4. n@ollvAigfeith
 - - 6. n@ollvAigfailm
- 2. n@ollvAigfailm
- 4. n@ollvAigfaihn
 - 5. n@ollvAigfaithn

- 2. Oblepschlenkelaktivator
- F@BaktAcettcertor
- 6. Spanngdese

0 0 27 Linker 0 0 Rechte 26, Arm Ařm 0 0 25* [6] 24* 0 23, 0 **Tense** 0 Mitte 0 22* 0 [12] 21 0 0 Linkes Rechtes 0 0 20* Bein Вĕign 0 0 19* (10)(10) 18* 17* 16 HIT AED AVENA 15* Wärme-Heatiscindes: 14 Hitzert level-|AuswirkunEffects 10 13* 300 Stillegtidgwn **Sinfarch** 12 288 Mulhitionsexplasiony6tolopzal88+ 286 StBlegtidg / Stoppzahl di 04 0+ 0000000000 11 255 -5-BeWeguergsponkleints 10* 244 WaffeMedifier to Fire 9 223 Muhritionsexplosiomy6toppzalfif6+ 222 Stillegtidgy@toppzadl@+8+ 8* 200 -4-BeWegungspubReints 7 199 Muhitionsexplosion/Stoppzal4+

188 Stilleytidgy@topyzaidl@+6+ 177 WaffeMedifier to Fire

155 -3-BeVegungspuhReints

100 -2-BeWegengspotateints 8 WaffeMedifier to Fire

-1-BeWegungspothRoints

133 WaffeMedifier to Fire

144 Stillleytidgystopyzidizn 4+

Relatiter Torso (10)

0

0

0

30*

29

28*

6

5*

4

3

2

1

0

0

LinkertTorso (10)

0

MECH-DATENBOGEN

3 6 12 18

MECHDATEN

Autokanone/5

Typ: HER-2S Hermes II

Bewegungspunkte: Tonnage: 40 Technologie: Gehen: 6 Rennen: 9 Innere Sphäre

RT

Springen: Epoche: Nachfolgekriege Bewaffnung & Ausrüstung Zone Wärme Sch Min N. M. W. Anz. Typ

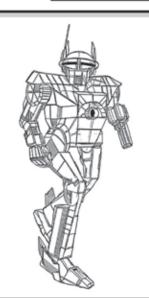
5

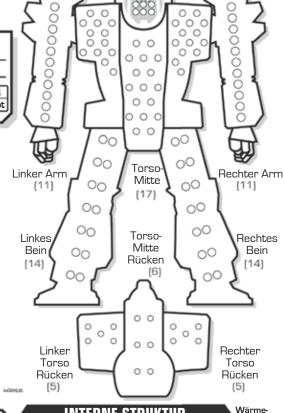
(DE,H,AI)

(DB.S) Mittelschwerer Laser RA 5 (DE) 3 6 Flammer LA 3 2 1 2

KRIEGERDATEN

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





PANZERUNG

Kopf [9]

00

000

Linker Torso

0

000

0 0

Rechter Torso

0

0 0

0 0 0

0

0

BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

- 1. Wärmetauscher
- 2. Munition (AK/5) 20
- 3. neu würfeln 1-3 4. neu würfeln
 - - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln
 - 1. neu würfeln 2. neu würfeln
 - 3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Kopf

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

Torso Mitte

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

 - 6. neu würfeln

Reaktortreffer OOO Gyroskoptreffer OO Sensorentreffer OO

Lebenserhaltung 🔿

Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

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

Rechter Torso

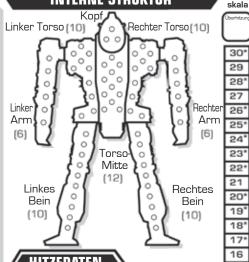
- 1. Autokanone/5
- Autokanone/5
- 1-3 3. Autokanone/5
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln
 - 1. neu würfeln 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
- 5. neu würfeln

 - 6. neu würfeln

Rechtes Bein

- 1. Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- 4. Fußaktivator
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



21

20*

18*

17'

16

15

14

13

12

11

10

9 8* 7

6

5*

4

3

2

1

	II ZEUAIIEN	
itze-	Auswirkungen	Wärme- tauscher
30	Stilllegung	10 Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	Liliacii
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	0
25	-5 Bewegungspunkte	Ŏ
24	Waffen +4	Ŏ
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	ŏ
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	ŏ
20	-4 Bewegungspunkte	\simeq
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	\simeq
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	Ö
17	Waffen +3	Q
15	-3 Bewegungspunkte	0
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0

Stilllegung, Stoppzahl 4+

13 Waffen +2

10 -2 Bewegungspunkte

8 Waffen +1

MEDICIDAECHALEUGEN

'IWECHDAZENA

Туур:**₩/ТН-1/W/**Ййи@Ђ⊌h

Bewegungspuskte: Tronnage: 40

Ge/agma: 44 Trechmalogiener Sphere Rennen: 66 Innere Sphane League Springen: 44 **Epoche:** Sternenbund

Bewarn & Equipment Inventory (hexes) (Hexe) zbne with Pregn Minishti. Meri wa Str. Type

LISIRI-110) 441/IMBak.66 77144 21 IIT 4 1 (MMS)S)6 7 14 LRM 10 RT 1₅/Rak._6 ₃7 ₆14 ₂61 1 Wedium Laser RI 3 (M̃,C,S)_ 6 Medium Laser RA Mittelschwerer Laser K Medium Laser Mittelschwerer Laser RA 3 3 3 5(DE) - 33 66 5(DE) - 33 66

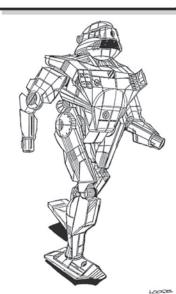
5 (DE)

VKRFFBRBBADENTA

Name:

Schützen/Geritl: PiRitoten@eilt:

HitsTreffern 1 2 3 4 5 6 3 5 7 10 11 Testd



0000000000000 00000000000 0 0 0 0 0 O 0 0 0 0 o` 0 0 0 0 0 0 0 000 0 0 0 0 00 000 00 000 0 0 0 00 00 00 00 Cerse Linkeft Arm ReightelmArm 00 00 Mitte 1200 00 (16) 00 00 00 00 Torso-Linkes 00 00 Reichtes **Canter** Bein Bein 00 00 Rucken [18][18]00 Rear (7) 0 0 0 00 0 0 0 0 0 0 Linker Rechter 0 0 00 0 0 Tbeso TRigisto TAGCKerar Tergeken 0 Warnte INTER**NATEBNE STRUKTUR**AGRAM

APPANZEBUNGAM

Klepti (9)

Linkent Torso

RechteroForso

30*

29

28*

27

26,

25*

24*

23,

22*

21

20*

19*

18*

17*

16

15*

14

13*

12

11

10*

9

8*

7

6

5*

4

3

2

1

Wärme-Heatiscindes:

10

Sinfarch

0000000000

(12)

CRITI**BAUTHIE** TABLE

Mittelschwerer Laser LA

Linkfer Akmin

- 1. SShottleler
- 2. ObjepamAaktivatturator
- 1-3 3. Univeren AraktAvatuerton 4. Mittelischwerer Lasen
- - 5. nBollvAigráidhn
 - 6. nBollvAigáin
 - 1. nBollvAigáidhn
 - 2. nBollvAigráin
- 4-6 3. nBollvAigáinhn
- - nBollvAigáinhn
 - 6. nBollvAigráin

LinkerToosso

- 1. White the Bialdscher
- 2. Weinsthetialuscher
- 1-3 3. **ERM**00 0
- - 5. Munition ((BSR-110)) 1122
 - 6. nBollvAigáin
 - 1. nBollvAigráidhn
 - 2. nBollvAigáin
- 4-6 3. nBoll/Aigáinn
 - 4. nBollvAigáinhn
 - 5. nBollvAigráinhn
 - 6. กลิขไหมัตร์ล่าก

Linkfest-Brein

- 1. Hülipgelenk
- 2. Objecschlenkelaktivator
- 3. Untranschen Kedaktivator
- FEBekt/wattestor
- Sønungdüse
- 6. Sprungduse

Kbb ad

1. LebbenSephaltung

3

- 2. Sénsicos
- 3. Cockakitit
- 4. Mittelischwaser Laser
- 5. Sénsisions
- 6. LébrenSephalttung

T6@sot@Vifterso

- 1. REalgine
- 2. REaktor
- 3. REalgitoe 1-3 4. G@yorskop
 - 5. G@yorskop
 - 6. G@norskop
 - 1. G@norskop 2. Reaktoe
 - 3. REaktion
- 4-6
 - 4. REalyton
 - n@ollvAigfailm
 - 6. n@ollv@g&im

Heradetinet reliftes 000 Gyra**Skapptrielfites O O** Sengosentrielites O O LebifosSchaltont O

Schadgestransfer

diagramm

ReighteAAnm

- 1. S&holulder
- 2. Oblegam/aktivaturator
- 1-3 3. UhoerærAvaktivatoator 4. MittelischweserLaser
- - 5. n@ollvAigtein
 - 6. n@ollvAigtein

 - 1. n@ollvAigfairlm
 - 2. n@ollvAigfaith
- 3. n@ollvAigfiihn
- 4-6 4. n@olkAlgain
 - 5. n@ollvAigfairlm
 - 6. n@ollvAigfailm

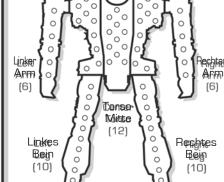
Recentle Forces

- 1. Weberant estimates cher
- 2. Weimmestankscher
- 1-3 3. [LISRMIO] 0 4. [LISRMIO] 0
- 5. Mamitior (LEBR-10) 12
 - 6. n@ollvAigfailm
 - 1. n@ollvAigfaith
- 2. n@ollvAigfailm
- 3. n@ollvAigfailm 4-6
- 4. n@ollvAigfaihn
 - 5. n@ollvAigfaithn
 - 6. n@ollvAigfaihn

Recittes & Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Objepschlenkellaktivator
- 3. Ubtereschegkelaktivator
- F@BaktAcettcertor
- 5. Sprungdüse 6. Spanngdese

LinkertTorso (10) Relatiter Torso (10) 0



ANTARIO CHAZENA	Ì

level-|AuswirkunEffects 300 Stillegtidgwn

- 288 Multitionsexplasiomy6tobpzal68+ 226 Stillegudg vatoppzahld 040+0+
- 255 -5-BeWaguagapahReints 244 WaffeMedifier to Fire
- 233 Muhritionsexplosiony Stoppzalfi 6+ 222 Stillegtidgy@toppzadl@+8+
- 200 -4-BeWegungspubReints 199 Muhitionsexplosiony Stoppzakl 4+
- 188 Stilleutidgy@toppzidl@+6+ 177 WaffeMedifier to Fire
- 155 -3-BeVegungspuhReints 144 Stillleytidgystopyzidizn 4+
- 133 WaffeMedifier to Fire 100 -2-BeWayangspuhReints 88 WaffeMerdifier to Fire
- -1-BeWegungspothRoints

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

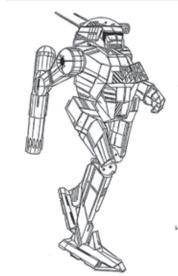
Typ: VND-1R Vindicator

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

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

KRIEGERDATEN

Name: Schützenwert: Pilotenwert: 1 2 3 4 5 6 7 10 11 Tot Bewusstseinswurf: 3 5



Rechter Arm

2. Oberarmaktivator

1-3 3. Unterarmaktivator

1. neu würfeln

2. neu würfeln

3. neu würfeln

5. neu würfeln

6. neu würfeln

Rechter Torso

Wärmetauscher 1-3 3. Wärmetauscher 4. Wärmetauscher

1. Wärmetauscher

5. Wärmetauscher

6. neu würfeln

1. neu würfeln

2. neu würfeln

3. neu würfeln

4. neu würfeln

5. neu würfeln

neu würfeln

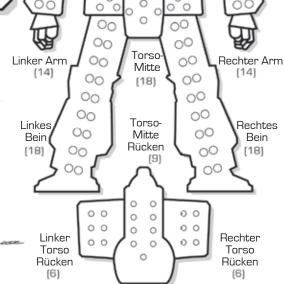
Schulter

PPK

4-6 4. neu würfeln

5 **IPPK**

6.



