BATTLETECH™

DATENBÖGEN 3039™

CATALYST game labs™

EIN ERGÄNZUNGSBAND ZUR BATTLETECH-EINSTEIGERBOX

BATTLETECH™

DATENBÖGEN 3039

• ULISSES SPIELE •

IMPRESSUM

Projektentwicklung
Randall N. Bills

Autoren
Randall N. Bills
Björn Schmidt

Produktredaktion
Diane Piron-Gelman

BattleTech-Entwickler
Herbert A. Beas II

Produktionsteam
Künstlerische Leitung
Randall N. Bills
Coverkünstler
Doug Chaffee
Coverdesign
David M. Stansel-Garner
„Classic BattleTech"-Logodesign
Shane Hartley and Steve Walker
Layout
Adam Jury
Illustrationen
Chris Lewis
Duane Loose
Datenbögem
David L. McCulloch

Spieltester/Korrekturleser
Joel Agee, Ron Barter, James Richard Brown, Rich Cencarik, Bruce Ford, Eugen Fournes, Anthony Hardenburgh, Glenn Hopkins, Ken' Horner, Kevin Roof, John "Wolf" Surette, Geoff Swift, Chris Wheeler; Kirk "Rommel_Twee" Alderfer und die Rockmartian Gamers.

Deutsche Ausgabe

Redaktion
Markus Plötz, Clemens Schnitzler, Michael Mingers

Übersetzung
Benjamin Fox

Layout
Christian Lonsing

©2007–2012 The Topps Company, Inc. Alle Rechte Vorbehalten. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech, BattleMech und MechWarrior sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Topps Company, Inc. in den United States und/oder anderen Ländern. Kein Teil dieser Arbeit darf repliziert werden, in einem Informationssystem gespeichert oder in jeglicher Form übertragen werden oder in einer anderen Form als in der hier publizierten weitergegeben werden ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Copyright Eigentümers.
Herausgegeben durch Catalyst Game Labs, ein Unternehmen der InMediaRes Productions, LLC.
PMB 202 • 303 91st • Ave NE • G701 • Lake Stevens, WA 98258
©2012 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Printed in Poland.

WWW.BATTLETECH.DE

FEEDBACK@ULISSES-SPIELE.DE

Ulisses Spiele GmbH | Industriestraße 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de

EINLEITUNG

Herzlich willkommen zu den *Datenbögen 3039*. Wie die *Einsteigerbox* und das *Hardware-Handbuch 3039* ist auch dieses Einsteigerprodukt für eine schnelle und einfache Handhabung gedacht, um dich schnell Würfel rollen und Spaß haben zu lassen. Alles was du brauchst, um dieses Buch zu nutzen, ist die *BattleTech-Einsteigerbox*.

WIE MAN DIESES BUCH BENUTZT

Nach der *Einsteigerbox* und ggf. dem *Hardware-Handbuch 3039* fragt man sich vielleicht, wozu man dieses Buch braucht. Wie bereits erwähnt, sind die Einsteigerprodukte für eine schnelle und einfache Handhabung ausgelegt. Während ein Blankodatenbogen in der *Einsteigerbox* enthalten ist, um Spieler ihre eigenen 'Mechs erstellen zu lassen, erlauben die vorgefertigten Datenbögen der vierundzwanzig 'Mechs dieser Box dem Spieler, einfach eine Konstruktion auszuwählen und zügig ins Spiel zu starten.

Diese vierundzwanzig 'Mechs bieten eine reiche Bandbreite an Spielmöglichkeiten, doch es existieren noch zahlreiche Konstruktionen darüber hinaus. Wie in der Einleitung der *Einsteigerbox* angedeutet, bringt die Serie von Hardware-Handbücher und Datenbögen mit ihren unzähligen Konstruktionen zusätzliche Taktiken und Freude an den Spieltisch.

Datenbögen 3039 erweitert die Palette der Möglichkeiten für Spieler, ohne dabei den Blick auf die einfache Handhabung zu verlieren, die das Markenzeichen der **Classic BattleTech**-Einsteigerprodukte darstellen. Die Spieler müssen lediglich das Datenbogen einer Konstruktion kopieren die sie spielen wollen und können unmittelbar mit ihr über das Schlachtfeld marschieren.

Regelergänzungen

Bevor wir zu den Datenbögen kommen, folgen nach dieser Einleitung erst noch einige Regelergänzungen. Sie enthalten spielfertige Szenarien und Schnellstartregeln zur Szenarioerstellung. Spieler können die Regeln aus dem Abschnitt Fahrzeug- und Infanterie-Schnellstartregeln des *Einsteigerregelbuchs* benutzen, wenn sie Fahrzeuge aus diesem Buch spielen. Der Abschnitt *Gefechtsfahrzeuge* enthält die vollständigen Regeln für solche Einheiten und bietet den Spielern noch mehr Spaß im Spiel mit unterschiedlichen Waffengattungen.

Warum dieses Buch nicht das *Hardware-Handbuch 3039* abdeckt

Spielern wird schnell auffallen, dass sich nicht alle Einheiten aus dem *Hardware-Handbuch 3039* in den Datenbögen auftauchen. Dies hat zwei Gründe. Zum einen verfügen Spieler, die lediglich über die *Einsteigerbox* verfügen, nicht über die notwendigen Regeln, um manche der Einheiten, wie Luft-/Raumjäger oder Senkrechtstarter, zu spielen. Zum anderen tragen manche Einheiten Ausrüstung, die über den Rahmen der *Einsteigerbox* hinausgeht. Ein Beispiel hierfür ist der *Raven*, den wir deshalb in die Datenbögen mit aufgenommen haben, weil die Regeln für seine EK-Ausrüstung im ersten spielfertigen Szenario vorgestellt werden. Hierdurch erhalten wir ein Produkt mit einfacher Handhabung, bei dem jedes Datenbogen einhundertprozentig von jedem Spieler verwendet werden kann.

Spieler, die vorgefertigte Datenbögen für die Einheiten (oder eine ihrer Varianten) aus dem *Hardware-Handbuch 3039* haben möchten, die nicht in diesem Buch auftauchen, können die kompletten *Datenbögen 3039*-PDF mit mehr als 300 Datenbögen, wie auch viele weitere **BattleTech**-Produkte, unter http://www.ulisses-ebooks.de/ erwerben.

Vierbeinige 'Mechs: Spieler werden bemerken, dass dieses Buch zwei vierbeinige 'Mechs, den *Scorpion* und den *Goliath*, enthält. Diese werden wie zweibeinige 'Mechs behandelt, wobei ein Treffer gegen einen Arm einem Treffer gegen das Vorderbein der entsprechenden Seite entspricht. Die vollständigen Regeln für vierbeinige 'Mechs werden in *Total Warfare* behandelt.

REGELERGÄNZUNGEN

Die nachfolgenden Regeln bauen auf denen der *Einsteigerbox* auf.

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Im Gegensatz zu den vierundzwanzig 'Mech-Datenbögen in der *BattleTech-Einsteigerbox*, beinhalten die Datenbögen dieser Ausgabe die zutreffenden Waffentypencodes. Diese Codes wurden erstmals für die fortschrittlichen Waffen der CDA-3MA *Cicada*, des HER-5SA *Hermes*, des *Rommel Panzers* (Gauss-Variante) and des *Saladin* (Ultra-Variante) aus den Schnellstartdatenbögen der *Einsteigerbox* eingeführt. Um Spieler besser auf das vorzubereiten, was *Total Warfare* anzubieten hat, beinhalten diese Datenbögen für jede Waffe den entsprechenden Typencode.

Die nachfolgenden Waffentypenregeln sind eine Ergänzung zu den Regeln im Abschnitt *Fortgeschrittene Waffensysteme* des *Einsteigerregelbuchs*, S. 71-72.

- **DE/DB: Direktfeuer-Energie- bzw. Ballistikwaffen.** Diese Waffentypen (ausgenommen Flammer und MGs) können auf einen Zielcomputer zurückgreifen, wenn mit ihnen angegriffen wird (diese Ausrüstung ist bei keinem der in diesem Buch vorgestellten Modelle zu finden).
- **M: Raketenwaffen (Missile Weapons).** Raketenwaffen unterliegen den folgenden Regeln:
  - Raketenwaffen richten soviel Schaden an, wie Raketen das Ziel treffen. Die Anzahl der Raketentreffer wird mit dem Schadenswert der jeweiligen Rakete multipliziert (abgekürzt: „X/Rak." in der Schadensspalte des 'Mechdatenabschnitts auf dem Datenbogen eines Raketenwaffen tragenden 'Mechs. „X" gibt den Schaden pro Rakete an.
  - Sobald der Angreifer mit Hilfe der Streuwaffentreffertabelle bestimmt hat, wie viele Raketen das Ziel treffen, werden die Raketentreffer in Schadensgruppen aufgeteilt, bevor sie beim Ziel verrechnet werden; die Art und Weise in der Art eine Raketenwaffe ihren Schaden gruppiert ist individuell. Wie im Abschnitt zur Bestimmung von Trefferzonen bereits beschrieben (S. *Einsteigerregelbuch*, S. 36) wird der Schaden von Kurzstreckenraketen in 2-Punkte-Gruppen und von Langstreckenraketen in 5-Punkte-Gruppen unterteilt.
- **E: Elektronikausrüstung.** Elektronikausrüstung hat für gewöhnlich eigene Regeln (s. *Elektronische Kriegsführungsausrüstung*, S. 5)

Projekt Phönix

Der Abschnitt *Projekt Phönix* des *Hardware-Handbuchs 3039* (s. S. 280-302) enthält keine Darstellung der Einheiten. Die Originaldarstellungen werden nicht länger verwendet, deshalb zeigen die entsprechenden 'Mech-Datenbögen keine standardisierte Darstellung. Wie in der „ingame"-Einleitung zu *Projekt Phönix* (s. *Hardware-Handbuch 3039*, s. S. 280) beschrieben, finden sich die „modernen" Darstellungen für diese 'Mechs auf den zugehörigen Datenbögen.

Kampfwerte und Kosten

Wie auf Seite 4 des *Hardware-Handbuchs 3039* in den Spielhinweisen beschrieben, ist der Kampfwert eine nummerische Bewertung, die Spieler heranziehen können, um ihre eigenen Szenarien auszubalancieren. Während dieses Buch Schnellstartregeln zur Szenarioerstellung (s. S. 6) enthält, die nützlich sind, um gleich ins Spielgeschehen einzusteigen, können Spieler für ihre eigenen Szenarien mit den Kampfwerten experimentieren.

Die Kosten sind für Spieler angegeben, die sich gerne mit dem finanziellen Aspekt des **Classic BattleTech**-Universums auseinandersetzen wollen. Die vollständigen Regeln zu den Kosten finden sich im *Tech Manual*.

SZENARIEN

Dieser Abschnitt enthält zwei spielfertige Szenarien, die fortgeschrittenere Spielmöglichkeiten enthalten, z. B. versteckte Einheiten und indirektes LSR-Feuer.

Im Gegensatz zu den generischen Szenarien aus dem *Einsteigerregelbuch*, basieren sie auf den Geschehnissen, die während des Krieges von 3039 stattgefunden haben, um zu zeigen, wie Spiel und Fiktion Hand in Hand gehen, um Spieler in das Spieluniversum hineinzuziehen. Ein Klammerzusatz nach dem Szenarionamen gibt an, um welche Art von Mission es sich – wie bei den *Missionstypen* (s. *Die Innere Sphäre auf einem Blick*, S. 41) beschrieben – handelt. Spieler können diese Missionstypen gemeinsam mit den Beispielszenarien zu Rate ziehen, um ihre eigenen Szenarien nach den Schnellstartregeln zu erstellen.

SZENARIO 1: ALLES WIE GEHABT (OFFENSIVKAMPAGNE)

„Diese verdammten Cappies haben das Baby gut hinbekommen…", murmelte Leftenant Lynn Doyle, den Blick auf die Sensoranzeige ihrer elektronischen Kriegsführungsausrüstung gerichtet, die in ihrem kostbaren *Raven* verbaut waren. „Wer hätte gedacht, dass sie mit so etwas Nützlichem aufwarten könnten?" Sie hätte gelacht, wenn die Umstände nicht so grässlich wären.

Sie schaute auf ihr HUD und rief ein anderes Schema der Umgebung auf. Ihr 35-Tonnen-'Mech pirschte durch den dichten Dschungel, auf der Suche nach einer Lichtung im Regenwald… und den Schlangen, die seit einer Woche Verstecken spielten.

Lynn nahm einen schaudernden Atemzug der schwelenden Hitze, die mit ihrem eigenen Geruch geschwängert war. Sie hätte schwören können, dass sie den Dschungelgestank sogar durch die hermetische Versiegelung hindurch roch. Trotz Müdigkeit und nervenaufreibender Anspannung war sie begeistert, dass sie für diesen Auftrag einen der *Raven*-Prototypen in die Finger bekommen hatte. Marshall Sandoval höchstpersönlich hatte ihn ihr überlassen, nachdem sie ihre *Valkyrie* verloren hatte, um eine ganze Kompanie 'Mechs vor einem Hinterhalt zu bewahren. Sie wurde befördert und erhielt das Kommando über die Aufklärungslanze der Zweiten Kompanie, Erstes Bataillon, Erste Robinson Rangers. „Ein so begabter Aufklärer benötigt einen angemessenen 'Mech", hatte der Marshall mit tröstenden Worten gesagt.

Mit Vorsicht war sie darauf bedacht, die Füße ihres 'Mechs im dichten Laubwerk richtig aufzusetzen, langsam schob sie den Schubhebel vorwärts und beschleunigte ihre neue Maschine. Mit Adleraugen taxierte sie die fortschrittlichen Sensoren, die den *Raven* so wertvoll machten, bereit für den Hinterhalt, von dem sie sicher war, er würde kommen. Alles wie gehabt.

LAGEBERICHT

Tillerbee Dschungel, Marduk
Draconis-Kombinat
07. Juni 3039

Zu Beginn des Jahres 3039 wusste Hanse „Der Fuchs" Davion, dass die Zeit gekommen war, um den Drachen ein für alle Mal zu erschlagen, so wie er die Konföderation Capella ein Jahrzehnt früher in den Griff bekommen hatte. Die Einheiten sprangen am 16. April in das Zielsystem, im Juni war die erste Angriffswelle gegen das Draconis-Kombinat in vollem Gange.

Field Marshall James Sandoval setzte die Ersten Robinson Rangers, die Zehnte Deneb Leichte Kavallerie und die Dreiundneunzigste Mechanisierte Brigade in Bewegung, um Marduk, die Heimat der Vicore Industries, zu erobern. Unbemerkt von den Angreifern hatte Haus Kurita das Jahrzehnt seit dem Ende des vierten Nachfolgekrieges genutzt, um sich gegen solch eine Invasion zu wappnen. Eine der vielen Taktiken, welche die VSDK anwandten, war die Guerillakriegsführung, um die einfallenden Streitkräfte einzuschnüren und dem Drachen das zu erkaufen, was er am dringendsten brauchte… Zeit. Kleine Gruppen von 'Mechs wurden im Gelände versteckt, wo sie auf ihre vorbeikommende Beute lauerten, um sie in blitzschnellen Überfällen anzugreifen und danach wieder zu verstecken. Nach einer Woche beharrlicher Verfolgung einer solchen Guerillaeinheit, brachten die Ersten Robinson Rangers einen seltenen *Raven* zum Einsatz, der mit seinen überlegenen Sensoren die Einheiten von Haus Kurita endgültig in die Enge treiben sollte.

SPIELVORBEREITUNG

Lege beide **BattleTech**-Karten wie dargestellt zurecht.

ANGREIFER

Der Angreifer besteht aus einer Aufklärungslanze der 1. Robinson Rangers, geführt von Leftenant Lynn Doyle. Würfle auf der nachstehenden Tabelle, um die 3 anderen 'Mechs der Aufklärungslanze zu bestimmen.

Leftenant Lynn Doyle (Pilotenwert 4, Bordschützenwert 3), RVN-1X Raven

Die übrigen drei 'Mechs müssen über die Spalte Haus Davion der *Zufallszusammenstellung Innere Sphäre 3039* (siehe S. 9) ermittelt werden. Alle Piloten gelten als Veteranen (Pilotenwert 4, Bordschützenwert 3).

Aufstellung

Sobald der Verteidiger seine Einheiten aufgestellt hat, wählt der Angreifer die Seite des Kartenrands aus, von der er den Spielbereich aus betreten möchte. Er beginnt damit in der Bewegungsphase von Runde 1.

VERTEIDIGER

Der Verteidiger besteht aus einem 'Mech-Trio der 6. Benjamin Regulars.

Chu-i Jinjiro Takahiro (Pilotenwert 4, Bordschützenwert 4), CRB-20 Crab
Shujin Ken Nakamoto (Pilotenwert 6, Bordschützenwert 4), PNT-9R Panther
Gunsho Sato Asada (Pilotenwert 5, Bordschützenwert 5), SDR-5V Spider

Wurf (1W6)	Einheitenzusammensetzung
1-2	2 Leichte, 1 Mittelschwerer
3-4	1 Leichter, 2 Mittelschwere
5-6	3 Mittelschwere

Aufstellung

Der Verteidiger stellt seine 'Mechs nach den Regeln für versteckte Einheiten (s. *Spezialregeln*, unten) irgendwo auf dem Spielfeld auf. Die Startseite des Verteidigers liegt gegenüber der Seite, von dem der Angreifer das Spielfeld betreten hat.