PANZERUNG

Kopf (9)

Rechter Torso

0

0

0

0

0

0

0

0

00

00

00

00

00

Wärme

Linker Torso

0

00

0

00

BAUTEILE

Linker Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 1-3 3. Unterarmaktivator
- - 5. Leichter Laser
 - 6. neu würfeln
 - 1. neu würfeln
 - 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln 4-6 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6, neu würfeln

Linker Torso

- Wärmetauscher
- Wärmetauscher
- 3. Wärmetauscher
- 1-3 4. Wärmetauscher
 - 5. LSR-5
 - 6. Munition (LSR-5) 24

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

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 5. Sprungdüse
- neu würfeln

Kopf

- 1. Lebenserhaltung
- 2. Sensoren
- 3. Cockpit
- Mittelschwerer Laser
- 5. Sensoren
- 6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

 - 6. Sprungdüse
 - Reaktortreffer OOO Gyroskoptreffer OO

Sensorentreffer OO Lebenserhaltung 🔿

Schadenstransfer-

diagramm

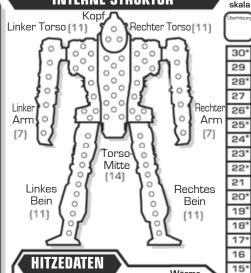
4-6

- 1. Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator

Rechtes Bein

- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 5. Sprungdüse
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärme-

tauscher

Einfach

16

14

13

12

11

10

9

8*

7

6

5*

4

3

2

1

Hitze-	
level	Auswirkungen
30	Stilllegung

28 Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+

- Stilllegung, Stoppzahl 10+ 26
- 25 -5 Bewegungspunkte
- 24 Waffen +4
- Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+ 23 Stilllegung, Stoppzahl 8+ 22
- 20 -4 Bewegungspunkte 19
- Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ Stilllegung, Stoppzahl 6+ 18
- Waffen +3 15

- -3 Bewegungspunkte 14 Stilllegung, Stoppzahl 4+
- 13 Waffen +2 10
- -2 Bewegungspunkte 8 Waffen +1
- -1 Bewegungspunkt

MEDICIDATEDICEN

'NWEECHDIATENA

Tvo: **ENF4 RNE**666Eer

Вемедындврывkte: Trannage: 50

Ge/agna: 44 Trechmalogieiner Sphere Rennen: 66 Innere Sphanecession Springen: 44 Epoche: Nachfoldekniege

Bewarn & Equipment Inventory (hexes) zbne Wilimpreen Minishti.Med wa SATYZ. Trype

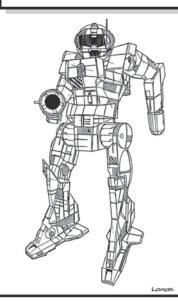
RA 33 1010 -- 55 1100 **15** Autokanone/100 (PB,S)_ 5 10 15 Large Laser LA 18 Schwerer Laser 8g(DE)_- 15 20 15 ŁA Leichter Laser 3 (DE) -1

WARTER REPARENTA

Name:

Schützen/Géritl: PiRitotenWeilt:

HitsT**reffer** 1 2 3 4 5 6 3 5 7 10 11 Detd



0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 00 00 o` 0 0 O 0 0 O \bigcirc 00 0 0 0 0 0 0 0 00 0 0 0 0 00 O 0 00 \bigcirc 0 0 0 00 0 0 00 00 Ć 00 o 00 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Cense Linkeft Arm RechterArm 0 0 Mitte [14]0 0 [14] (53) 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Torso-0 Linkes Reichtes \bigcirc \bigcirc **Partite**r Beijn Bein 0 Rucken 0 (20) [20] Rear (4) 0 \circ 0 \bigcirc 0000 0000 0 0 0 0 0 Linker 0 Rechter 0 Tlantso TBiesto 0 To Recken TRücklenar [3] [3] Warnte

AR**radizerag**am`

Kepfd (9)

Linkent Torso

RechteroForso

[17]

CRITI**BAUTHITE** TABLE

Linkfer AAmm

- 1. SShottleler
- 2. OblepamAaktivatturetor
- 1-3 3. UntremerAraktActiontor 4. Schogerensterser
- - 5. \$chwerenseser
 - 6. nBollvAgáinn
 - 1. nBollvAigáin
- 2. nBollvAgáithn
- 4-6 3. nBollvAigáidhn 4. nBollvAigáidhn
- - nBollvAigáinhn
 - 6. nBollvAigráinhn

LinkferT Dosso

- 1. Whim the Biakscher
- 2. Whimtelialuscher
- 1-3 3. Léichtle Lausser
- - 5. nBollvAigáin
 - 6. nBollvAigáidhn
 - 1. nBollvAigráin
 - 2. nBolkAgáin
- 4-6 3. nBollvAigáinhn

 - 5. nBollvAigráinhn
 - 6. กลิขไหมัตร์ส่ที่ก

Linkfest Boein

- 1. Hülfbgelenk
- 2. Oberschlenkelektivator
- 3. Untranschen Ketaktivator
- FE6ekt/wattestor
- Sønungdüse
- 6. Sprungdüse

K**Up**ad

- 1. LeldenSephaltung
- 2. Sénsions
- 3. C@clakitit
- 4. n@ollv@g&im
- 5. Sensoners
- 6. LebienSephaltung

T**Gestot et Vii Tter**so

- 1. REaktoe
- REaktor
- 3. REalgitoe
- 1-3 4. G@nyorskop
 - 5. G@yorskop

 - 6. GOVOrskop

 - 1. G@norskop
 - 2. REaktoe
- 3. REalgitoe 4-6 4. REalston

 - 5. n@ollvAigfailm
 - 6. n@ollvAigfailm

Report delites 000 GyraSkonotrlelites OO Sengosentilelites OO

Schadenstransfer

diagramm

LebifensSchaltent O

Recent Tourso 1. Weimmtelbiankscher

Reighte AAnm

2. Oblepann/laktivatturator 1-3 3. Ubberer Araktivatorator 4. [Aŭtrikeanne 4116]

AAtakeaone/1100

AAtakeaone/1100

AAtdkanone/1100

AAtoksaone/1100

AAtoksnone/1100

4-6 4 Atticeanne 100

6. n@ollvAigfaith

n@ollvAigfaith

1. S&holtder

5

6

- 2. Whitemore Stankscher
- 1-3 3. MArmittion((AAX)(0)0)(10
- - 5. n@ollvAig&idm
 - 6. n@ollvAigfaith
 - 1. n@ollvAigfaith
- 2. n@ollvAigfailm 3. n@ollvAigfailm
- 4-6 4. n@ollvAigfailm
 - - 5. n@ollvAigfaithn
 - 6. n@ollvAigfaithn

Recittes Bein

- 1. Hüftzgelenk
- 2. Objepschlenkelaktivator
- 3. Ubtereschegkelaktivator
- F@BaktAcettcertor
- 6. Spanngdese
- 5. Sprungdüse

INTER**NATEBNE STRUKTUR**AGRAM LinkertTorso (12) Relation Torso (12)

30*

29

28*

27

26*

25*

24*

23*

22*

21

20*

19*

18*

17*

16

15

14*

13

12

11

10*

9

8*

7

6

5*

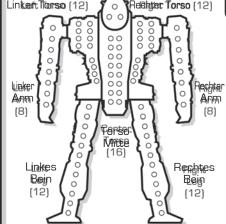
4

3

2

1

0



HIE ZEID BYE NA	
teet	Wärme Heatiscini
weel Auswirkun ge fects	12
380 St #legtidg wn	Sinfarch

288 Multimensexplosiomy6tdppzal88+ 226 Stillegting with prozeid of 40+ 255 -5-Belveguergepublicaints 244 WaffeModifier to Fire

233 Muhritionsexplosiony Stoppzalifi 6+ 222 Stillegtidgy@toppzidl@+8+

200 -4-BeWegungsput Reints 199 Muhitionsexplosion/OtoppzaH4+

188 Stillegting vistop przedlich + 6+ 177 WaffeMedifier to Fire

00000000 155 -3-BeWegungspatikleints 1744 Stilllegtidgy@toppzidl@1+4+ 133 WaffeMedifier to Fire 100 -2-BeWegergspuhkeints 8 WaffeWeglifier to Fire -1-BeWegungspothRoints

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

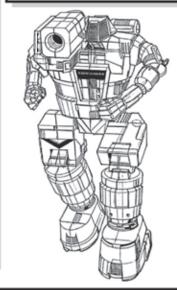
Typ: HBK-4G Hunchback

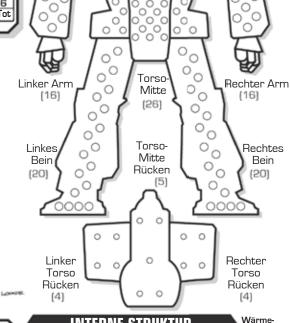
Bewegungspunkte: Tonnage: 50 Technologie: Gehen: Rennen: 6 Innere Sphäre Springen: 0 **Epoche:** Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)								
Anz	. Тур	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	Κ	1	3 (DE)	_	1	2	3

KRIEGERDATEN

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





PANZERUNG

Kopf (9)

Linker Torso

0

o`

0

0 0

0 0

0

0

0

 \circ

0

Rechter Torso

0

0

C

20*

18*

17'

16

15

14

13

12

11

10

9 8*

6

5*

4

3

2

1

0

0

0

0

0

0 0

0 0

0

0

0

0

O

BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

- 1. Munition (AK/20) 5
- Munition (AK/20) 5
- 3. neu würfeln 1-3 4. neu würfeln

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

 - 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

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

Torso Mitte

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

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

 - Wärmetauscher
 - 6. neu würfeln

Reaktortreffer OOO Gyroskoptreffer O O Sensorentreffer OO

Lebenserhaltung 🐧

Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

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

 - 6. neu würfeln

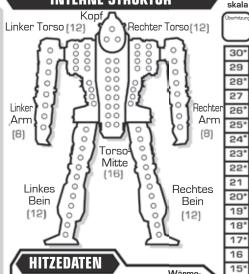
Rechter Torso

- Autokanone/20 Autokanone/20
- 1-3 3. Autokanone/20 Autokanone/20
 - Autokanone/20 Autokanone/20
 - Autokanone/20 Autokanone/20
- Autokanone/20 Autokanone/20
- neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Hil	II ZEVALEN -	
-		Wärme-
tze-		tauscher
vel	Auswirkungen	13
30	Stilllegung	Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	\sim
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	99
25	-5 Bewegungspunkte	00
24	Waffen +4	00
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	Ō
20	-4 Bewegungspunkte	ŏ
9	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	\simeq
8	Stilllegung, Stoppzahl 6+	\simeq
7	Waffen +3	Q
5	-3 Bewegungspunkte	0
4	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
3	Waffen +2	_
\cap	O Dougou mannumleto	

Hi

le

Bewegungspunkte Waffen +1 -1 Bewegungspunkt

MEDICIDATEDICEN

'NWEECHDIATENA

Tive: TEBTS 5 NRTH BLOCK HOTTE t

Вемедындврывkte: Trannage: 50

Ge/agna: 55 Trechmalogieiner Sphere Rennen: 88 Innere Sphanecession Springen: 00 Epoche: Sterner Wand

Bewarn & Equipment Inventory (hexes) (Hexe) zbne Wilimpreen Minishti.Med wa SATYZ. Trype

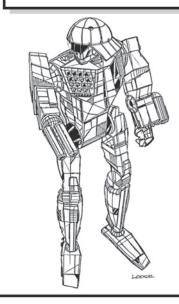
LISIRI 1155 551/1MRbk.6677 1144 21 II 🔼 5 1 (MMG/S)6 7 14 **LRM 15** RT 1₆/Rak._6 ₃7 64 2₉1 1 ₩80ium Laser RA (M,C,S)_ 5 (DE) -3 6 6 Medium Laser RA Mittelschwerer Laser LA 5 (DE) -Mittelschwerer Laser RA 3 3 6

WARTER REPARENTA

Name:

Schützen/Géritl: PiRitoten@eilt:

HitsT**reffer** 1 2 3 4 5 6 3 5 7 10 11 Detd



0 0000 0 0 0 Ó 0 000 00 Ŏ 00 0 0 0 0 0 00 0 0000 Ō 00 00 0 0 00 0 0 0 000 Õ Ō 00 C 0 0 000 0 0 1000 2000000000 Cense Linkeft Arm RechterArm Mitte [10][10] (55) Torso-Linkes Reichtes **Partite**r Bein Bein Rucken [15][15]Rear (7) 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Linker Rechter 0 0 Tbeso Teigsto T**ereblagger** TRückem 0 [5]Warate.

AR**radizerag**am`

Kopaft (9)

Linkent Torso

Rechtero Forso

CRITI**BAUTHITE** TABLE

Linkfer Akmin

- 1. SShottleler
- 2. OblepamAnktivattoretor
- 3. UntreverrAraktAvattortor 1-3 3. Universi mana. 4. Handakktivatakor
- - 5. **Lisr**M1515
 - LSRM 515 6.
 - 1. LSRM1515
 - 2. Mittelisch werer Laser
- 4-6 3. nBollvAigáinhn
 - nBollvAigáinhn
 - 6. nBollvAigráin

LinkferT Dosso

- 1. Mamitior(LESR-115) 8
- 2. nBollvAigráin
- 1-3 3. nBollvAigáinhn
 - 5. nBollvAigáin
 - 6. nBollvAigáidhn
 - 1. nBollvAigráin
 - 2. nBollvAigáin
- 4-6 3. nBollvAigáinhn

 - 5. nBollvAigráinhn
 - 6. กลิขไหมัตร์ล่ฟก

Linkfest Boein

- 1. Hülfbgelenk
- 2. Oberschlenkelektivator
- 3. Untereschen Ketaktiwator
- 4. FEBekt/wattestor
- 5. n@ollvAigráinhn
- 6. nBollvAigáin

K**Up**ad

- 1. LelderSephaltung
- 2. Sénsions
- 3. C@clakitit
- 4. n@ollvAig&im
- 5. Sensoners
- 6. LebierSephaltung

T**Gestot et Vii Tter**so

- 1. REaktor
- 2. REaktoe
- 3. REalgitoe
- 1-3 4. G@nyorskop
 - 5. G@yorskop
 - 6. GØvorskop
 - 1. G@norskop
 - 2. Reaktoe
- 3. REalging 4-6
 - 4. REalston
 - 5. n@ollvAigfailm

 - 6. n@ollvAigfailm

Restations reliftes 000

GyraSkonotrlelites OO

Sengosentilelites OO

LebifensSchaltent O

Schadenstransfer diagramm

Registe AAnn

- 1. SShottker
- 2. OblepannAaktivatturator
- 1-3 3. UbberærAvaktivatoator 4. MittelischweserLaser
 - 5. Mittelischwerer Laser
 - 6. n@ollvAigfairlm
 - 1. n@ollvAigfaithn
 - 2. n@ollvAigtain
- 3. n@ollvAigfaithn
- 4-6 4. n@ollvAigsim
 - 5. n@ollvAigfairlm
 - 6. n@ollvAigfaithn

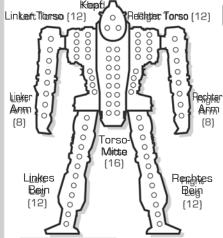
Reightte if dicarcs o

- 1. [LSRM15] 5
- **SRM**1515 2.
- 1-3 3. LSRMI515 4. Mannition((LESR-15) 8
 - 5. n@ollvAig&im
 - 6. n@ollvAigfaith
 - 1. n@ollvAigfaithn
 - 2. n@ollvAigfailm
- 3. n@ollvAigfaith 4-6
- 4. n@ollvAigfaith
 - 5. n@ollvAigfaithn
 - 6. n@ollvAigfaithn

Recittes Bein

- 1. Hüftzgelenk
- 2. Objepschlenkelaktivator
- 3. Ubterschegkelaktivator
- 4. F@BaktAcattontor
- 5. n@ollvAigfaithn
- 6. n@ollvAigfailm

INTER**NATEBNE STRUKTUR**AGRAM



30*

29

28*

27

26*

25*

24*

23*

22*

21

20*

19*

18*

17*

16

15

14

13

12

11

10*

9

8*

7

6

5*

4

3

2

1

0

Wärme-Heatiscindes:

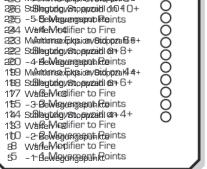
10

Sinfach

_	
Hitget	:
FA6 F	Auswirkun ge ects
380	St illegting wn
2288	Mulanitionneexplasioenv6talppzellill 8+

226 Stillegtingvatoppzahldn040+ 255 -5-BeWaguangsput Reints 244 WaffeMadifier to Fire

- 233 Muhritionsexplasion/Stdopzalfi6+ 222 Stillegtidgy@toppzidl@+8+
- 200 -4-BeWegungspuhReints 199 MANITIONSEXPASSION/Biolopzal4+
- 188 Stillegting, Stoppzaid 6+6+ 177 WaffeMedifier to Fire 155 -3-BeWegungspuhReints
- 1744 Stilllegtidgy@toppzidl@1+4+



MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

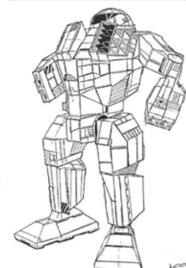
Typ: DV-6M Dervish

Bewegungspunkte: Tonnage: 55 Gehen: Technologie: 8 Rennen: Innere Sphäre Springen: 5 **Epoche:** Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)										
Anz	. Тур	Zone	Wärm	e 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]						

KRIEGERDATEN

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



Rechter Arm

2. Oberarmaktivator

1-3 3. Unterarmaktivator 4. Mittelschwerer Laser

6. Munition (KSR-2) 50

Rechter Torso

1-3 Munition (LSR-10) 12

5. neu würfeln

6. neu würfeln

1. neu würfeln

2. neu würfeln

3. neu würfeln

4. neu würfeln

5. neu würfeln

6. neu würfeln

Schulter

KSR-2

1. neu würfeln

2. neu würfeln

3. neu würfeln

5. neu würfeln

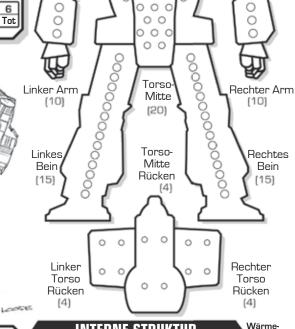
6. neu würfeln

4-6 4. neu würfeln

1. LSR-10

2. LSR-10

5



PANZERUNG

Kopf(8)

000

00

000

00

000

Rechter Torso [15]

0

0 0 0

0 0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

21

20*

19*

18*

17'

16

15

14

13

12

11

10

9

8*

7

6

5*

4

3

2

1

tauscher

Einfach

0000000000

Linker Torso

0

00

0 0

o o

00

ŏ

0

0

BAUTEILE

Linker Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 1-3 3. Unterarmaktivator 4. Mittelschwerer Laser
- - KSR-2
 - Munition (KSR-2) 50 6.
 - 1. neu würfeln
 - 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln 4-6 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6, neu würfeln

Linker Torso

- 1. LSR-10
- 2. LSR-10
- 3. Munition (LSR-10) 12
- 1-3 4. neu würfeln
 - neu würfeln
 - 6. neu würfeln
 - 1. neu würfeln
 - 2. neu würfeln
 - 3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 5. Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

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

Torso Mitte

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

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

 - 6. neu würfeln

Reaktortreffer OOO Gyroskoptreffer OO

Sensorentreffer OO

Lebenserhaltung 🔿



Schadenstransfer-

diagramm

Rechtes Bein 1. Hüftgelenk

- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- 6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR

skala Kopf Linker Torso (13) Rechter Torso (13) 30* 29 28 27 0 Rechte Linker 26 0 0 Arm Arm 25 (9)24* 23* Torso Mitte 55, (18) Linkes Rechtes Bein Bein [13][13] HITZEDATEN Wärme-

Hitzelevel Auswirkungen Stilllegung

Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+ 28 Stilllegung, Stoppzahl 10+ 26

25 -5 Bewegungspunkte

24 Waffen +4 23

Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+ Stilllegung, Stoppzahl 8+ 22 20

-4 Bewegungspunkte Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ 19 Stilllegung, Stoppzahl 6+ 18

17 Waffen +3

15 -3 Bewegungspunkte 14 Stilllegung, Stoppzahl 4+

13 Waffen +2

10 -2 Bewegungspunkte 8

Waffen +1 -1 Bewegungspunkt

MEMECEMENEE

'NWECHDAZENA

Tage: **DRG-1N DR**AGGON

Вемериндырывkte: Tonnage: 60 Technologie ner Sphere Gelagnia: ₅5

88 Innere Sphälae League Rennen: Supringen: 00 **Epoche:** Sternenbund

MENATE & FOUR DAUS LUSTUARY (hexes)el OATHZ. Trype ZLANG WHITT DISSEN MINING HANDS LANG

(LS)R+11(0) 441/1MBak.6677144 21 Trixi (M.C.S)₈ 6 12 18 55 _3 36 612 18 (DB.S)_ 3 6 9 RΑ Autocannon 5 RA Autokanone 5 Medium Laser LT(R) 3, Mittelschwerer Laser LA 3 5(DE) - 3 6

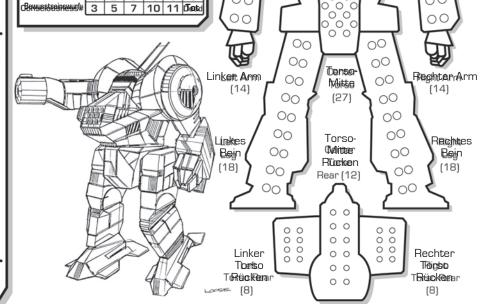
Mittelschwerer Laser LT(R) 5 (DE) -

VKRHEGEBBADENTA

Name:

Schützenvænti: Pilititenskitt:

Hits^T19/66 1 2 3 4 5 6 Revuenteeinewust# 3 5 7 10 11 Detd



CRITIBALTELLE TABLE

Linkfer/AAnm

- 1. Schultker
- 2. Oberæmaktivatorator
- 1-3 3. Unterermektivetætor 4. Mittelschweser Laser
- - กลิงแหม่สูลสกา
 - 6. നിയി/വ്യൂട്ടിന
 - 1. กลิงแผ่งสัญส์ฟาก
- 2. กลิขไหม่ตูล์ฟก
- 4-6 3. nBollvágánhn
 - กฅ๏แผ่งอัฐล์ดไก
 - 6. กฅ๒๙๙๕๓๓

oeaod TreMull

- 1. Mütellschwererel 4年年(R) 2. Munitier(北部74回) 12 1-3 3. Munitier(北部74回) 12 4. nPiell/Ageint
- - 5. กฅ๒๚๛ัฐล์ฟาก
 - 6. กฅ๏แผ่ตูล์ฟก

 - 1. กฅ๏แผ่งสัตร์ฟาก 2. กลิงแหม่ตูล์ฟาก
- - nPoll/Agánhn
 - กฅ๏เหมัฐล์คโก

LineKrest_Bogin

- 1. Hüffigelenk
- 2. Oberschlenkelektivator
- 3. Untereschenkelektivetor
- 4. Føßektivætertor
- 5. กฅ๏แนผัชส์ฟาก
- กฅ๏แผ่ชูล์ดไก

Kleiped

- 1. Lebrensephaltung
- 2. Senerene
- 3. Cookskisit
- กฅ๏เพล่สุร์ฟา
- 5. Sprance
- 6. Lebrensenbaltung

To estate Mitterso

- 1. Realston
- 2. Realitoe
- 3. REaktor
- 1-3 _{4.} Сруго кор
- 5. Скурыкор
 - 6. Gozposkop
- 1. **G@** уръ
- 2. Reaktoe
- 3. Realitine 4-6
 - 4. Realite
 - 4581/101 o

 - 6. 45ANO
 - Regularientes 000

Gyraskaptalifies OO Sengerentrieffer OO Leheeschalture O



diagramm

Rechtte A Arm

- 1. Schultier
- 2. Objepann/aktivatorator
- 1-3 3. Uptenarmektivetoator 4. Attokaanne/15

 - 5 AAtokaanne/155
 - Autokeanne/15 6.
 - Antokanana/5
 - 2. n@ollvAigfahn
- 3. กติอฟงผัตร์ส่หา
- 4-6 4. n@olwagemn
 - กฅ๏เพผัฐส์ฟา

 - 6. กฅ๏ฟฟตัสส์ทา

Recipite if Joseps o

- 1. Maunition (AAX5)5920 2. Maunition (AAX5)5920
- 1-3 3. n@oll/Aigsishn
 - - 5. ก**คอ**เกล้เซียฟา
 - 6. กฅ๏เพผัสส์เฟา
 - 1. กฅ๏ฟฟัตูล์ฟา
- 2. กคือพลัตร์ฟา
- 3. กฅ๏เพผัชส์ฟา
- 4-6 4. ngolvägsigh
 - กฅ๏ฟฟฺผัสธิฟา
 - 6. กฅ๏เพผัฐโลโก

Redittes Bein

- 1. Hüffagelenk
- 2. Objepscheekelaktiveter
- 3. Unterschenkelaktivetor
- 4. Full aktiwation
- 5. กคือพลัสส์ฟา 6. กฅ๏เพผัสโลโก

INTER**NATEBNELSTRUKTUR**AGRAM

ar**radizeradig**am`

Kept (9)

0 0

0 O

0 0

00

0 00

0

0 0 0

Linker Torso [16]

> 0 0

0 0

00

0

0

00

0 0

0 0

00

00

00

00

00

00

Rechtero Terso

00

00

00

00

00

00

Warnte

30*

29

28*

27

26*

25*

24*

23*

22*

21

20*

19*

18*

17*

16

15

14*

13*

12

11 10*

> 9 8* 7

6

5*

4

3

2

1

0

(16)

0 0

o` 0

0 0

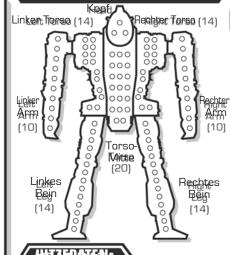
0

0

0 0 O

0

O



HEADATENA	Wärme-
test	Hetatischners:
well Auswirkungerects	10
90 Stillegtidewn	Single
Be Mynitinger and a second as the second as	⁵⁺ ~
266 StillegungvStoppzahldP10	$^{\scriptscriptstyle +}$
255 -5- Bewkgunganun Re ints 244 Wa lleNb Hifier to Fire	\simeq
233 Withinke Ablasion Atabase In e	÷ 000
222 Stillegtogvatoppzeidla+8+	\sim
20 -4 Belvegungsput Reints	\circ
199 Mulnitionsexplosionv6toppzal44	
188 StBlegtolgvStpppzeidl 6+6+	Q
177 WatteMb3lifier to Fire	0
155 -3-BeWegungsput Reints	0
1744 StBlegtingvBtoppzeidl 4+4+	Ó

- 188 Stillegtidgy Stoppzeidl 6+6+
- 177 Watte Modifier to Fire 155 -3-BeWeguengsputiReints
- 144 StBlegting vStoppzaidl 4+4+ 183 WaffeMt@lifier to Fire
- 1100 -2-BeWaguargapothReints
- WaffeMedifier to Fire -1-BelleguergspotsRoints

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: QKD-4G Quickdrawn

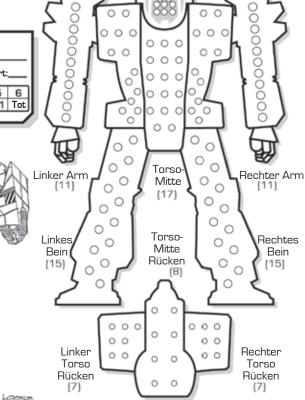
Bewegungspunkte: Tonnage: 60 Gehen: 5 Technologie: Rennen: 8 Innere Sphäre Springen: 5 **Epoche:** Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)											
Anz	. Тур	Zone	Wärm	e 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

Schützenwert: _ Pilotenwert: Treffer: 1 2 3 4 5 6 7 10 11 Tot 3 5





PANZERUNG

Kopf (9)

000

0 00 Rechter Torso

00

0

0

Wärme-

30*

29

28

23*

22*

21

20*

19*

18*

17'

16 15

14

13

12

11

10

9

8*

7

6

5*

4

3

2

1

Wärme-

13

Einfach

Linker Torso

000

0

0

0

BAUTEILE

Linker Arm

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

 - 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

- Sprungdüse
- Sprungdüse
- 1-3 3. LSR-10 3. [LSR-10
- - Munition (LSR-10) 12
 - 6. neu würfeln
 - neu würfeln
 - 2. neu würfeln 3. neu würfeln
- - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Kopf

- 1. Lebenserhaltung
- 2. Sensoren
- 3. Cockpit
- Wärmetauscher
- 5. Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

 - 5. Gýroskop
 - 6. Gyroskop
 - 1. Gyroskop
 - 2. Reaktor
- 3. Reaktor 4-6
 - 4. Reaktor
 - 5. Sprungdüse
 - 6. KSR-4
 - Reaktortreffer 000

Gyroskoptreffer OO

Sensorentreffer O O

Lebenserhaltung O



Schadenstransfer diagramm

Rechter Arm

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

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

Rechter Torso

- Sprungdüse
- 2. Sprungdüse
- 1-3 Mittelschwerer Laser (R)
 4. Mittelschwerer Laser (R)

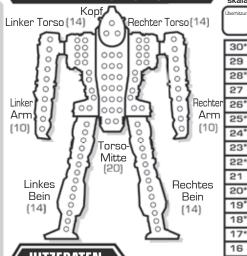
 - 5. Munition (KSR-4) 25
 - 6. neu würfeln
 - 1. neu würfeln
 - 2. neu würfeln
- 4-6 3. neu würfeln 4. neu würfeln