SIEGBEDINGUNGEN

Der Angreifer gewinnt, wenn er oder sie mindestens zwei verteidigende 'Mechs immobilisiert oder zerstört. Der Verteidiger gewinnt, wenn er den *Raven* zerstört und weniger als zwei seiner 'Mechs dabei verliert (wenn der *Raven* zerstört ist, darf er das Spielfeld über seine Startseite verlassen).

SPEZIALREGELN

Für dieses Szenario gilt ein 'Mech als immobilisiert, wenn ein oder beide Beine, seine komplette Bewaffnung (durch einen oder mehr kritische Treffer) oder sein Gyroskop (durch zwei oder mehr kritische Treffer) zerstört wurden oder er zwei oder mehr kritische Treffer gegen den Reaktor erhalten hat.

Wenn ein 'Mech aus irgendeinem Grund das Spielfeld verlässt, so gilt er als zerstört und darf das Szenario nicht wieder betreten (Ausnahme bilden die 'Mechs des Verteidigers, die sich nach Zerstörung des *Raven* zurückziehen dürfen).

Die nachstehenden Regeln sind für das Szenario in Kraft:

Versteckte Einheiten

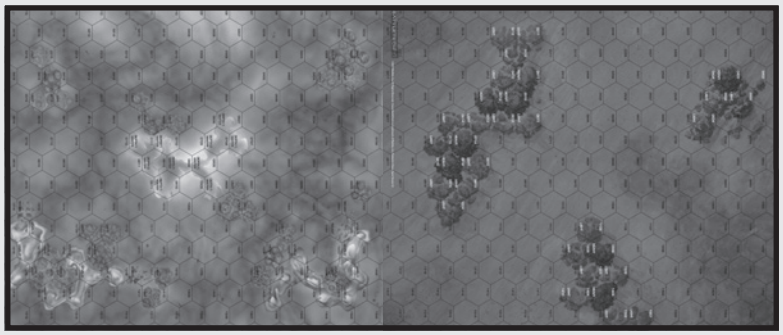
Zu Beginn des Szenarios darf der Verteidiger seine Einheiten auf der Karte verstecken. Er muss sich die Nummern der Hexfelder notieren, auf denen sich Einheiten befinden und die Ausrichtung der Einheit festlegen. Versteckte Einheiten gelten als versteckt, bis sie sich bewegen oder angreifen oder eine gegnerische Einheit sich in ihr Feld bewegt, versucht sich in ihr Feld zu bewegen oder ihre Bewegungsphase in einem angrenzenden Feld beendet.

Solange der Spieler seine versteckte Einheit nicht fortbewegen möchte, wird sie in der Bewegungsphase nicht für die Bestimmung der Bewegungsreihenfolge herangezogen. Möchte er seine versteckte Einheit während einer Runde aktivieren, so muss er die Einheit aufdecken und zu Beginn der Bewegungsphase der Runde auf der Karte platzieren. Möchte der Spieler während einer Runde mit einer versteckten Einheit angreifen, so muss er die Einheit aufdecken und zu Beginn der Angriffsphase auf der Karte platzieren. Werden versteckte Einheiten erst während einer Bewegungsphase aufgedeckt, dürfen sie sich in dieser Runde nicht mehr bewegen.

Wenn eine Einheit versucht, sich in ein Hexfeld zu bewegen, in dem sich eine versteckte Einheit befindet, wird die versteckte Einheit aufgedeckt, sofern die Bewegung die Stapelregeln verletzen würde (s. *Besetzte Felder*, S. 10). Die Bewegung endet unmittelbar in dem Hexfeld, von dem die Einheit aus probiert hat, in das Feld der versteckten Einheit einzudringen.

Wasserfelder: Auf der Wasseroberfläche ist ein Verstecken nicht möglich. Eine vollständig untergetauchte Einheit kann sich jedoch unter Anwendung dieser Regeln verstecken.

'Mechs: 'Mechs können sich nicht in offenen Feldern verstecken.



• „Alles wie gehabt" – Kartenanordnung •

Blattschüsse versteckter Einheiten: Wenn eine gegnerische Einheit sich in ein Feld bewegt, in dem sich eine versteckte Einheit befindet oder das an eine versteckte Einheit angrenzt, kann die versteckte Einheit versuchen, die Bewegung zu unterbrechen und einen Blattschuss auf die gegnerische Einheit abzugeben. Es dürfen nur Waffen abgefeuert werden, die einen gültigen Feuerbereich zum Ziel aufweisen und auf eine Reichweite von 1 abgeschossen werden können. Die versteckte Einheit darf ihren Torso oder Geschützturm drehen, um seine Waffen gegen das Ziel zu richten. Der Basistrefferwert wird durch Bewegung und Terrain nicht verändert. Jeglicher Schaden wird unmittelbar in der Bewegungsphase angerechnet, mögliche Auswirkungen können die Handlungen des Ziels für den Rest der Phase beeinträchtigen. Eine Einheit, die mit einem Blattschuss angreift, darf sich nicht bewegen, nicht mehr feuern und keine physischen Angriffe oder sonstige Handlungen während der Runde mehr vornehmen.

Aktive Sonden

Nach den Regeln für versteckte Einheiten kann eine aktive Sonde jeden 'Mech, jede Gefechtsrüstung und jedes Fahrzeug (nicht jedoch konventionelle Infanterie) aufspüren, wenn sich die versteckte Einheit zum Ende der Bewegungsphase in Reichweite der Sonde befindet (s. E*lektronische Kriegsführungsausrüstung*, unten) und eine Sichtlinie zwischen der Einheit mit der Sonde und der versteckten Einheit existieren würde, wenn sie nicht versteckt wäre.

Wasser: Befindet sich eine aktive Sonde über der Wasseroberfläche, kann sie keine versteckten Einheiten in Reichweite aufdecken, die sich unter Wasser befinden. Mit anderen Worten muss für das Aufspüren von Unterwassereinheiten die vollständige Sichtlinie zwischen Sonde und versteckter Einheit unter Wasser verlaufen.

ELEKTRONISCHE KRIEGSFÜHRUNGSAUSRÜSTUNG (EK)

Eingeführt: 3025 (Konföderation Capella)

Der Versuch der Konföderation Capella, die verlorenen Möglichkeiten der Beagle-Sonde und des Wächter ECM aus den Zeiten des Sternenbunds wiederherzustellen, feierte sein Debüt an ihrem RVN-1X *Raven* BattleMech im Jahre 3025. Diese Technologie war ein technologischer Meilenstein während des Nachfolgekrieges, allerdings wird diese Tatsache heute gerne übersehen, denn im Vergleich zu den zwanzig Jahre später wiederentdeckten, deutlich effektiveren und kompakteren Sternenbundgeräten wirkt sie wie eine primitive Kopie.

Spielregeln

Die grundlegende EK ist eine einteilige Kombination, welche die Funktionen einer Beagle-Sonde der Inneren Sphäre (s. Regeln für Aktive Sonden, oben) und der Wächter ECM (dessen Regeln hier zu weit führen würden) in sich vereint. Die effektive Reichweite des kombinierten Systems ist jedoch auf 3 Hexfelder begrenzt (für beide Funktionen).

SZENARIO 2: DAS PENDEL SCHWINGT (DEFENSIVKAMPAGNE)

„Das war's!" sagte Leftenant Colonel William Christopher Adams so ungeschminkt wie seine dunkelhäutigen Gesichtszüge. „Während die großen Jungs spielen sind, haben ein paar Drachen ihren Weg hierher gefunden und es sieht so aus, als wollen sie sich an unseren Vorräten bedienen."

Seine Zunge schob den Minzegeschmack-Zahnstocher von der einen Seite seines Mundes zur anderen. Sein Appetit auf eine Zigarre war schlimmer als jeder Zahnschmerz. Verdammt soll er sein, seiner Frau versprochen zu haben, dass er aufhören würde. Verdammt sollen seine Jungs sein, dass sie noch so grün hinter den Ohren waren. Die Gedanken schwirrten in seinem Kopf umher, als er zu seinen zugewiesenen Männern und Frauen trat. Er verlagerte leicht sein Gewicht, ohne dabei das Gefühl der Beklemmung durch seine eiserne Fassade schimmern zu lassen.

„Ich habe gerade mit General Baden-Powell gesprochen. Wir werden die Basis evakuieren und so viel Ausrüstung mitnehmen, wie wir können. Die Verstärkung wird uns nicht erreichen bevor wir überrannt werden. Das ist der Plan: Wir halten die Stellung solange wir können und nutzen das Gelände zu unserem Vorteil."