 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Rechtes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



ί.	Ш	11/	ED	ΑΊ	EΝ	\supset	_
Hit	ze-						
lev	/el	Aus	swir	kun	aen		

Stilllegung 30 28 Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+

26 Stilllegung, Stoppzahl 10+ 25 -5 Bewegungspunkte

- 24 Waffen +4 23 Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
- 22 Stilllegung, Stoppzahl 8+ 20 -4 Bewegungspunkte
- 19 Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ 18 Stilllegung, Stoppzahl 6+ 17 Waffen +3
- -3 Bewegungspunkte 14 Stilllegung, Stoppzahl 4+
- 13 Waffen +2 10 -2 Bewegungspunkte
- 8 Waffen +1

MEDICIDAECHALEUGEN

'IWECHDAZENA

TVD: CPETCGACAEABUIL

Bewegungspuskte: Trunnage: 65

Ge/agma: 44 Trechmalogie ner Sphere Rennen: 66 Innere Sphane League Springen: 44 **Epoche:** Sternenbund

Bewarn & Equipment Inventory (hexes) (Hexe) zbne Wilimpreen Minishti.Med wa SATYZ. Trype

RA 551/1MBak.66 77 1144 21 LISIRI-1155 5 1 (MMS/S)6 7 14 LBM 15 ΙΔ 1₆/Rak._6 ₃7 ₆4 ₂₆1 21 ₩ Laser EA (M̃,C,S)_ 3 3 3 3 Medium Laser LT Mittelschwerer Laser TM Medium Laser RT Mittelschwerer Laser LT 5 (DE) 5 (DE) 33 6

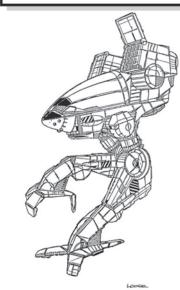
5 (DE)

VKRFFBRBBADENTA

Name:

Schützegv@kritl: PiRitotenWeilt:

HitsTreffern 1 2 3 4 5 6 eistseinswurf# 3 5 7 10 11 Test



0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0000 o O 0 0 Ô 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0000 0 0 O 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0000 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0000 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Cense Linkeft Arm ReighteArArm 0 0 0 Mitte 0 [13][13]0 (24) 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Torso-Linkes Reichtes **Canter** 0 Bein Bein 0 0 Rucken [18][18]0 0 0 Rear (11) 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Linker 0 0 Rechter Tbeso 0 0 0 0 TRight 0 0 T**Riscke**m Tergeken 0

AR**RADIZ ERMONG**AM

Kept (9)

Linkent Torso

0

RechteroForso

Warate

16

15

14

13

12

11

10*

9

8*

7

6

5*

4

3

2

1

0

CRITI**BAUTHITE** TABLE

Mittelschwerer Laser RT

Linkfer Akmim

- 1. SShottleler
- 2. Objepan Aakti Aatturator
- **LBRM15**5 1-3 3.
- LRIMM1 55
 - LBRM155 5.
 - 6. nBollvAigáin
 - 1. nBollvAigáidhn
 - 2. nBollvAigáithn
- 4-6 3. nBollvAigáinhn
- - nBollvAigáinhn 6. nBollvAigráin
 - LinkferT Toosso
 - 1. Sørungdëse
 - Sønnngdëse
- 1-3 Multiplication Laser 4. Munition (LERM) 55 B8
- - 5. n@ollvAigáinhn
 - 6. nBollvAigáinhn
 - 1. nBollvAigráin
 - 2. nBollvAigáin
- 4-6 3. nBoll/Aigáinn
 - 4. nBollvAigáinhn
 - 5. nBollvAigráinhn
 - 6. กลิขไหมัตร์ล่าก

Linkfest-Brein

- 1. Hülipgelenk
- 2. Objecschlenkelaktivator
- 3. Untranschen Kedaktivator
- FEBekt/wattestor
- 5. Wannenauscher
- 6. Whiten Statescher

K**b**ead

1. LebbenSephaltung

3

- 2. Sensons
- 3. Cockakitit
- 4. Warme Sinuscher
- 5. Séreseces
- 6. LébrenSephalttung

T6@sot@Vifterso

- 1. REalgine
- 2. REaktion
- 3. REalgitoe
- 1-3 4. G@yorskop
 - 5. G@yorskop
 - 6. GOVOrskop
 - 1. G@nyorskop
 - 2. Reaktoe 3. REaktoe
- 4-6
 - 4. REaktoe

 - 5. Mittelischwarer Laser

 - 6. Midtelischwerer Laser

Heradetinet reliftes 000 Gyrc@kanptrlelfites OO Sengosentrielites O O

LebifosSchaltont O

Schadeges Transfer diagramm

Reighte AAnm

- 1. S&holulder
- 2. OblepannArktivatorator
- 1-3 3. LRMM 55 4. LRMM 55
- - 5. LRMM 55
 - 6. n@ollvAigain
 - 1. n@ollvAigfairlm

 - 2. n@ollvAigfaith
- 3. n@ollvAigfiihn
- 4-6 4. n@ollvAigein 5. n@ollvAigfairlm

 - 6. n@ollvAigfailm

Reighter Transo

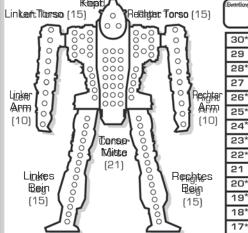
- 1. Sprungdüse
- Sprungdüse
- 3. Mittelischwerer Laser
- 1-3 4. MAxmittion((LERN/1955)88
- 5. n@ollvAigfaim

 - 6. n@ollvAigfailm
 - 1. n@ollvAigfailm 2. n@ollvAigfailm
- 3. n@ollvAigfailm
- 4-6 4. n@ollvAigfaihn
- 5. n@ollvAigfaithn
 - 6. n@ollvAigfaihn

Recittes & Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oblepschlenkelaktivator
- FtF6aktAcettortor

- 3. Ubtereschegkelaktivator
- 5. Weimmestankscher 6. Weimmestankscher



INTER**NATEBNE STRUKTUR**AGRAM

HIE ZEID ENZE NA	
et	Wärme Heatiscine
ee Auswirkun ger ects	15
© St ⊞legtidg wn	Sinfach

288 Multimesexplosiomy6tobpzal88+ 226 Stillegudg vatoppzahld 040+0+ 255 -5-BeWegungspubReints

Hite

lev

- 244 WaffeMedifier to Fire 233 Muhritionsexplosiony Stoppzalfi 6+ 222 Stillegtidgy@toppzabl@+8+
- 200 -4-BeWegungspubReints 199 Muhitionsexplosion/Stoppzal4+
- 188 Stilleytidgy@topyzadl@+6+ 177 WaffeMedifier to Fire
- 155 -3-BeVegungspuhReints 144 Stilllegtidgystopyzidian 4+

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

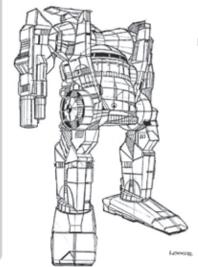
Typ: JM6-S Jagermech

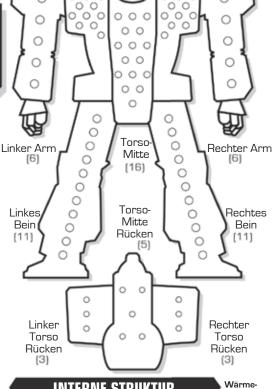
Bewegungspunkte: Tonnage: 65 Gehen: Technologie: Rennen: 6 Innere Sphäre Springen: Ω **Epoche:** Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe) Anz. Tvo Zone Wärme Sch Min N. M. W.										
Anz	. Тур	∠one	Wärme	Sch	Min	N.	IVI.	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	r RT	3	5 (DE)	_	3	6	9		
1	Mittelschwerer Laser	r LT	3	5 (DE)	_	3	6	9		

KRIEGERDATEN

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





PANZERUNG

Kopf (9)

Rechter Torso [13]

0

30*

29

23*

22*

21

20*

19*

18*

17'

16 15

14

131

12

11 10

9

8* 7

6

5*

4

3

2

1

000

0

Linker Torso

0

0

BAUTEILE

Linker Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 1-3 4. Autokanone/5 Autokanone/5
- Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - 6. Autokanone/5
 - 1. Autokanone/2
 - 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Linker Torso

- Mittelschwerer Laser
- 2. Munition (AK/5) 20
- 1-3 4. neu würfeln 3. neu würfeln

 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln
 - neu würfeln
 - 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln

 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Kopf

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

Torso Mitte

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

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

 - 4. Reaktor
 - 5. Munition (AK/2) 45

 - 6. neu würfeln

Lebenserhaltung O

Reaktortreffer 000 Gyroskoptreffer OO Sensorentreffer O O

Schadenstransfer diagramm

Rechter Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 1-3 3. Autokanone/5 Autokanone/5 Autokanone/5
 - Autokanone/5
 - 6. Autokanone/5
 - 1. Autokanone/2
 - 2. neu würfeln
- 4-6 3. neu würfeln
- - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

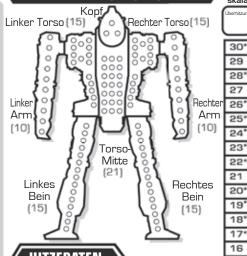
Rechter Torso

- Mittelschwerer Laser
- 2. Munition (AK/5) 20
- 1-3 3. neu würfeln 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln
 - 1. neu würfeln
- 2. neu würfeln
- 4-6 3. neu würfeln 4. neu würfeln
- - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Rechtes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



	ITZEUATEN >	$\overline{}$
tze-		Wärme- tauscher
vel	Auswirkungen	10
30	Stilllegung	Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	_
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	o l
25	-5 Bewegungspunkte	0
24	Waffen +4	0
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	0
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	Ŏ.
20	-4 Bewegungspunkte	X
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	\simeq

Stilllegung, Stoppzahl 6+ 17 Waffen +3 15 -3 Bewegungspunkte

14 Stilllegung, Stoppzahl 4+ 13 Waffen +2

10 -2 Bewegungspunkte

8 Waffen +1

-1 Bewegungspunkt

MEDICIDATEDICEN

'NWECHDATENA

Typ: GHR58H868\$\$

Вимедындврызkte: Trunnage: 70

Ge/agnia: 44 Trechmalogie ner Sphere Rennen: 66 Innere Spharecession Springen: 44 Epoche: Nachfoldekniege

Wewarn & Fguiz mant luverung

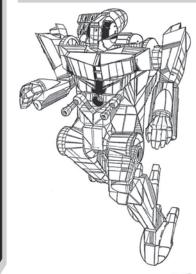
YATYZ.	type	zbne	Warm	Puggu Mili	Pht.	VIÇC!	₩à
11	Schwererdraser		88	8 (DE)—-	55	100	15
11	Mittelschweger Laser	· LT	33	每(DE)	33	66	9
1	Mittelschwerer Laser		33	듈(DE)	33	6	9
1	Mittelschwerer Laser Medium Laser	· Ł	33	5(DE)	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser Medium Laser	RT	3	5(DE) -	3_	6.	9
1	LSR-5 LRM 5	H	2 1	1/Rak. 6	7	14 14	21
				(IVI,U,S) ^D			

VKRFFBRBBADENTA

Name:

Schützen/Géritl: PiRitoten@eilt:

HitsTreffern 1 2 3 4 5 6 3 5 7 10 11 Detd



000 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Ō 0 0 0 0 0 Õ 0 Ö o Ō. 0 0 0 O o` 0 0 0 0 0 0 O 0 0 0 0 O 0 0 o` 0 0 0 0 0 \bigcirc o O 0 66 O O 0 0 Č $\hat{}$ 0 0 0 0 0 0 0 0 O Ó 0 0 0 Õ O 0 Ō 0 0 O 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Cerso 0 Linkeft Arm 0 ReighteArArm 00 0 Mitte 220 0 0 0 (30) 0 00 0 00 00 00 0 0 Torso-Linkes Reichtes 0 0 0 0 **Cantee** Bein Bein 0 0 Rucken (26) [26] 00 0 0 Rear (13) 00 O 0 00 00 0 0 0 0 0 0 0 Linker Rechter 0 0 Tbeso TRight 0 0 T**ereblage** TRückem [10][10]

AR**RADIZ ERMONG**AM

Klepti (9)

Linkent Torso

RechteroForso

Warate

30*

29

28*

27

26

25*

24*

23,

22*

21

20*

19*

5*

4

3

2

1

0

(50)

CRITI**BAUTHITE** TABLE

Linkfer Altrim

- 1. SShottleler
- 2. OblepamAaktivatturator
- 1-3 3. Univeren Arakt Avaluerton 4. Handal Kirkateron
- - 5. White at the links of the r
 - Mittelisch weser Laser
 - 1. nBollvAigáidhn
 - 2. nBollvAigáithn
- 4-6 3. nBollvAigáinhn
- - nBollvAigáinhn 6. nBollvAigráin

LinkerToosso

- 1. White the Bialdscher
- Wänntnebinuscher
- 1-3 3. Whireth Clinkscher 4. Whireth Clinkscher
- - 5. Whimmelialuscher

 - 6. Mittelischwaser Laser
 - 1. nBollvAigráidhn
 - 2. nBollvAigáin
- 4-6 3. nBoll/Aigáinn 4. nBollvAigáinhn
 - 5. nBollvAigáinhn
 - 6. กลิขไหมัตร์ล่าก

Linkfest-Brein

- 1. Hülipgelenk
- 2. Objecschlenkelaktivator
- 3. Untranschen Kedaktivator
- FEBekt/wattestor
- Sønungdüse
- Sønungdüse

Kbb ad

- 1. LebbenSephaltung
- 2. Sénsicos
- 3. C@clakitit
- 4. LSRIM 5
- 5. Séreseres
- 6. LébrenSephalttung