Sein Blick wanderte herunter zu dem behelfsmäßigen Tisch vor ihm. Er vermisste die holographischen Kartengeneratoren, doch sie hatten bereits damit begonnen, alles Lebensnotwendige für den hastigen Rückzug abzubauen. Stattdessen klopfte Adams auf den Tisch mit der guten alten Papierkarte. Gut genug für Patton, gut genug für ihn.

„Augen auf die Karte, Jungs und Mädels. So werden wir die Drachen stoppen…"

LAGEBERICHT

Trice-Kontinent, Breed
Vereinigte Sonnen
16. Juli 3039

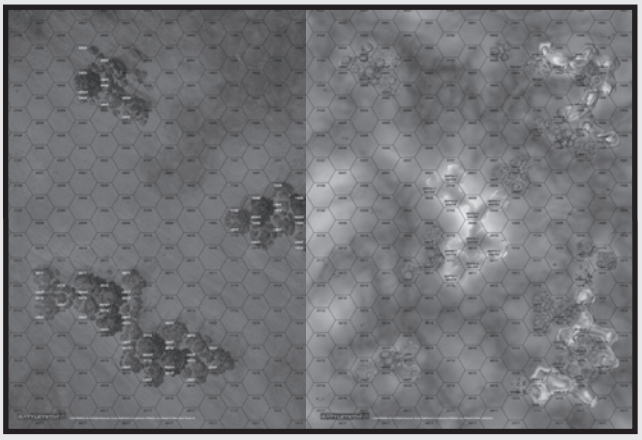
Während die Vereinigten Sonnen verbissen darauf waren, ihre Rechnung mit Haus Kurita zu begleichen und den Drachen in die Knie zu zwingen, spielte Gunji-no-Kanrein Theodore Kurita ein gefährliches Spiel. Statt seine Kräfte zu sammeln, um den Davion-Moloch aufzuhalten, entschied er sich für einen Gegenangriff auf die Sammelpunktwelten der Vereinigten Sonnen. Eine dieser Welten, Breed, beheimatete drei volle Regimenter Kampfgruppen, die sich nun auf dem Weg ins Kombinat befanden. Theodore Kurita schickte das 3. und 4. Geister-Regiment, um den Planeten anzugreifen. Während die 2. Robinson Rangers und das 1. NAIW-Kader damit beschäftigt waren, die Hauptstadt und die Minenkomplexe zu verteidigen, griffen die Geister eine Militärbasis mitten im Nirgendwo an, deren 'Mechs Stunden entfernt waren. Es hing von einer Kompanie Fahrzeuge ab, die Linie zu halten…

SPIELVORBEREITUNG

Lege die **BattleTech**-Karte und die Karte *Offenes Gelände #2* wie dargestellt zurecht.

ANGREIFER

Der Angreifer besteht aus zwei Lanzen des 3. Geister-Regiments Haus Kuritas.



• „Das Pendel schwingt" – Kartenanordnung •

Chu-i Hotaka Tanada (Pilotenwert 3, Bordschützenwert 3), DRG-1N Dragon
Gunsho Katashi Minahiro (Pilotenwert 4, Bordschützenwert 4), JR7-D Jenner
Gunjin Kazuki Lee (Pilotenwert 4, Bordschützenwert 4), KTO-18 Kintaro
Gunjin Kichiro Nanashi (Pilotenwert 4, Bordschützenwert 4), WTH-1 Whitworth
Tai-i Osamu Miller (Pilotenwert 3, Bordschützenwert 4), AS7-D Atlas
Chu-i Sora Inihiro (Pilotenwert 4, Bordschützenwert 4), THG-10E Thug
Gunsho Usagi Bo (Pilotenwert 4, Bordschützenwert 4), GHR-5H Grasshopper
Go-cho Kin Tokugawa (Pilotenwert 5, Bordschützenwert 3), CPLT-C1 Catapult

Aufstellung

Der Angreifer betritt das Spielfeld über den südlichen Kartenrand während der Bewegungsphase der ersten Runde.

VERTEIDIGER

Der Verteidiger besteht aus einer Kompanie des 1. NAIW-Kadetten-Kavallerieregiments.

Saladin Gefechtsschwebepanzer (Fahrerwert 5, Bordschützenwert 4)
Pegasus Scoutschwebepanzer (Fahrerwert 5, Bordschützenwert 4)
Condor Schwerer Schwebepanzer (Fahrerwert 5, Bordschützenwert 4)
Drillson Schwerer Schwebepanzer (Fahrerwert 5, Bordschützenwert 4)
KSR-Träger (Fahrerwert 5, Bordschützenwert 4)
KSR-Träger (Fahrerwert 5, Bordschützenwert 4)
LSR-Träger(Fahrerwert 4, Bordschützenwert 3)
LSR-Träger (Fahrerwert 4, Bordschützenwert 3)
Von Luckner Schwerer Panzer (Fahrerwert 5, Bordschützenwert 4)
Rommel Panzer (Fahrerwert 5, Bordschützenwert 4)
Demolisher Schwerer Panzer (Fahrerwert 5, Bordschützenwert 4)
Schrek PPK-Träger (Fahrerwert 5, Bordschützenwert 4)

Aufstellung

Der Verteidiger stellt seine Streitkräfte irgendwo auf dem Spielfeld auf, bevor das Spiel beginnt. Hierbei muss er mindestens einen Abstand von drei Hexfeldern zum südlichen Kartenrand einhalten.

SIEGBEDINGUNGEN

Der Angreifer muss mindestens sieben Fahrzeuge des Verteidigers zerstören und das Spielfeld mit mindestens der Hälfte seiner Einheiten über den Nordrand der Karte vor Ablauf von Runde 15 verlassen haben. Der Verteidiger gewinnt, wenn er mindestens die Hälfte der angreifenden Einheiten zerstört oder immobilisert hat und/oder die Hälfte der gegnerischen Streitkräfte davon abhält, das Spielfeld über den Nordrand der Karte vor Ablauf von Runde 15 zu verlassen.

SPEZIALREGELN

Für dieses Szenario gilt ein 'Mech als immobilisiert, wenn ein oder beide Beine, seine komplette Bewaffnung (durch einen oder mehr kritische Treffer) oder sein Gyroskop (durch zwei oder mehr kritische Treffer) zerstört wurde oder er zwei oder mehr kritische Treffer gegen den Reaktor erhalten hat.

Wenn ein 'Mech aus irgendeinem Grund das Spielfeld verlässt, so gilt er als zerstört (Ausnahme bilden die 'Mechs des Angreifers, die die Karte über den nördlichen Rand verlassen) und darf das Szenario nicht wieder betreten.

Die nachstehenden Regeln sind für das Szenario in Kraft:

Indirektes LSR-Feuer

Einheiten, die mit einer LSR-Lafette ausgestattet sind, dürfen diese Raketen indirekt abfeuern. Indirektes Feuer erlaubt einer Einheit, ohne unmittelbare Sichtlinie auf ein Ziel feuern. Mindestens eine verbündete Einheit muss jedoch eine gültige Sichtlinie zum Ziel haben (diese Einheit wird hierbei zum Beobachter). Ein Angreifer mit gültiger Sichtlinie zum Ziel kann kein indirektes LSR-Feuer abgeben, selbst wenn ein solcher Angriff einen besseren Trefferwert bedeuten würde.

Indirekte LSR-Angriffe werden in dem Zug durchgeführt, in dem sie abgefeuert werden. Der Basistrefferwurf ist der Bordschützenwert der feuernden Einheit. Hierbei werden Reichweitenmodifikatoren auf Grundlage der Reichweite zwischen Ziel und feuernder Einheit (einschließlich Minimalreichweiten) und folgende weitere Modifikatoren angerechnet:

- +1 für indirektes Feuer
- alle Standardmodifikatoren für die Bewegung des Ziels
- alle Standardmodifikatoren für die Bewegung des Angreifers und des Beobachters (Infanterie hat keinen Modifikator für Angreiferbewegung als Beobachter)
- Geländemodifikatoren auf Grundlage der Sichtlinie zwischen Beobachter und Ziel. Dies beinhaltet einen Modifikator von +1, wenn das Ziel sich in teilweiser Deckung gegenüber dem Angreifer oder dem Beobachter aufhält. Schadensgruppen von LSR-Feuer treffen immer das Ziel, nicht die teilweise Deckung, sogar dann, wenn eine Beinzone getroffen wird (siehe *Teilweise Deckung*, *Einsteigerregelbuch*, S. 29)

Wenn der Beobachter Angriffe durchführt, während er für eine andere Einheit als Beobachter tätig ist, so kommt ein zusätzlicher Modifikator von +1 für alle Angriffe des Beobachters zum Tragen, ebenso wie ein zusätzlicher Modifikator von +1 für das indirekte LSR-Feuer. Wenn der Beobachter keine Angriffe vornimmt, werden diese zusätzlichen Modifikatoren nicht angewendet. Der Beobachter kann eine Einheit für eine beliebige Anzahl von Angreifern beobachten, jedoch nicht mehrere Ziele gleichzeitig.

Hinweise: Einen LSR- und einen KSR-Träger zusammen am nördlichen und südlichen Rand der Karte hinter einem Berg zu platzieren, würde sie aus dem Gröbsten heraushalten. Der KSR-Träger würde sicherstellen, dass eine Einheit, die dem LSR-Träger zu nahe kommt, sich in einer Welt der Schmerzen wiederfindet. Merke: LSR-Träger sind nicht dazu gedacht im offenen Feld zu kämpfen, aber an einem sicheren Platz aufgestellt, kann er einen LSR-Hagel auf anrückende Gegner herabregenen lassen.

SCHNELLSTARTREGELN ZUR SZENARIOERSTELLUNG

Dieser Abschnitt beinhaltet zusätzliche Regeln und Tabellen, mit denen Spieler in kurzer Zeit ein **BattleTech**-Szenario erstellen können (im Gegensatz zu den spielfertigen Szenarien, die weiter oben vorgestellt wurden). Hierbei handelt es sich um Schnellstartregeln. Die vollständigen Regeln, einschließlich zahlreicher Szenario-Typen, alternativer Kartenauswahl und detaillierteren Einheitengestaltungsregeln finden sich in *Total Warfare*.

ANZAHL DER SPIELER

BattleTech wird für gewöhnlich mit zwei gegnerischen Parteien gespielt. Wenn mehr als zwei Personen spielen, werden diese einfach gerecht auf die beiden Teams verteilt. Spieler können diese Regeln jedoch auch dazu nutzen, Szenarien zu erstellen, in denen sich drei oder mehr Seiten bekämpfen. Diese Szenarien gestalten sich allerdings meist sehr komplex und die Spieler müssen sich über die Auswirkungen des möglichen Spielverlaufs einig sein.

AUFSTELLUNG

Zunächst werden die Karten ausgewählt und danach die Zusammenstellung der Streitkräfte bestimmt (s. u.). Schlussendlich würfeln beide Spieler mit 2W6 darum, wer beginnen darf. Der Spieler mit der höheren Augenzahl wählt seine Startseite auf der Karte aus. Von dieser Seite aus werden seine Einheiten das Spielfeld betreten. Die gegenüberliegende Seite ist die Startseite des Gegners. Die Einheiten des Spielers können das Spielfeld nur sicher über diese Startseite verlassen.

LANZENGEWICHTSZUSAMMENSTELLUNG

1W6	Leichte Lanze	Mittlere Lanze	Schwere Lanze	Überschwere Lanze
1	4 Leichte	1 Leichter, 2 M., 1 Schw.	1 Mittlerer, 3 Schwere	1 M., 1 Schw., 2 Überschw.
2-3	3 Leichte, 1 Mittlerer	4 Mittlerer	4 Schwere	2 Schwere, 2 Überschw.
4-5	2 Leichte, 2 Mittlere	3 Mittlere, 1 Schwerer	1 M., 2 Schw.,1 Überschw.	1 Schwerer, 3 Überschw.
6	2 Leichte, 1 M., 1 Schw.	2 Mittlere, 2 Schwere	3 Schwere, 1 Überschw.	4 Überschwere

Würfele die Initiative für den ersten Spieler nach den Standardregeln aus. Alle Einheiten starten das Spiel außerhalb der Karte. Eine Spielereinheit kann das Spielfeld auf jedem Hexfeld der Startseite des Spielers betreten, das Gelände spielt hierbei keine Rolle, sofern die Einheit grundsätzlich auf einem solchen Feld stehen darf. Jede Einheit muss das Spiel auf einem vollen Hexfeld auf der Startseite des Spielers beginnen. Dieses Hexfeld zählt dann als erstes Feld der Bewegung der Einheit.

Karten

In der *BattleTech-Einsteigerbox* sind lediglich zwei Karten enthalten. Die Spieler können sich jedoch entscheiden, ob sie beide **BattleTech**-Karten, beide Karten *Offenes Gelände #2* oder jeweils eine auslegen. Die Ausrichtung darf ebenfalls beliebig gewählt werden, sofern jeweils die langen bzw. kurzen Enden zusammen liegen. Die Spieler können sich einigen, die Kartenauswahl dem Zufall, dem Angreifer oder dem Verteidiger zu überlassen oder es vom Initiativewurf abhängig machen. Für jedes Szenario kann das System der Kartenauswahl geändert werden, um herauszufinden, welche Variante den Spielern am besten gefällt.

Einheitenerstellung

Spieler können sich die Einheiten aus der *Einsteigerbox* oder diesem Buch auswählen, die ihnen zusagen oder die Zusammenstellung zufällig auswürfeln. Sollen die Einheiten zufällig bestimmt werden, würfeln die Spieler zunächst die Zusammenstellung ihrer Streitkräfte aus und weisen im Anschluss die Einheiten zu. Bei einem Spiel über zwei Karten bietet es sich an, jeweils eine Lanze gegeneinander antreten zu lassen, wobei Spieler auch größere Einheiten ins Gefecht schicken können. Allerdings wird empfohlen, nicht mehr als jeweils eine Kompanie aufzustellen, denn der fehlende Platz würde zu einem Verlust von taktischen Möglichkeiten und schlussendlich weniger Spielfreude führen.

Nachdem die Größe der Streitkräfte jedes Spielers bestimmt wurde, wird die Gewichtsklasse der Einheiten bestimmt. Würfle zunächst mit 1W6: 1 = Leicht, 2-3 = Mittelschwer, 4-5 = Schwer, 6 Überschwer. Danach wird noch ein Wurf mit 1W6 auf die Tabelle *Lanzengewichtszusammenstellung* durchgeführt, um in der entsprechenden Gewichtsspalte zu bestimmen, welche Gewichtsklassen die einzelnen Einheiten der Lanze aufweisen. Wenn Spieler mehr als eine Lanze ins Feld führen, wird der Vorgang für jede Lanze wiederholt. Wenn die Gewichtsklassen bestimmt sind, wird noch einmal mit 1W6 gewürfelt, um anhand der Tabelle *Zufallszusammenstellung Innere Sphäre 3039* (S. 9) in der Spalte der gewünschten Fraktion die jeweilige Einheit zu bestimmen. Fahrzeuge können von jeder Fraktion verwendet werden. Jede Einheit trägt hinter dem Namen in Klammern eine Seitenangabe, unter der die entsprechende Einheit schnell gefunden werden kann.

Gleiche Anzahl: Die spielfertigen Szenarien haben häufig eine ungleiche Anzahl von Einheiten pro Seite. Diese Ungleichheit wurde bei der Erstellung der Szenarien jedoch berücksichtigt und ausgeglichen. Bei der Erstellung eigener Szenarien bietet es sich allerdings an, mit gleicher Einheitenzahl auf beiden Seiten zu spielen. Nach einigen Szenarien kann man dann das Spiel mit unterschiedlicher Einheitenzahl ausprobieren.

Kombinierte Waffengattungen: Spieler können sich frei entscheiden, ob sie nur 'Mechs, nur Fahrzeuge oder eine Mischung aus beidem in die Schlacht führen. Grundsätzlich sind Fahrzeuge etwas schwächer als 'Mechs, daher sollte eine Seite nicht ausschließlich Fahrzeuge ins Feld schicken, es sei denn, dieser Seite wurden andere Vorteile eingeräumt, z. B. überlegene Technologie (wie in Szenario 1) oder eine größere Streitmacht (wie in Szenario 2), usw. Hier können Spieler experimentieren und die beste Mischung für den jeweiligen Szenariotyp herausfinden.