T6@sot@Vifterso

- 1. REalgine
- 2. REaktor
- 3. REalgitoe
- 1-3 4. G@yorskop
 - 5. G@yorskop
 - 6. G@norskop

 - 1. G@nyorskop 2. Reaktoe

 - 3. REaktoe
- 4-6 4. REalytone
 - \$chwærenser
 - 6. Schwerenkeser

Heradetinet reliftes 000 Gyra**Skapptrielfites O O** Sengosentrielites O O LebifosSchaltont O



diagramm

Reighte AAnm

- 1. S&holulder
- 2. OblepannArktivatturator
- 1-3 ^{3.} UbberærAvaktivatoator 4. Heladakkivatotor

 - 5. Whitemore Stankscher
 - 6. Mittelisch weser Laser
 - 1. n@ollvAigfairlm
 - 2. n@ollvAigfaith
- 3. n@ollvAigfiihn
- 4-6 4. n@ollvAigein
 - 5. n@ollvAigfairlm
 - 6. n@ollvAigfailm

Recent Tourso

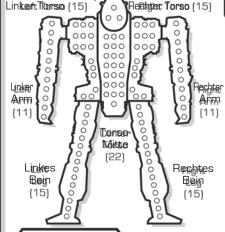
- 1. Weberante Stianlescher
- 2. Wärmtestankscher
- 1-3 3. Wharmhedianuscher 4. Wharmhedianuscher
- 5. Mittelischwerer Laser
 - 6. Mamition (LEBR-5) 24
 - 1. n@ollvAigfaithn
 - 2. n@ollvAigfailm
- 3. n@ollvAigfailm 4-6
- 4. n@ollvAigfaihn
 - 5. n@ollvAigfaithn
 - 6. n@ollvAigfaihn

Recittes & Bein

- 1. Hülftagelenk
- 2. Objepschlenkellaktivator
- 3. Ubtereschegkelaktivator
- F@BaktAcettcertor
- 5. Sprungdüse 6. Spanngdese

LinkertTorso (15)

INTER**NATEBNE STRUKTUR**AGRAM



187		18*
<u> </u>	<u> </u>	17*
LINE T DO OSCITATO		16
ANTARIO DE L'ANTARIO DE L'ANTAR	Wärme-	15*
Hitzet	Heatischile:	14*
level Auswirkun effects	22	13*
380 Stillegtingwn 288 Munitionsexplasioay6tabpzal88-	Sinfgleh	12
226 StBlegtdgy/Stoppzidldf040+		11
255 -5-BeWegungspublikeints	ÖÖÖ	10*
224 Waffet/le4lifier to Fire 233 Munitionsexblasiom/6tdopzal66	00	9
222 Stillegtidgy/Stoppzaidl &+8+		8*
200 -4-BeWegungspatikeints	00	1 7
199 Munitionsexplasion/Stoppzal4+	⊦ QQ	H
1188 St: 18 leated by 18 to 6 w 2 id 18 G + 6 +	()()	. 6

177 WaffeMedifier to Fire 155 -3-BeVegungspuhReints 124 Stilleytidgystoppsaid on 4+ 133 Waffe Meglifier to Fire 100 -2-BeWegingspokkeints 8 WaffeWegliffer to Fire

-1-BeWegungspothRoints

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

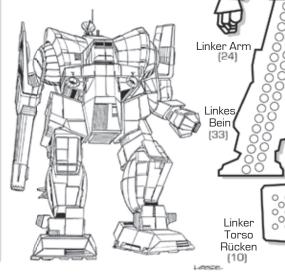
Typ: AWS-8Q Awesome

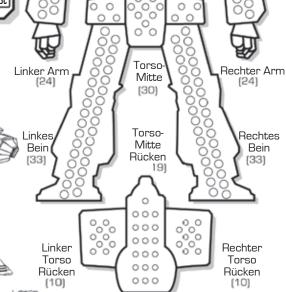
Bewegungspunkte: Tonnage: 80 Gehen: Technologie: Rennen: 5 Innere Sphäre Springen: Ω **Epoche:** Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)										
Anz	. Тур	Zone	Wärme	e 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

Kopf (9)

0 Ô

O

Rechter Torso

0000

0000

0

0

0

Linker Torso

0000 0000

0000

0000

0

0

BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Wärmetauscher
- Wärmetauscher

Kopf

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

Torso Mitte

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

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

 - 5. Wärmetauscher
 - 6. Wärmetauscher

Reaktortreffer 000 Gyroskoptreffer OO Sensorentreffer O O

Lebenserhaltung O

Schadenstransfer diagramm

Rechter Arm

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

Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR

Wärme-

30*

29

28

23*

55,

21

20*

19*

18*

17'

16 15

14

13

12

11

10

9

8*

7

6

5*

4

3

2

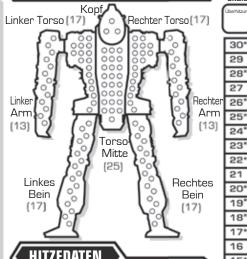
1

Wärme-

28

Einfach

000



	Н	ITZ	ΕD	ΙA	1	V
Hit	tze.					

level Auswirkungen Stilllegung

- Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+ 28 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+
- Stilllegung, Stoppzahl 6+ 17 Waffen +3
- -3 Bewegungspunkte Stilllegung, Stoppzahl 4+ 14
- 13 Waffen +2 10 -2 Bewegungspunkte
- 8 Waffen +1 -1 Bewegungspunkt

MEDICIDATEDICEN

'IWECHDAZENA

Tryp: 2006686260s

Bewegungspunkte: Trunnage: 80

Ge/agma: 44 Trechmalogienner Sphere Rennen: 66 Innere Sphane League Springen: 00 **Epoche:** Sternenbund

Bewarn & Equipment Inventory (hexes) zbne Wilimpreen Minishti.Med wa SATYZ. Trype

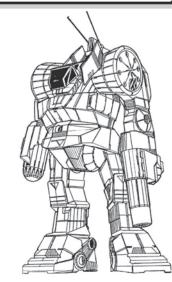
88 8 (DE) -- 55 1100 15 LT Schwererdraser RA 551/1W/Bak.66 77 1144 21 11 LLSIR: 15 (M,C,S)_ 3 Medium Laser Mittelschwerer Laser
Mittelschwerer Laser
Mittelschwerer Laser
Mittelschwerer Laser
Autokanone
Autokanone 5(DE) - 33 66 99 55(DE) - 33 66 99 98 55(DE) 3 6 6 72 78 33 (DB,S)

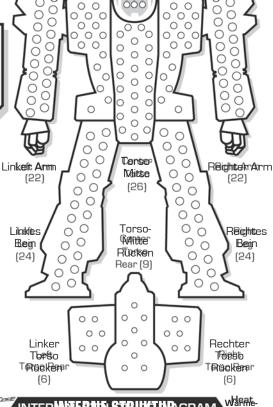
VKRFFBRBBADENTA

Name:

Schützegv@hitl: PiRitotenWeilt:

HitsTreffern 1 2 3 4 5 6 eistseinswurf# 3 5 7 10 11 Test





AR**RADIZ ERMONG**AM

Kept (9)

Linkent Torso

0

0

0

0

0 0 0

0

Ŏ

RechteroForso

0

0

0

0

30*

29

28*

27

26

25*

24*

23,

22*

21

20*

19*

5*

4

3

2

1

0

(18)

0 0

0

0

0

CRITI**BAUTHIE** TABLE

Linkfer Atm

- 1. SShottleler
- 2. OblepamAaktivatturator
- 1-3 3. Univeren Arakt Availumentor 4. [A Auto Renome / 155
- - 5. AAtokanonen 55
 - A&utkenone/155 6.
 - 1. Autokanone/155
 - 2. Mamition 440K5/152020
- 4-6 3. nBollvAigáinhn
 - nBollvAigáinhn
 - 6. nBollvAigráin

LinkerToosso

- 1. Schwerenstaser
- Schwerenster
- 1-3 3. Mittelischweser (R) 4. nBoll/Aigsein
- - 5. nBollvAigáinhn
 - 6. nBollvAigáidhn
 - 1. nBollvAigráidhn
 - 2. nBollvAigáin
- 4-6 3. nBoll/Aigáinn
 - 4. nBollvAigáin
 - 5. nBollvAigráinhn
 - 6. กลิขไหมัตร์ล่าก

Linkfest-Boein

- 1. Hülipgelenk
- 2. Objecschlenkelaktivator
- 3. Untranschen Kedaktivator
- F66ekt/wattestor
- 5. Wannenakscher
- 6. Whiten Statescher

Kbb ad

- 1. LebbenSephaltung
- 2. Sensons
- 3. C@ckqkiptit
- 4. n@ollv@g&ihn
- 5. Séreseces
- 6. LébrenSephalttung

T6@sot@Vifterso

- 1. REalgine
- 2. REaktor
- 3. REalgitoe 1-3 4. G@yorskop
- - 5. G@yorskop

 - 6. GØvorskop

 - 1. G@norskop
 - 2. Reaktoe
 - 3. REalgitoe
- 4-6
 - 4. REaktoe

 - 5. Weierande Stankscher
 - 6. Mittelischwerer Laser

Heradrinet delites 000 Gyrc@kanptrlelfites OO Sengosentrielites O O

Lebiae Schaltont 🔾

Schadeges Transfer

diagramm

Reighte AAnm

1-3 ^{3.} Uhoerer Araktivatoator 4. [Lis RVI515

LSRM1515

6. LSRM1515

1. n@ollvAigfairlm

2. n@ollvAigfaith

3. n@ollvAigfiihn

5. n@ollvAigfairlm

6. n@ollvAigfailm

4-6 4. n@ollvAigein

2. OblepamAktivatturator

1. S&holulder

5.

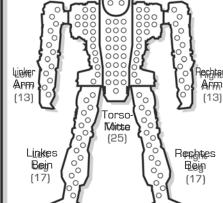
- Reditterousso 1. MAunitior((LES/R-15) 8
- 2. n@ollvAigfailm
- 3. n@ollv@gfairlm
- 1-3 4. nelolivAigain
 - 5. n@ollvAigfailm
 - 6. n@ollvAigfailm
- 1. n@ollvAigfaithn 2. n@ollvAigfailm
- 3. n@ollvAigfailm
- 4-6 4. n@ollvAigfailm
 - 5. n@ollvAigfaithn

 - 6. n@ollvAigfaithn

Recittes & Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Objepschlenkellaktivator
- 3. Ubtereschegkelaktivator
- F@GaktAcaticertor
- 5. Weimmestankscher
- 6. Weimmestankscher

INTER**NATEBNE STRUKTUR**AGRAM LinkertTorso (17) Relatiter Torso (17) 0



	<u>~</u>	L'°
23		17
HEIZEDEVENA		16
HIET WITH THE WATER	Wärme-	15
icae	Heatiscinks:	14
wee AuswirkunEffects	_17	13
280 Stillegtidgwn 288 Muhitiomsexiblasiony6talopzaliii 8+	Sinfareh	12
286 StillegudgyStoppzabld 040+	00	11
25 -5-BeWaguangspahReints	ŏŏ I	10
244 WaffeMtalifier to Fire	ŏŏ	10
223 MuAnitionsexplasions/Stoppzalfiff+	N N	9
222 Stillegtidgy@toppzabl@+8+	88	8,
220 -4-SeWegungspatikleints 199 Muhitansexplysicay6ioppzal44+	XX I	7
1 83 IVIENIUUIIBEXPIQSIURIY OLUPPZEIII 4+	\times	<u> </u>

188 Stillegtidg/Stoppzidl 67-6+ 177 WaffeMedifier to Fire 155 -3-BeWeguegepothReints 144 Stilllegtidgystopyzidian 4+ 133 WaffeMedifier to Fire

100 -2-BeWegengspotateints 8 WaffeMedifier to Fire

-1-BeWegungspothRoints

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: CP-10-Z Cyclops

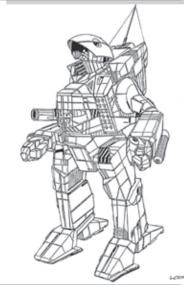
Bewegungspunkte: Tonnage: 90 Gehen: Technologie: Rennen: 6 Innere Sphäre Springen: Ω **Epoche:** Sternenbund

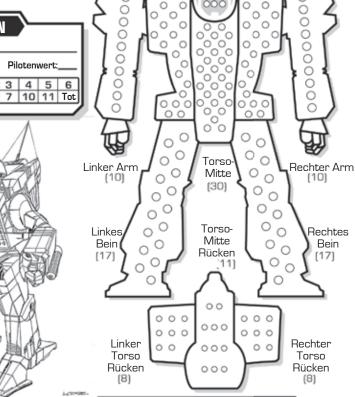
Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)								
Anz	. Тур	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	RT	7	20	-	3	6	9
				(DB,S)				
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
1	KSR-4	TM	3	2/Rak.	-	3	6	9
				(M,C,S)				

KRIEGERDATEN

Bewusstseinswurf: 3 5

Name: Schützenwert: _ Pilotenwert: Treffer: 1 2 3 4 5 6





PANZERUNG

Kopf (9)

0 Ô

O

Rechter Torso

0

0

0

0 0

0

0

0

0

0

0

ŏ

15

14

131

12

11

10

9

8*

6

5*

4

3

2

1

Wärme-

Linker Torso

0

0

0 0

0

0

0

0 0

BAUTEILE

Linker Arm

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

 - 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linker Torso

- 1. LSR-10
- 2. LSR-10
- 3. Munition (AK 20) 5 1-3 4. Munition (AK 20) 5
- - 5. Munition (LSR-10) 12
 - 6. neu würfeln
 - neu würfeln
 - 2. neu würfeln 3. neu würfeln
- - 5. neu würfeln

 - 6. neu würfeln

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Kopf

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

Torso Mitte

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

 - 5. Gýroskop

 - 6. Gyroskop

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

 - 5. KSR-4

 - 6. Munition (KSR-4) 25

Reaktortreffer 000 Gyroskoptreffer OO Sensorentreffer O O

Lebenserhaltung O

Schadenstransfer diagramm

Rechter Arm

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

Rechter Torso

- 1. Autokanone 20 Autokanone 20
- 1-3 3. Autokanone 20 Autokanone 20
- Autokanone 20
 - Autokanone 20 Autokanone 20
- Autokanone 20 Autokanone 20
- Autokanone 20 5. Munition (AK 20) 5
 - 6. Munition (AK 20) 5