Chris und Dave wollen ihr eigenes Szenario erstellen und finden es reizvoll, es dem Zufall zu überlassen, mit welchen Einheiten sie ins Gefecht starten. Sie haben beide das Quellenbuch Die Innere Sphäre auf einen Blick *gelesen. Dave möchte für das Haus Steiner antreten, Chris hat sich für Haus Davion entschieden. Die beiden wissen zwar, dass es ein wenig unwahrscheinlich ist, dass diese beiden Fraktionen gegeneinander antreten, wissen allerdings auch, dass es in tausend Jahren Geschichte einige Kämpfe gegeben hat. Sie versuchen ihr erstes Szenario so einfach wie möglich zu halten und führen jeweils eine Lanze ins Feld.*

Dave würfelt mit 1W6 und erhält eine 4, eine schwere Lanze. Dann würfelt er erneut mit 1W6 und erhält wieder eine 4. Dafür erhält er einen mittelschweren, zwei schwere und einen überschweren,'Mech. Zum Schluss würfelt er auf der Tabelle Zufallszusammenstellung Innere Sphäre 3039 *in der Spalte Haus Steiner. Für den mittelschweren 'Mech zeigt der nächste Wurf mit 1W6 eine 3, einen HCT-3F* Hatchetman*. Bei den schweren,'Mechs erwürfelt er mit einer 2 und einer 5 einen TDR-5S* Thunderbolt *und einen WHM-6R* Warhammer*. Beim überschweren 'Mech zeigt sein Würfel eine 2 und er bekommt dafür einen ZEU-6S* Zeus *zugespielt, einen Klassiker unter den Steiner-'Mechs.*

Danach beginnt Chris, seine Streitmacht zusammenzuwürfeln. Der erste Wurf mit 1W6 ist gleich eine 6 und beschert ihm eine überschwere Lanze! Das nächste Wurfergebnis ist eine 3. Er bekommt zwei schwere und zwei überschwere 'Mechs. Die Ergebnisse 2 und 3 bedeuten einen RFL-3N Rifleman *und einen JM6-S* JagerMech*. Chris möchte ein Fahrzeug ausprobieren. Er würfelt 1W6 auf der Davion-Spalte im überschweren Abschnitt und erhält mit einer 1 einen VTR-9B* Victor*. Sein Wurf auf der Fahrzeugspalte zeigt eine 5 und gibt ihm einen* Ontos Schweren Panzer*. Jetzt sind die beiden bereit zu spielen!*

BEWEGUNG UND RÜCKZUG

Szenariokarten sind unveränderlich, sobald das Spiel begonnen hat. Während des Spiels werden keine neuen Karten mehr hinzugefügt. Sofern nicht anders geregelt, gelten Einheiten, die sich über eine andere Kartenseite als ihre Startseite vom Spielfeld zurückziehen, als zerstört. Einheiten, die sich über die Startseite zurückziehen, gelten als zurückgezogen. Sie bleiben aus dem Spiel und können nicht mehr am Szenario teilnehmen. Einheiten, die sich zurückgezogen haben, zählen nicht als zerstört, wenn es um die Ermittlung des Siegers geht. Einheiten können das Spielfeld absichtlich oder unabsichtlich (z. B. durch einen Sturz) verlassen oder durch eine gegnerische Einheit aus

dem Spielfeld gedrängt werden (z. B. durch einen Stoß oder einen Todessprung). Halbfelder am Rand der Karte – auch die mit Hexfeldnummer – gelten nicht als Teil der Karte. Das Betreten dieser Felder wird als Verlassen der Karte gewertet.

SPIELENDE

Grundsätzlich endet ein Szenario, wenn alle Einheiten eines Spielers zerstört wurden oder sich zurückgezogen haben. In diesem Fall gewinnt der Gegner das Spiel. Abhängig von besonderen Szenariotypen kann es jedoch andere oder zusätzliche Bedingungen für den Sieg geben.

SIEGBEDINGUNGEN

Der Sieg geht grundsätzlich an die Seite, die das Spiel bis zum Schluss überlebt. Neben dieser ultimativen Bestimmung von Sieg und Niederlage können Spieler jedoch weitere oder alternative Siegbedingungen festlegen. Während diese Abwandlung mehr Arbeit von den Spielern fordert, kann das Spiel dadurch abwechslungsreicher und herausfordernder werden. Beispielsweise ist die Standardsiegbedingung eines Szenarios die vollständige Ausschaltung der gegnerischen Einheiten. Die Spieler können jedoch beispielsweise vereinbaren, dass Spieler A nur dann einen tatsächlichen Sieg erringen kann, wenn neben der vollständigen Zerstörung aller Einheiten von Spieler B auch mindestens die Hälfte der Einheiten von Spieler A überleben muss. Welche Siegbedingungen auch immer festgelegt werden sollen, beide Spieler müssen sich darüber einig sein, bevor sie mit dem Spiel beginnen.

Kampfwert: Spieler, die das Kampfwertsystem benutzen, können auch eine abweichende Methode zur Bestimmung des Sieges und seiner Qualität aushandeln. Beide Spieler beginnen mit 0 Siegpunkten. Für jede zerstörte gegnerische Einheit wird der doppelte Kampfwert (ggf. einschließlich der Punkte des Piloten) an Siegpunkten erzielt. Für jede eigene zerstörte Einheit wird der entsprechende Kampfwert (ggf. einschließlich der Punkte des Piloten) davon abgezogen. Am Ende des Szenarios gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Ist die Differenz der Siegpunkte zwischen Sieger und Verlierer gleich oder höher des gesamten Kampfwerts der siegreichen Seite, so ist der Sieg eindeutig, ansonsten ist er lediglich geringfügig. Sind die Siegpunkte beider Kontrahenten gleich, gilt das Spiel als unentschieden.

Spieler A und B spielen ein Szenario mit vier 'Mechs auf jeder Seite. Jeder 'Mech ist 1000 Kampfwertpunkte wert, jede Seite hat also einen Kampfwert von 4000. Das Spiel endet, nachdem Spieler A alle 'Mechs von Spieler B zerstört hat. Spieler B hat lediglich zwei 'Mechs von Spieler A vernichtet. Spieler A erhält für jeden 'Mech, den er zerstört hat 2000 Punkte (2 x 1000 = 2000), insgesamt erhält er also 8000 Punkte (4 x 2000 = 8000). Hiervon muss er allerdings wieder 2000 Punkte abziehen, weil zwei seiner Einheiten von Spieler B zerstört wurden.

Die beiden ,'Mechs, die Spieler B zerstört hat, bringen ihm 4000 Punkte (2 x 1000 = 2000, 2000 x 2 = 4000) ein. Er selbst hat alle vier Einheiten verloren. Dafür werden ihm 4000 Punkte (4 x 1000 = 4000) wieder abgezogen. Insgesamt erhält Spieler B daher 0 Punkte. Spieler A gewinnt das Szenario. Die Differenz der Siegpunkte der beiden Spieler ist höher als die gesamten 4000 Kampfwertpunkte, die zur Zusammenstellung der Einheiten notwendig waren. Der Sieg ist eindeutig. Hätte Spieler B drei Einheiten von Spieler A zerstört, wäre der Sieg lediglich geringfügig gewesen.

GEFECHTSFAHRZEUGE

BattleMechs regieren das Schlachtfeld, aber Gefechtsfahrzeuge können sich ebenfalls in der Schlacht behaupten. Auch wenn sie nicht so stark sind wie BattleMechs, sind sie meist billiger und einfacher zu bauen.

Nachstehend folgt die Beschreibung einzelner Fahrzeugkomponenten, die in dieser Datenbögensammlung beschrieben sind. Die folgende Darstellung hält sich an das Muster der Beschreibung der BattleMech-Komponenten des *Einsteigerregelbuchs*. Die nachfolgenden Regeln gelten für drei Arten von Bodenfahrzeugen, namentlich Ketten-, Rad- und Luftkissenfahrzeuge. Andere Fahrzeugarten, die im *Hardware-Handbuch 3039* beschrieben werden, z. B. Marine- oder Senkrechtstartereinheiten, gehen über den Anspruch dieser Regeln hinaus und werden vollständig in *Total Warfare* beschrieben.

Fahrzeugtabellen: Seite 12 besteht aus den Tabellen *Trefferzonen von Bodenfahrzeugen*, *Antriebsschäden* und *Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge*. Die obere und untere Hälfte des Blatts sind identisch. Nach dem Kopieren kann das Blatt halbiert werden, damit beide Spieler die entsprechenden Tabellen beim Fahrzeugkampf schnell zur Hand haben.

KOMPONENTEN

Die meisten Armeen setzen ihre BattleMechs ressourcenschonend ein, sofern es möglich ist. Darum unterhalten sie Verbände von Gefechtsfahrzeugen, um leichte Konflikte selbst zu lösen oder BattleMechs im Kampf zu unterstützen. Wie BattleMechs können auch Fahrzeuge als modulare Omni-Fahrzeuge konstruiert werden. Fahrzeuge sind ebenso auch in Gewichtsklassen und Fortbewegungsart unterteilt.

Leichte Fahrzeuge: Leichte Fahrzeuge haben ein maximales Gewicht von 35 Tonnen. Überwiegend für Aufklärung eingesetzt, sind sie meist mit dem Hauptaugenmerk auf Geschwindigkeit konzipiert. Auch wenn es leichte Ketten- und Radfahrzeuge gibt, dominieren eindeutig die Luftkissenfahrzeuge aufgrund ihrer höheren Geschwindigkeit dieses Segment.

Mittelschwere Fahrzeuge: Mittelschwere Fahrzeuge wiegen zwischen 36 und 55 Tonnen. Hauptsächlich als Plänkler eingesetzt, nutzen viele Hausstreitkräfte der Inneren Sphäre sie, um gegnerische Einheiten in Schach zu halten und sie bis zum Eintreffen schwererer Einheiten festzunageln.

Schwere Fahrzeuge: Schwere Fahrzeuge rangieren in der Gewichtsklasse zwischen 56 und 75 Tonnen. Als Gegenstück zum Segment mittelschwerer BattleMechs sind schwere Fahrzeuge die Arbeitstiere unter den Streitkräften der Armeen der Nachfolgestaaten. Mit ausreichend Feuerkraft, um hart zuschlagen zu können und mit stabiler Panzerung bewehrt, können sie länger im Gefecht bestehen, als manch mittelschwerer 'Mech.

Überschwere Fahrzeuge: Überschwere Fahrzeuge reichen von 76 bis 100 Tonnen. Auch wenn ihnen die Beweglichkeit ihrer 'Mech-Gegenstücke fehlt, glänzen überschwere Fahrzeuge mit schierer Feuerkraft und können durchaus das Ende eines schweren 'Mech bedeuten, wenn dieser keine angemessene Vorsicht walten lässt.

Bodenfahrzeuge

Die Armeen des 31. Jahrhunderts setzen drei Arten von Bodenfahrzeugen ein: Ketten-, Rad- und Luftkissenfahrzeuge. Nicht alle Arten von Bodenfahrzeugen können für die volle Gewichtsbandbreite von 5 bis 100 Tonnen produziert werden. Daher bedeutet ein „schwer" im Namen eines Fahrzeugs nicht unbedingt die entsprechende Einteilung in die gleichnamige Gewichtsklasse (z. B. der *Condor Schwerer Schwebepanzer*). Tatsächlich gilt er als schweres Fahrzeug im Sinne der Gewichtsklassen nur dann, wenn er zwischen 56 und 75 Tonnen wiegt.

ZUFALLSZUSAMMENSTELLUNG INNERE SPHÄRE 3039

Leichte 'Mechs

1W6	Haus Kurita	Haus Davion	Haus Liao	Haus Marik	Haus Steiner
1	THE-S Thorn {31}	HNT-151 Hornet {30}	LCT-1V Locust {32}	FLE-4 Flea {29}	HNT-151 Hornet {30}
2	FLC-4N Falcon {36}	MON-67 Mongoose {35}	STG-3R Stinger {33}	WSP-1A Wasp {34}	COM-2D Commando {7}‡
3	HSR-300-D Hussar {38}	JVN-10N Javelin {39}	UM-R60 UrbanMech {41}	HER-1A Hermes {37}	JVN-10N Javelin {39}
4	SDR-5V Spider {8}‡	VLK-QA Valkyrie {41}	FS9-H Firestarter {43}	SDR-5V Spider {8}‡	UM-R60 UrbanMech {41}
5	JR7-D Jenner {9}‡	JR7-D Jenner {9}‡	JR7-D Jenner {9}‡	JR7-D Jenner {9}‡	PNT-9R Panther {10}‡
6	PNT-9R Panther {10}‡	RVN-1X Raven {45}	RVN-1X Raven {45}	OTT-7J Ostscout {44}	WLF-1 Wolfhound {46}

Mittelschwere 'Mechs

1W6	Haus Kurita	Haus Davion	Haus Liao	Haus Marik	Haus Steiner
1	CDA-2A Cicada {12}‡	CLNT-2-3T Clint {13}‡	BJ-1 Blackjack {51}	ASN-21 Assassin {11}‡	CLNT-2-3T Clint {13}‡
2	STN-3K Sentinel {48}	BJ-1 Blackjack {51}	VND-1R Vindicator {16}‡	CDA-2A Cicada {12}‡	VL-2T Vulcan {49}
3	WTH-1 Whitworth {15}‡	CN9-A Centurion {54}	HBK-4G Hunchback {18}‡	HER-2S Hermes II {14}‡	HCT-3F Hatchetman {52}
4	KTO-18 Kintaro {57}	ENF-4R Enforcer {17}‡	WVE-6N Wyvern {50}	VL-2T Vulcan {49}	PXH-1 Phoenix Hawk {53}
5	CRB-20 Crab {55}	DV-6M Dervish {20}‡	GRF-1N Griffin {56}	TBT-5N Trebuchet {19}‡	WVE-6N Wyvern {50}
6	SCP-1N Scorpion {58}	WVR-6R Wolverine {60}	SHD-2H Shadow Hawk {59}	WVR-6R Wolverine {60}	GRF-1N Griffin {56}

Schwere 'Mechs

1W6	Haus Kurita	Haus Davion	Haus Liao	Haus Marik	Haus Steiner
1	DRG-1N Dragon {21}‡	OTL-4D Ostsol {64}	CHP-2N Champion {61}	QKD-4G Quickdraw {22}‡	OSR-2C Ostroc {63}
2	LNC25-02 Lancelot {62}	RFL-3N Rifleman {65}	ARC-2R Archer {69}	BMB-10D Bombardier {66}	TDR-5S Thunderbolt {68}
3	QKD-4G Quickdraw {22}‡	JM6-S JagerMech {24}‡	CPLT-C1 Catapult {23}‡	CRD-3R Crusader {67}	ARC-2R Archer {69}
4	BMB-10D Bombardier {66}	CTF-1X Cataphract {70}	JM6-S JagerMech {24}‡	GLT-4L Guillotine {71}	GHR-5H Grasshopper {25}‡
5	CPLT-C1 Catapult {23}‡	BL-7-KNT Black Knight {73}	CTF-1X Cataphract {70}	ON1-K Orion {76}	WHM-6R Warhammer {72}
6	GHR-5H Grasshopper {25}‡	MAD-3R Marauder {75}	MAD-3R Marauder {75}	WHM-6R Warhammer {72}	FLS-7K Flashman {74}

Überschwere 'Mechs

1W6	Haus Kurita	Haus Davion	Haus Liao	Haus Marik	Haus Steiner
1	CGR-1A1 Charger {77}	VTR-9B Victor {80}	THG-10E Thug {79}	AWS-8Q Awesome {26}‡	GOL-1H Goliath {78}
2	VTR-9B Victor {80}	ZEU-6S Zeus {27}‡	VTR-9B Victor {80}	GOL-1H Goliath {78}	ZEU-6S Zeus {27}‡
3	DCMS-MV90-D Daboku {84}	BLR-1G BattleMaster {81}	LGB-OW Longbow {82}	BLR-1G BattleMaster {81}	LGB-OW Longbow {82}
4	THG-10E Thug {79}	CP-10-Z Cyclops {28}‡	HGN-733 Highlander {85}	LGB-OW Longbow {82}	CP-10-Z Cyclops {28}‡
5	BLR-1G BattleMaster {81}	BNC-3E Banshee {29}‡	MAD-4A Marauder II {87}	STK-3F Stalker {83}	BNC-3E Banshee {29}‡
6	AS7-D Atlas {30}‡	KGC-0000 King Crab {86}	AS7-D Atlas {30}‡	AS7-D Atlas {30}‡	AS7-D Atlas {30}‡

Fahrzeuge

1W6	Leicht 1*	Leicht 2*	Mittelschwer	Schwer	Überschwer
1	Savannah Master Hover {13}	Packrat Long Range Patrol {13}	Hetzer Wheeled Assault Gun {19}	Bulldog Medium {22}	Demolisher Heavy {26}
2	Skulker Wheeled Scout {14}	Harasser Missile Platform {14}	Goblin Medium {19}	LRM Carrier/SRM Carrier† {23/23}	Partisan Heavy {26}
3	J. Edgar Light Hover {15}	Scorpion Light {15}	Condor Heavy Hover {20}	Manticore Heavy {23}	Schrek PPC Carrier {27}
4	Hunter Light Support {16}	Pegasus Scout Hover {16}	Drillson Heavy Hover {20}	Pike Support Vehicle {24}	Sturmfeur Heavy {27}
5	Saladin Assault Hover {17}	Saracen Medium Hover {17}	Maxim Hover Transport {21}	Patton Tank/Rommel† {24/25}	Ontos Heavy {28}
6	Scimitar Medium Hover {18}	Striker Light {18}	Vedette Medium {21}	Von Luckner Heavy {25}	Behemoth Heavy {28}

* Würfele mit 1W6 um zu bestimmen, welche Spalte herangezogen wird, 1-3 = Leicht 1, 4-6 = Leicht 2.
† Spieler dürfen entscheiden, welchen Panzer sie wählen
‡ Datenbögenheft aus der *BattleTech-Einsteigerbox*

Kettenfahrzeuge: Ein Kettenfahrzeug kann ein Maximalgewicht von bis zu 100 Tonnen aufweisen. Diese Fahrzeuge bewegen sich meist auf Gleisketten und werden daher auch als Panzer bezeichnet, auch wenn die ursprüngliche Bedeutung des Wortes ein wenig antiquiert ist. Für gewöhnlich sind sie mit auf Geschütztürmen angebrachten schweren Waffen ausgestattet. Die schwersten Vertreter dieser Klasse können einem Gegner schwer zusetzen, sogar einem BattleMech.