Rechtes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- Fußaktivator

- 3. Unterschenkelaktivator
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Wärme-INTERNE STRUKTUR Kopf Linker Torso (19) Rechter Torso (19) 30* 29 28 27 Linker Rechter 26 Arm Arm 25 (15)24* 23* Torso Mitte 22* (59) 21 Linkes Rechtes 20* Bein Bein 19* (19) 18* 17' 16 HITZEDATEN

Hitze-		tauscher
level	Auswirkungen	12
30	Stilllegung	Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	-5 Bewegungspunkte	00
24	Waffen +4	Ŏ,
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	X
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	\simeq
20	4 Bewegungspunkte	8
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	Q
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	0
17	Waffen +3	0
15	-3 Bewegungspunkte	Ŏ
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	ă
13	Waffen +2	
10	-2 Bewegungspunkte	

Hi

8

Waffen +1

MEDICIDATEDICEN

'NWECHDATENA

Type: **ENCS 8 EAS** And the three

Вимедындврызkte: Tronnage: 95

Ge/agma: 44 Trechmalogienner Sphere Rennen: 66 Innere Sphane League Springen: 00 **Epoche:** Sternenbund

Bewarn & Equipment Inventory (hexes) zbne Warm Pragin Minishti Med Loog Stry. Type

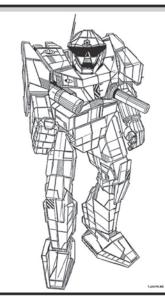
PPK RIT 100 100(DEB 3 66 1122 18 11 Autokanone/55 55 33 66 122 18 11 ŁΨ (BB,S)_ Small Laser 1 Leichter Laser 3 (DE) -

VKRFFBRBBADENTA

Name:

Schützegv@kritl: PiRitoten@eilt:

HitsTreffern 1 2 3 4 5 6 eistseinswurf# 3 5 7 10 11 Test



C00 0000 0000 0 0 0 0 0000 0000 0 \bigcirc 00 0 0000 0000 0000 0 0 0000 0 0 0 0000 0000 0 0 0000 0 0 00 00 0 0000 0 0 00 00 0 0000 C 0 0 0000 0 0 0 0 0000 0 0000 0000 0 0 ŏ 0000 0000 0000 0000 00 \bigcirc 0 0000 00 \bigcirc 0 00 0 0 Terse Linkeft Arm ReighteArArm 0 0 0 0 Mitte 21 0 0 0 0 (40) 0 00 0 00 00 00 00 Torso-Linkes Reichtes 0 0 0 0 **Cantee** Bein Bein 0 0 0 0 Rucken [26] (26)0 0 0 Rear (17) 00 0 \bigcirc 00 00 00 000 000 0 00 000 0 0 0 000 00 0 0 Linker Rechter 000 00 00 Tbeso TRight 000 Tergeken TRückem [10][10]000 Warate

INTER**INATE BNEUSTRUKET BR**AGRAM

APPANZEBUNGAM

Kept (9)

Linkent Torso [30]

RechteroForso

(30)

CRITI**BAUTHIE** TABLE

Linkfer Atm

- 1. SShottleler
- 2. ObpræmAnktivattarator
- 1-3 3. Univeren Arakt Avaluerton 4. Handal Kirkateron
 - - 5. nBollvAigráidhn
 - 6. nBollvAigáin
 - 1. nBollvAigáidhn
 - 2. nBollvAigáin
- 4-6 3. nBollvAigáinhn
 - nBollvAigáinhn
 - 6. nBollvAigráin

LinkerToosso

- 1. Autokanoner 55
- A&utikenoner 55
- 1-3 3. AAttoksnone/155 4. Attoksnone/155
 - 5. Munition (4/45/5/)52)020
 - 6. nBollvAigáin
 - 1. nBollvAigráidhn
 - 2. nBollvAigáin
- 4-6 3. nBoll/Aigáinn 4. nBollvAigáinhn
 - 5. nBollvAigráinhn
 - 6. กลิขไหมัตร์ล่าก

Linkfest-Brein

- 1. Hülipgelenk
- 2. Objecschlenkelaktivator
- 3. Untranschen Kedaktivator
- 4. FEBaktAvattantor
- 5. nBollvAigáinhn 6. nBollvAigáinhn

K**b**ead

- 1. LebbenSephaltung
- 2. Sensons
- 3. C@clakitit
- 4. Léichtieit baser
- 5. Séreseces
- 6. LébrenSephalttung

T6@sot@Vifterso

- 1. REalgine
- 2. REaktor
- 3. REalgitoe
- 1-3 4. G@yorskop
 - 5. G@yorskop
 - 6. GOVOrskop
 - 1. G@nyorskop
 - 2. Reaktoe 3. REalgitoe
- 4-6 4. REalston
 - 5. n@ollv@gfailm
 - 6. n@ollv@g&im

Heradetinet reliftes 000 Gyra**Skapptrielfites O O** Sengosentrielites O O LebifosSchaltont O

Schadegestransfer diagramm

Reighte AAnn

- 1. S&holulder
- 2. OblemannArktivatturator
- 1-3 ^{3.} Ubberær Avaktivatoator 4. Heladak Bivatator
- - 5. n@ollvAigfaith
 - 6. n@ollvAigtein
- 3. n@ollvAigfiihn

Redtter Tourso

- PPRC 2
- 1-3 3. PPRC 4. n@ollvAig&ih
 - 5. n@ollvAigfailm
 - 6. n@ollvAigfailm
 - 1. n@ollvAigfaithn
- 4-6 4. n@ollvAigfaihn

 - - 6. n@ollvAigfaithn

Recittes & Bein

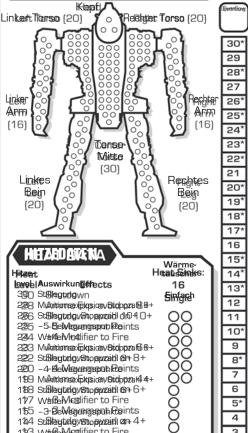
- 3. Ubbereschegk/ekt/kt/ivator
- 4. FullbaktAcattontor

- 1. n@ollvAigfairlm
- 2. n@ollvAigfaith
- 4-6 4. n@ollvAigein
 - 5. n@ollvAigfairlm
 - 6. n@ollvAigfailm

- 1. PPRC

- 2. n@ollvAigfailm
- 3. n@ollvAigfailm
- 5. n@ollvAigfaithn

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oblepschlenkelaktivator
- 5. nélestüSink
- 6. n@ollvAigfaihn



3

2

1

0

133 WaffeMedifier to Fire

100 -2-BeWayangspuhReints 88 WaffeMerdifier to Fire

-1-BeWegungspothRoints

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

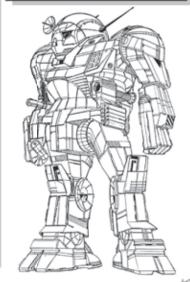
Typ: AS7-D Atlas

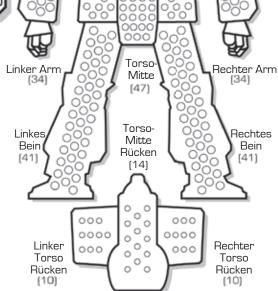
Bewegungspunkte: Tonnage: 100 Gehen: Technologie: Rennen: 5 Innere Sphäre Springen: Ω Epoche: Sternenbund

	ewaffnung & /	Ausrüstung Zone Wärme Sch			(Hexe) 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]				

KRIEGERDATEN

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





PANZERUNG

Kopf (9)

ŏ ŏ Rechter Torso [32]

Linker Torso

BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

- Wärmetauscher
- LSR-20
- LSR-20 1-3 3
 - LSR-20
 - LSR-20
 - 5. LSR-20

 - **TKSR-6**
 - 2. KSR-6
- 3. Munition (LSR-20) 6 4. Munition (LSR-20) 6

 - 5. Munition (KSR-6) 15
 - neu würfeln

Linkes Bein

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

Kopf

- 1. Lebenserhaltung
- 2. Sensoren
- Cockpit
- Wärmetauscher
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- 1. Reaktor
- 2. Reaktor
- 3. Reaktor
- 1-3 4. Gyroskop
 - 5. Gyroskop
 - Gyroskop
 - 1. Gyroskop
 - 2. Reaktor
 - 3. Reaktor
- 4-6
 - 4. Reaktor
 - 5. Mittelschwerer Laser (R)
 - 6. Mittelschwerer Laser (R)

Reaktortreffer 000 Gyroskoptreffer OO Sensorentreffer O O

Lebenserhaltung O

Schadenstransfer diagramm

Rechter Arm

- 1. Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- 1-3 3. Unterarmaktiv 1-3 4. Handaktivator
 - Wärmetauscher

 - Mittelschwerer Laser
 - neu würfeln
 - 2. neu würfeln
 - 3. neu würfeln
- 4-6 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Rechter Torso

- Autokanone/20 Autokanone / 20 Autokanone/20 1-3 3. Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Autokanone/20 Autokanone/20
 - Autokanone/20 Autokanone/20
 - Autokanone/20
 - Munition (AK/20) 5 Munition (AK/20) 5

Rechtes Bein

- 1. Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 5. Wärmetauscher
- Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR

Wärme-

21

20*

19*

18*

17'

16

15

14

131

12

11

10

9

8*

7

6

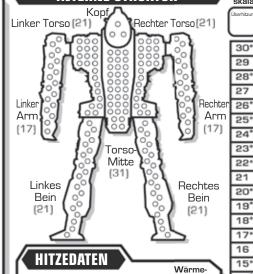
5*

4

3

2

1



level 30	Auswirkungen Stilllegung	20 Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	00
25	-5 Bewegungspunkte	ŌŌ
24	Waffen +4	ŎŎ
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	XX
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	\times
20	-4 Bewegungspunkte	90
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	00
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	00
17	Waffen +3	00
15	-3 Bewegungspunkte	ÕÕ
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	XX
40	\A/-# 10	

Waffen +2 10 -2 Bewegungspunkte 8 Waffen +1

Hitze-

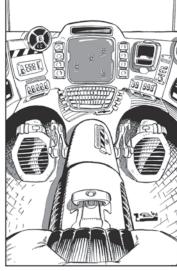
13

-1 Bewegungspunkt

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN	<u> </u>		
Тур:			
Bewegungspunkt Gehen: Rennen: Springen:	e: Tonnaç 	ge:	
Bewaffnung &		(Hexe) Min N. M. W	<u>-</u>
			-
			-
_			-
_			٠
			٠,

KRIEGEI	RDA	111	V) _		
Name:						
Schützenwert:	Pilotenwert:					
Treffer: Bewusstseinswurf:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot



Rechter Arm

Handaktivator

Rechter Torso

Oberarmaktivator

Unterarmaktivator

Schulter

1.

2.

4.

5.

6.

5.

6.

1-3

5

6.

1.

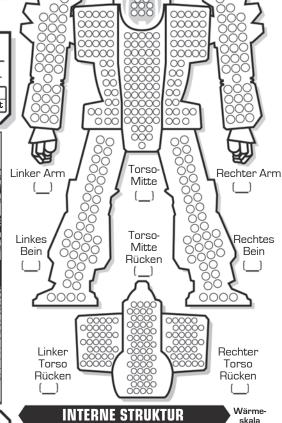
2.

3.

4.

5.

1-3



PANZERUNG

Rechter Torso

Linker Torso

BAUTEILE

Linker Arm Schulter 1.

- Oberarmaktivator Unterarmaktivator
- 1-3 4. Handaktivator 5.

6.

3.

4.

5.

- 1. 3.
- 4-6 4. 5.

Linker Torso

1-3 3. 5 6. 1. 2.

Linkes Bein

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

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- 3. Cockpit
- 4
- 5. Sensoren Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

 - 4. Reaktor
 - 6.
 - Reaktortreffer OOO Gyroskoptreffer OO Sensorentreffer OO
 - Lebenserhaltung 🔿

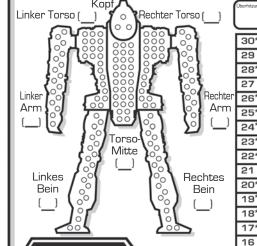


diagramm

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



		Wärme-
litze-		tauscher
level	Auswirkungen	
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	000
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	XXX
25	-5 Bewegungspunkte	200
24	Waffen +4	ÕÕÕ

15'

14

13

12

11

10'

9

8*

7

6

5*

4

3

2

1

000

ŎŎŎ

ŎŎŎ 000

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

DIE ZUKUNFT DEINER GEFECHTE!

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

Gaussgeschütz

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

LB-X-Autokanonen

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

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

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

Blitz KSR

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

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

Ultra-Autokanonen

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

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

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

Feuerleitcomputer

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

Raketenabwehrsystem

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

- Der angreifende Spieler modifiziert das Wurfergebnis 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 wir der Modifikator von -4 angewadt, 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 Ferrofibrit 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.

MERCHORECERNERSEEEN

'IMECHDIAVETVA

Tyrob: Loki Prime

Bewegung Spinkte: Tollownage6565 **Gélitein**a: 55 Tedle danse locker

Rennieg: 88 Clan Succession Springen: 00 Epoche: Clampyasion

Weapons & Egu	ie Aust	nventory USTUNG	(hexes) (Hexe)
Qty.Type	Logo Ht v	värmesch ^M iV	III Sht Med Lag
CANZINO 11 EERPEK	RA _{RÁ} 15	15 (PS)(DE)_	- 7 ₇ 14 ₄ 23
11 FER-PPK	LA ₁ 15	15 (PE)(DET	- 7 ₇ 14 ₄ 23
1 ₁ Street SRM 6	RT _{RT} 4	A/Ms/Rak.	- 4 ₄ 8 12

Machine Gun Maschinengewehr RT

ECM Suite ECM LT LTO Active Probe 33 ER-Medium Laser LT LT5

Anti-Missile System HD K 1 RLRBO Anti-Personnel Pod Splitterkapsel Apti-Personnel Pod Splitterkapsel Targeting Computer LT Lt

(M,C) 02 3 (DBAB,AI) (E) 0 (E) (E) — 3 (DF)(DE) — 106 (WB)(PD) 15 (PD, PS; WEG, AT)— LLRB (PB, PS, WEG, AT)

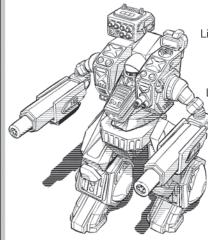
O (E) (E)

VKRITERERBALEATA

Name:

Schützen/Skilt: Pilettioterskelt: Hits Treffen 4

1 2 5 6 3 7 10 11 Dient 3 | 5



Reighte AAm

2. ObpparnAaktivAutorator

1. SShoulder

ERPPRC

5. nBollyAgraein

6. nBollvAgáirin

1. nBollvAgáirin

2. nBollvAgairIn

3. nBollvAigáidh

4. nBollvAigáidh

5. nBollvAigáirin

6. nBollvAgaein

Reighter Toronso

1. XLLFieakitorEngine

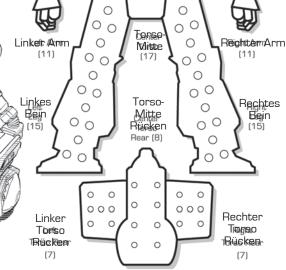
2. XLHeaktorEngine

3. Bitzeks BRBM 6

4. FRPPRC

3.

1-3



AR**ipanzerung**am

Klepf (9)

000

000

0 0

0 0 0 0

0 0 С 0

0 0 C RechtersTorso

0

0 0

0

 \cap

C

0

Warate.

5*

4

3

2

1

Ω

0

0

0

0 0 C

0

0 0

LinkeefTorso

0 0

0 0

00 0

0

0

0 0

0

0 0

 \bigcirc

0

0

0

CRITI**GAUTEILE** TABLE

Llugite Arm

- 1. SShoutder
- 2. ObjeparnAaktivatorator
- 1-3 3. ERHING EFRIPIRC

 - neallyAcasieIn
 - 6. nRallvAgaiøln
 - 1. nBollvAigáidin
 - 2. nBollvAgairin
- 3. nBollvAigáidn 4-6 4. nBollvAigáidin
 - 5. nBollvAgairIn
 - 6. nBollvAgráidn

LindferTopsso

- 1. XILFieaktorEngine
- XLHeaktor Engine
- 1-3 3. Fergreitscoonpeter
- - 5. FewgreeingoCompeter
 - Weentern ECM
 - 1. Béatgle-Strode
 - 2. ERHMLædiem Laser
- 3. EEFMLediem Laser
- 4. EERMAadiem Laser
 - 5. nRollvAigráin
 - 6. nRollvAigráin

Lindfed-Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Objepschegkélatktátator
- Unitees drag Reitaktivertor
- 4. Ficilizat kili vatuator
- Sphitterkepsehel Pod
- Sphitterkensehel Pod

KHpad

- 1. Leiterssephaltung
- Seasonea
- 3. Ock bitit
- 4. Raktitle/habilee6ystystem
- 5. Seasocea
- 6. Leiser Sagripaltung

T**Gests et litter**so

- 1. XLLFieakitorEngine
- 2. XLLFieditorEngine
- 3. XILPentitorEngine
- 4. Обуковкор
 - 5. Gyroskop
 - 6. Glyposkop

 - 1. Giyoskop
 - 2. XLHeaktor Engine
- XLHeaktorEngine 4-6
- 4. XLEPeaktor Engine
 - 5. Muniton((RAS) 24 6. nBollvAgáidn

Gyr (Skppt differ O O Seassent delites O O

1-3 4. Bitzeks RSBM 6 5. Maschiner@ewehr Ecatiocaldites O O O 6. Maschinengewehr 1. MArmitinon ((Stite-146)) R165) 15 2. Munition(M&G)1000 LEbbensSchaptont O 3. nBollvAgráidn 4-6 4. nBollvAigáirin 5. nRollvAigráidhn 6. nBollvAigráidhn CATATÚST Fleighttes Bein

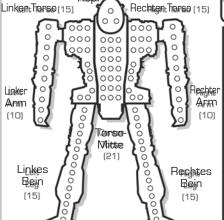
Schradgestransfer

dDäggaanm

1. Hülitagelenk

- 2. Objepschergkélaktátattor
- Untrenschen Kedaktivator
- FEGalk (Avatantor
- 5. Spritterkepsehel Pod
- 6. SprittePkensenel Pod

INTER**IMTERNILSTRUKTUR**GRAM

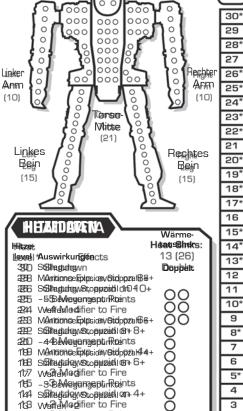


Walte Madifier to Fire

-3 Bewegangspurkeints Sillegidkeystopyzidlær 4+ Waltemarkeystopyzidlær 4+ 1144 11:3

-28 Weyangaptinkeints Walfel Medifier to Fire 1110

-18 Weyengept Reints



MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: Loki A

Bewegungspunkte: Tonnage: 65 Gehen: 5 Technologie:

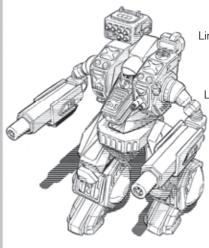
Rennen: 8 Clan

Springen: 0 **Epoche:** Clan-Invasion

Ве	Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)							
Anz	. Тур	Zone	Wärm	e Sch	Min	N.	M.	W.
1	Ultra-AK/5	RA	1/Sch	n. 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	Κ	5	7 (DE)	_	5	10	15

KRIEGERDATEN

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



0 0 0 Torso Linker Arm 0 Rechter Arm 0 Mitte [11]0 0 0 0 0 0 0 0 0 Linkes Torso-Rechtes 0 0 Bein Mitte Bein 0 0 (15)Rücken 0 [15] (8) 0 0 0 0 0 0 0 000 000 Rechter Linker 0 Torso Torso Rücken Rücken

PANZERUNG

Kopf (9)

000

000

0 0

000

00

Rechter Torso

0

Wärme

skala

15*

14

13

12

11

10

9 8*

6

5*

4

3

2

1

0

0

0

00

0

Linker Torso

0

00

0

0

0

BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 1-3 3. Unterarmaktivator 4. ER-S-Laser
- - ER-S-Laser
 - 6. neu würfeln
 - 1. neu würfeln
 - 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln 4-6 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln
 - **Linker Torso**
 - 1. XL-Reaktor
 - 2. XL-Reaktor
- 1-3 3. NARC-Boje Beagle-Sonde
- - 5. Munition (NARC) 6
 - 6. neu würfeln
 - neu würfeln
 - 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln 4-6 4. neu würfeln

 - 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- 3. Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- 5. neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- 3. Cockpit
- 4. ER-M-Laser
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

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

 - 5. Munition (MG) 200
 - 6. neu würfeln

Reaktortreffer O O O Gyroskoptreffer O O

Sensorentreffer O O

Lebenserhaltung O

Schadenstransfer-

diagramm

Rechter Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 1-3 ^{3.} Ultra-AK/5 Ultra-AK/5

 - 5. Ultra-AK/5
 - 6. Munition (Ultra-AK/5) 20

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

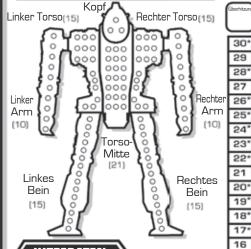
Rechter Torso

- 1. XL-Reaktor
- 2. XL-Reaktor
- 1-3 3. LSR-20
- 4. LSR-20
 - LSR-20 5.
- 6. LSR-20 1. Maschinengewehr
- 2. Maschinengewehr
- 3. Munition (LSR-20) 6
- 4. neu würfeln
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- **Fußaktivator**
- 5. neu würfeln
- 6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



ILZE-		
evel	Auswirkungen	13 (26)
30	Stilllegung	Doppelt
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	\sim
25	-5 Bewegungspunkte	88
24	Waffen +4	QQ
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	0
20	-4 Bewegungspunkte	Ō
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	ŏ
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	\times
17	Waffen +3	\simeq
15	-3 Bewegungspunkte	Ŏ
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	0
13	Waffen +2	0
10	-2 Bewegungspunkte	

HITZEDATEN

Waffen +1

-1 Bewegungspunkt

MERCHORECERNERBEEEN

'NMECHDIAVATA

Type: THORPARIME

Bewegeng Spunkte: Tollownage7070 **Gélitein**a: 55 Tedle danse locker Rennieg: 88 Clan

Succession Springen: 55 Epoche: Claranavasion

Weapons & Equipment Inventory
Bewalfinung & Ausrustung OAKZTYRYB 1₁ EER PPK

Logone warmesch Minish N. Met. W. RARAS 18 (195) (DE) — 77 1/4 23 LALAS 210 10 — 66 1/2 18 LEB12-XK490 (DB(B/B/S)F/S)

5/Ms/Rak. - 77 144 21 LT_{LT}5 LPSH-15 (M,C,S)C,S)

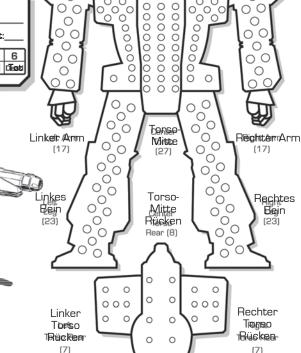
VKRITERERBALEATA

Name:

Schützen/Skilt: Pilettioterskelt:

Hits Treffen 1 2 4 3 7 10 11 Deat 3 | 5





AR**ipanzerung**am

Klepf (9)

RechtersTorso

00

0 0

o' O

С

0

0

Ö

60

00

Õ

0

0

0

0

00

0

00

0

7

6

5*

4

3

2

1

0

0

LinkeefTorso

000

200 o

o.

00

0

0 0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

CRITI**GAUTEILE** TABLE

Llugite Arm

- 1. Schoulder
- 2. Objepar Aakti Aatorator
- 1-3 3. LEBX1ANX AC
 - LEBX1ARX AC
 - LBBX1ADKX ACC
 - BBX1ADKX AAC 6.
 - | LBBX 440KX 1400
 - 2. Munition(4BB)X)(10
- 3. Feerodibibicous
- 4-6 4. nBoll/Again
 - 5. nBollvAigáirin
 - 6. nBollvAigráidh

LindferTopsso

- 1. XILFieaktorEngine
- XLHeaktor Engine
- 1-3 ^{3.} [SRM 515 4. [SRM 515
 - - 5. Murnition(L(BS/R-85) 8
 - 6. Munition(L(BSA)-85) 8
 - 1. Feerofibibicous
 - 2. Feerodi-Bibbous
- 4-6 3. nRoll/Again 3. nRollvAigráidh
 - 5. nRollvAigráinhn
 - 6. nRollvAigráidh

Line Rein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Objepschegkélatktátator
- Unitees drag Reitaktivertor
- 4. Ficilizat kili vatuator
- Sørangdëse
- Sprongdese

KHpad

- 1. Leiterssephaltung
- Seasonea
- 3. Očok bitit
- 4. Feerodi-Bibrous
- Seasorea
- 6. Leiser Sagripaltung

T**Gests et litter**so

- 1. XLLFieakitorEngine
- 2. XLHealitorEngine
- 3. XILPentitorEngine 1-3
- 4. Обуюськор
- 5. Gyroskop
 - 6. Glyposkop
 - 1. Giyoskop
 - 2. XLA Teaktor Engine
 - 3. XLHeaktorEngine
- 4-6 4. XLEPeaktor Engine
 - Sørmgdëte

 - 6. nBollvAigáidin

Ecatiocaldites O O O Gyr (Skppt differ O O

Seassent delites O O LEbbensSchaptont O

CATATÁST **Schadgestransfer** dDäggaanm

Reighte AAmm

- 1. SShoulder
- 2. ObeparnAaktivattoretor
- 3. EPPPRC 1-3 4. EPPPRC

 - 5. Feerofibitious
 - 6. nBollvAigáirín
 - 1. nBollvAigáidh
 - 2. nBollvAgairIn
 - 3. nBollvAigáidh
- 4. nBollvAigáidh
- 5. nBollvAgaidn

 - 6. nBollvAgaein

Reighter Toronso

- 1. XLLReaktor Engine
- 2. XLLReaktorEngine
- 3. Feerovibilitous 1-3 4. Feercoi bibtous

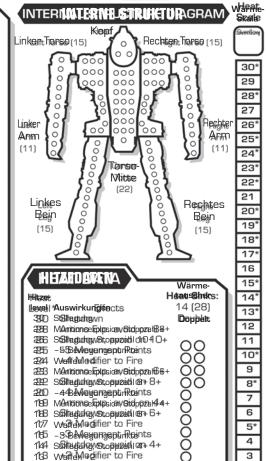
 - 5. nRollvAigráidh
 - 6. nRollvAigáirIn
 - 1. nBollvAigáidh
- 2. nRollvAigráidh
- 3. nBollvAigráidh
- 4. nBollvAigráidh
 - 5. nRollvAigráidhn 6. nRollvAigráidhn

Reighttes Bein

- 1. Hülitagelenk

- 4 FEGalk (Avatantor

- 2. Objepschergkélaktátattor
- Untereschen Katakakartor
- Sørnngdëse
- 6. Solumnadeise



MAntionse Extosico v Stdoozs H 4+

ടങ്ങിലുർവരുഗടാക്കാല് ആ+ 6+ Walte Madifier to Fire

-32 Wevengeptinkeints

1144

11:3

1110

Sillegidky, Stopyzidlan 4+ Walte Medifier to Fire

-28 Weyangaptinkeints Walfel Medifier to Fire

-18 Weyengept Reints

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: Thor A

Bewegungspunkte: Tonnage: 70 Gehen: 5 Technologie:

Rennen: 8 Clan

Springen: 5 **Epoche:** Clan-Invasion

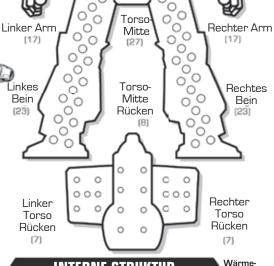
Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)								
Anz.	Тур	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Impuls-Laser	RA	10	10	_	6	14	20
				(DE,P)				
1	Gaussgeschütz	LA	1 ′	15 (DB) 2	7	15	22
1	KSR-6	ΙT	4	2/Rak	_	3	6	9

[M,C,S]

KRIEGERDATEN

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





PANZERUNG

Kopf (9)

0000000000

0000000

0

Ö 0

0

Linker Torso

60

0

0

o

0 0

0

00

0

0

00

0

C

0

0

Rechter Torso

0

0

00

0

00

0

00

0

29

28*

27

25*

24*

23*

22*

21

20*

19*

18*

17*

16

15*

14

13

12

11

10

9 8*

6

5*

4

3

2

1

Wärme-

8

0 0

BAUTEILE

Linker Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 1-3 3. Gaussgeschütz 4. Gaussgeschütz

 - Gaussgeschütz
 - Gaussgeschütz
 - 1. Gaussgeschütz
- Gaussgeschütz 3. Munition (Gauss) 8
- 4-6 3. Ivium...
 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Linker Torso

- 1. XL-Reaktor
- 2. XL-Reaktor
- 1-3 3. KSR-6 4. Munition (KSR-6) 15
 - 5. Munition (KSR-6) 15
 - 6. Ferrofibrit
 - Ferrofibrit
 - 2. neu würfeln
- 3. neu würfeln 4-6 4. neu würfeln

 - 5. neu würfeln
 - 6. neu würfeln

Linkes Bein

- 1. Hüftgelenk
- 2. Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- Sprungdüse
- Sprungdüse

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- 3. Cockpit
- Ferrofibrit
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

Gyroskoptreffer O O

Lebenserhaltung O

Reaktortreffer O O O Sensorentreffer O O



Schadenstransferdiagramm

Rechter Arm

- 1. Schulter
- 2. Oberarmaktivator
- 3. Unterarmaktivator
- 1-3 4. Schwerer Impuls-Laser
 - 5. Schwerer Impuls-Laser
 - Ferrofibrit
 - 1. neu würfeln
 - 2. neu würfeln
 - 3. neu würfeln
- 4. neu würfeln
 - 5. neu würfeln

 - 6. neu würfeln

Rechter Torso

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

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- **Fußaktivator**
- Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR

skala Linker Torso(15) Rechter Torso(15) 30* 000 000 000 000 000 Rechter Linker 26 0 Arm Arm orso Mitte Linkes Rechtes Bein Bein (15)HITZEDATEN

litze-		Lausche
evel	Auswirkungen	14 (28
30	Stilllegung	Doppel
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	\sim
25	-5 Bewegungspunkte	XX
24	Waffen +4	ÕÕ
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	00
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	00
20	-4 Bewegungspunkte	Ō
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	ŏ
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	×
17	Waffen +3	\sim

- Unterschenkelaktivator
- Sprungdüse
- Waffen +1 -1 Bewegungspunkt

Waffen +2

-3 Bewegungspunkte

-2 Bewegungspunkte

Stilllegung, Stoppzahl 4+

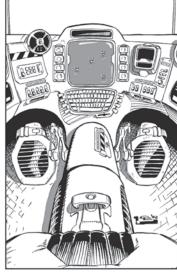
15

14

13

MECH-DATENBOGEN

KRIEGE	RDA	Ш	V) -			
Name:							
Schützenwert:	Pilotenwert:						
Treffer: Bewusstseinswurf:	1	2	3	4	5	6	
Bewusstseinswurf:	5	7	10	11	Tot		



Rechter Arm

Handaktivator

Rechter Torso

Oberarmaktivator

Unterarmaktivator

Schulter

1.

2.

4.

5.

6.

5.

6.

1-3

5

6.

1.

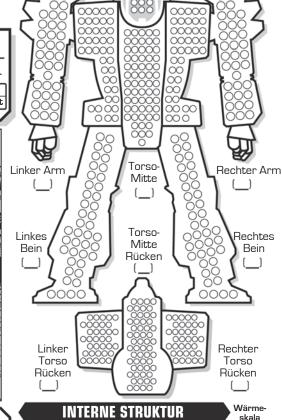
2.

3.

4.

5.

1-3



PANZERUNG

Rechter Torso

Linker Torso

BAUTEILE

Linker Arm Schulter 1.

- Oberarmaktivator Unterarmaktivator
- 1-3 4. Handaktivator 5. 6.
- 1. 3. 4.
- 4-6 5.

Linker Torso

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

Linkes Bein

Hüftgelenk

5.

- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator 3.
- Fußaktivator 4.
- 5. 6.

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- 3. Cockpit
- 4
- 5. Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

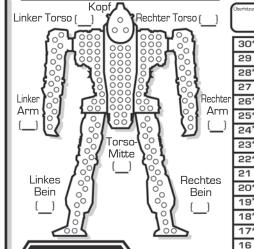
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor 3. Gyroskop 4
- 5. Gyroskop 6. Gyroskop
- Gyroskop
- 2. Reaktor
 - 3. Reaktor 4. Reaktor
 - 6.
 - Reaktortreffer 000 Gyroskoptreffer OO Sensorentreffer OO Lebenserhaltung 🔿



Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



TIII		Wärm
Hitze-		tausch
level	Auswirkungen	
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	\bigcirc
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	$\times\times$

15'

14

13

12

11

10'

9

8*

7

6

5*

4

3

2

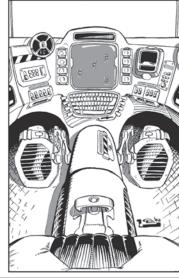
1

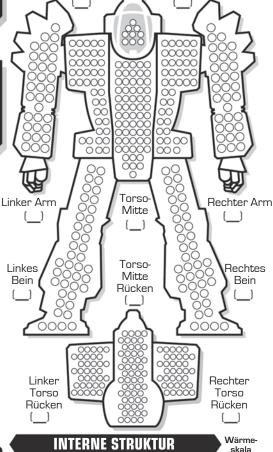
- -5 Bewegungspunkte Waffen +4 24 23 Munitionsexplosion, Stoppzahl 64 000
- 22 Stilllegung, Stoppzahl 8+ 20 -4 Bewegungspunkte
- 19 Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ Stilllegung, Stoppzahl 6+ 18
- 17 Waffen +3 -3 Bewegungspunkte Stilllegung, Stoppzahl 4+ 15
- 14 13 Waffen +2
 - 10 -2 Bewegungspunkte
 - 8 Waffen +1

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN Typ: Bewegungspunkte: Tonnage: Gehen: Rennen: Springen:						
Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe) Anz. Typ Zone Wärme Sch Min N. M. W.						
- 						

KRIEGEI	RDA	111	N) _		
Name:						
Schützenwert:		Pilotenwert:				
Treffer: Bewusstseinswurf:	1	2	3	4	5	6
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot





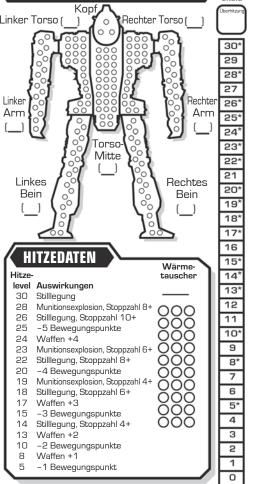
PANZERUNG

Rechter Torso

Kopf

Linker Torso

BAUTEILE Kopf Linker Arm Rechter Arm Lebenserhaltung 1. Schulter Sensoren 1. Schulter Oberarmaktivator 3. Cockpit Oberarmaktivator 2. 2. Unterarmaktivator Unterarmaktivator 4 3. 1-3 1-3 4. Handaktivator 5. Sensoren 4. Handaktivator Lebenserhaltung 5. 5. 6. 6. Torso Mitte 1 1 1. Reaktor 2. 2. Reaktor 3. 4-6 3. 3. 3. Reaktor 4. Gyroskop 4. 5. 5. 5. Gyroskop 6. 6. 6. Gyroskop Gyroskop 2. Reaktor **Linker Torso** Rechter Torso 3. Reaktor 1. 4. Reaktor 2. 2. 5. 1-3 3. 3. 6. 1-3 5 5 Reaktortreffer OOO 6. 6. Gyroskoptreffer OO 1. Sensorentreffer OO 2. 2. Lebenserhaltung 🔿 3. 3. 4. 4. 5. 5. Linkes Bein Rechtes Bein Hüftgelenk Hüftgelenk Oberschenkelaktivator Oberschenkelaktivator 2. 2. Unterschenkelaktivator Unterschenkelaktivator 3. 3. Fußaktivator Fußaktivator 4. 4. 5. 5. Schadenstransfer 6. 6.

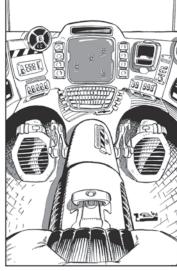


diagramm

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN			
Тур:			
Bewegungspunkt Gehen: Rennen: Springen:	e: Tonnaç 	ge:	
Bewaffnung &		(Hexe) Min N. M. W.	
_			.
			٠
			٠
_			١
			١.
			١.

KRIEGEI	RDA	111	N) _				
Name:								
Schützenwert:	Pilotenwert:							
Treffer: Bewusstseinswurf:	1	2	3	4	5	6		
Bewusstseinswurf:	3	5	7	10	11	Tot		



Rechter Arm

Handaktivator

Rechter Torso

Oberarmaktivator

Unterarmaktivator

Schulter

1.

2.

4.

5.

6.

5.

6.

1-3

5

6.

1.

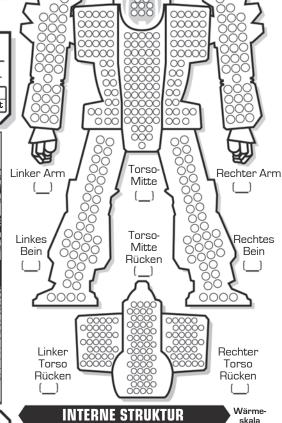
2.

3.

4.

5.

1-3



PANZERUNG

Rechter Torso

Linker Torso

BAUTEILE

Linker Arm Schulter 1.

- Oberarmaktivator Unterarmaktivator
- 1-3 4. Handaktivator 5.

6.

3.

4.

5.

- 1. 3.
- 4-6 4. 5.

Linker Torso

1-3 3. 5 6. 1. 2.

Linkes Bein

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

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- 3. Cockpit
- 4
- 5. Sensoren Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

 - 4. Reaktor
 - 6.

Lebenserhaltung 🔿

Reaktortreffer OOO Gyroskoptreffer OO Sensorentreffer OO

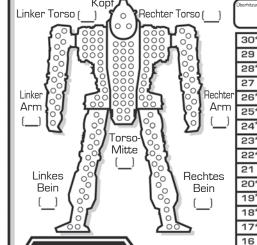
Schadenstransfer-

diagramm

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN	Wärme-
Hitze-	tauscher
level Auswirkungen	

15'

14

13

12

11

10'

9

8*

7

6

5*

4

3

2

1

000 000 000

000

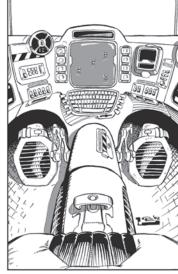
- 30 Stilllegung
- Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+ 26 Stilllegung, Stoppzahl 10+
- 25
- -5 Bewegungspunkte
- Waffen +4 24 23 Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+
- 22 Stilllegung, Stoppzahl 8+
- 20 -4 Bewegungspunkte 19
- Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+ Stilllegung, Stoppzahl 6+ 18
- 17 Waffen +3
- -3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

MECH-DATENBOGEN

BAFOUDATEN
MECHDATEN Typ: Bewegungspunkte: Tonnage: Gehen: Rennen: Springen:
Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe) Anz. Typ Zone Wärme Sch Min N. M. W.

KRIE	Ш	RDA	113	N) _		
Name:							
Schützenw				wert:	_		
Tref	ffer: (1	2	3	4	5	6

Bewusstseinswurf: 3 5 7 10 11 Tot



00000 00000 00000 0000000000 00000 ∞ 0000 0000 Linker Arm Rechter Arm Mitte Torso-Linkes Rechtes Mitte Bein Bein Rücken 0000 0000 Linker Rechter Torso Torso Rücken Rücken Wärme-**INTERNE STRUKTUR**

PANZERUNG

Rechter Torso

Kopf

Linker Torso

BAUTEILE Kopf Linker Arm Rechter Arm Lebenserhaltung 1. Schulter Sensoren 1. Schulter Oberarmaktivator 3. Cockpit Oberarmaktivator 2. 2. Unterarmaktivator Unterarmaktivator 4 3. 1-3 1-3 4. Handaktivator 5. Sensoren 4. Handaktivator Lebenserhaltung 5. 5. 6. 6. Torso Mitte 1 1 Reaktor 2. 2. Reaktor 3. 4-6 3. 3. 3. Reaktor 4. Gyroskop 4. 5 5. 5. Gyroskop 6. 6. 6. Gyroskop Gyroskop 2. Reaktor **Linker Torso** Rechter Torso 3. Reaktor 1. 4. Reaktor 2. 2. 5. 1-3 3. 3. 6. 1-3 5 5 Reaktortreffer OOO 6 6. Gyroskoptreffer OO 1. Sensorentreffer OO 2. 2. Lebenserhaltung 🔿 3. 3. 4. 4. 5. 5. Linkes Bein Rechtes Bein Hüftgelenk Hüftgelenk Oberschenkelaktivator Oberschenkelaktivator 2. 2. Unterschenkelaktivator Unterschenkelaktivator 3. 3. Fußaktivator Fußaktivator 4. 4. 5. 5. Schadenstransfer 6. 6. diagramm