Radfahrzeuge: Ein Radfahrzeug kann bis zu 80 Tonnen wiegen. Radfahrzeuge sind schneller als Kettenfahrzeuge, während sie dennoch schlagkräftige Waffen tragen können. Diese Fahrzeuge kranken jedoch an Geländebeschränkungen, daher können Kommandanten sie nur in überwiegend offenem Gelände und Städten einsetzen, wo sie als Konvoieskorte oder Feuerunterstützung für nicht motorisierte Infanterie auftreten.

Luftkissenfahrzeuge: Das Maximalgewicht für Luftkissenfahrzeuge liegt bei 50 Tonnen. Luftkissenfahrzeuge sind auf Geschwindigkeit ausgerichtet und verlassen sich mehr darauf, nicht getroffen zu werden, denn Panzerung und Bewaffnung sind relativ schwach. Darüber hinaus sind Luftkissenfahrzeuge teurer und haben eine fortschrittlichere Technologiebasis als Ketten- oder Radfahrzeuge. Ihre Fähigkeit, sich einem Gegner schnell zu nähern und sich wieder zurückzuziehen, ist besonders wertvoll für Aufklärungsmissionen.

BEWEGUNG

Gefechtsfahrzeuge bewegen sich auf der Karte wie 'Mechs mit den Einschränkungen, die im Folgenden beschrieben werden. Merke: Immer, wenn einem Fahrzeug einen Fahrerwurf misslingt, muss es einen Wurf auf die Tabelle *Antriebsschäden* hinnehmen (S. 12).

Höhenunterschiede
Um eine Höhenstufe hinauf oder hinab zu fahren, muss ein Fahrzeug zwei Bewegungspunkte aufwenden

Geländebeschränkungen
Die folgenden Bewegungseinschränkungen gelten für Fahrzeuge:

Alle: Kein Fahrzeug kann pro Hexfeld mehr als eine Stufe Höhenunterschied ausgleichen.

Kettenfahrzeuge: Kettenfahrzeuge können keine dichten Wald oder Wasserfelder mit einer Tiefe von 1 oder mehr befahren.

Radfahrzeuge: Radfahrzeuge können kein raues Gelände, Wälder oder Wasserfelder mit einer Tiefe von 1 oder mehr befahren.

Luftkissenfahrzeuge: Luftkissenfahrzeuge können keine Wälder befahren.

BESETZTE FELDER (ERWEITERT)

Die folgenden Regeln erweitern die Standardregeln für *Besetzte Felder* durch BattleMechs (s. *Einsteigerregelbuch*, S. 23). Am Ende der Bewegungsphase können bis zu zwei Einheiten beider Seiten ein einzelnes Hexfeld besetzen (maximal 4). Diese Einheiten können aus jeder Kombination von Fahrzeugen und Infanterie bestehen, doch nur eine der maximal vier Einheiten darf ein 'Mech sein. Das Maximum bezeichnen wir als *Stapellimit*.

Während der Bewegungsphase darf sich eine Einheit durch besetzte Hexfelder von verbündeten Einheiten bewegen. Eine Einheit kann sich zwar in ein Feld bewegen, das von einer gegnerischen Einheit besetzt ist, darf sich jedoch im selben Zug nicht mehr herausbewegen. Das Betreten eines Feldes mit einer gegnerischen Einheit beendet dessen Bewegung. Ungeachtet der o. g. Bedingungen darf keine Einheit freiwillig in einem Feld seine Bewegung beenden, wenn dadurch das Stapellimit verletzt würde. Wenn eine Einheit versehentlich gegen das Stapellimit verstößt, wird ein Dominoeffekt ausgelöst (s. *Dominoeffekt*, *Einsteigerregelbuch*, S. 51). Dies geschieht häufiger, wenn ein 'Mech sich in ein Hexfeld mit einer freundlichen Einheit bewegt und das Gelände einen Pilotenwurf verlangt. Wenn der Wurf misslingt, stürzt der 'Mech, was zu einem Dominoeffekt führt, wenn es ihm nicht gelingt aufzustehen und das Feld zu verlassen.

KAMPF

Gefechtsfahrzeuge nutzen die Standardregeln für den 'Mechkampf mit den unten angeführten Einschränkungen. Darüber hinaus nutzen Gefechtsfahrzeuge die Standardregeln für Mehrfachziele und Trefferwurfmodifikatoren; eine Turmdrehung wird hierbei behandelt wie die Torsodrehung eines 'Mechs im Hinblick auf die Modifikatoren für mehrere Ziele. Sie folgen den Standardregeln für Feuerbereiche mit zwei Ausnahmen: seitlich angebrachte Waffen feuern niemals in den frontalen Feuerbereich, Türme haben einen drei Hexfelder breiten Feuerbereich, der dem frontalen Feuerbereich entspricht. (s. Feuerbereich, unten)

Fahrzeughöhe
Fahrzeuge erheben sich eine Höhenstufe über dem darunterliegenden Hexfeld.

Teilweise Deckung
Fahrzeuge können niemals teilweise Deckung haben.

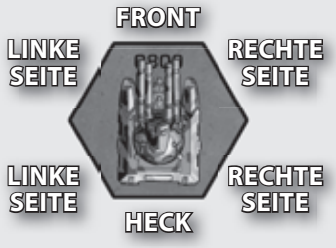
SCHUSSFELDER

Fahrzeuge nutzen die Schussfelder für 'Mechs. Wenn das Fahrzeug einen Turm besitzt, können die dort angebrachten Waffen in das frontale Schussfeld ihre Schüsse abgeben. Dieser Bereich kann verändert werden durch das Drehen des Schussfeldes (s. *Einsteigerregelbuch*, S. 30). Merke: im Gegensatz zu einem Torso kann ein Fahrzeug seinen Turm in jede beliebige Richtung drehen.

TREFFERZONEN

Bodenfahrzeuge nutzen die Standardregeln zur Ermittlung von Trefferzonen mit den folgenden Einschränkungen:

Angriffsrichtungen
Das Diagramm zeigt Angriffsrichtungen für Front, Seite und Heck für alle Gefechtsfahrzeuge.



• ANGRIFFSRICHTUNGEN •

Bestimmung der Trefferzone
Gefechtsfahrzeuge haben fünf Trefferzonen: Front, Rechte Seite, Linke Seite, Heck und Turm bzw. Rotor (falls zutreffend). Wenn ein Fahrzeug getroffen wird, bestimmt ein Würfelwurf mit 2W6 auf die Tabelle *Trefferzonen von Bodenfahrzeugen* (S. 12), an welcher Trefferzone der Schaden verrechnet wird. Hierbei wird die Spalte zu Rate gezogen, die der Angriffsrichtung des Treffers entspricht. Wie in der Tabelle vermerkt, können verschiedene Zusatzeffekte eintreten.

Turmtreffer: Wenn ein Gefechtsfahrzeug keinen Turm besitz, bedeutet ein Turmtreffer, dass der Treffer stattdessen die Seite der Panzerung trifft, aus der der Angriff kam.

Kritische Treffer
Ein Fahrzeug kann unter zwei Umständen einen kritischen Treffer erhalten und beide erzwingen einen sofortigen Wurf auf der Tabelle *Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge* (S. 12).

- Wie in der Tabelle *Trefferzonen von Bodenfahrzeugen* beschrieben, tritt ein kritischer Treffer auf, wenn der Würfelwurf zur Ermittlung der Trefferzone einen kritischen Treffer ausweist.
- Ein kritischer Treffer tritt außerdem ein, wenn die interne Struktur einer Trefferzone beschädigt wird. Der kontrollierende Spieler würfelt automatisch auf die entsprechende Spalte der Tabelle *Kritische Treffer gegen Bodenfahrzeuge.*

Auswirkungen kritischer Treffer gegen Bodenfahrzeuge

Kritische Treffer haben lediglich Auswirkungen in der entsprechenden Trefferzone. Wenn das erwürfelte Ergebnis des kritischen Treffers für diese Zone nicht anwendbar ist (wenn eine Komponente nicht vorhanden ist oder nur ein kritischer Treffer pro Zone auftreten kann usw.), bewegt man sich in der Spalte weiter nach unten, bis ein gültiger kritischer Treffer erzielt werden kann. Beispiel: Bei einem kritischen Treffer am Heck wird eine 9 gewürfelt und würde die dortigen Waffen zerstören. Wenn das Fahrzeug in dieser Zone keine Waffen besitzt, tritt die nächstmögliche Wirkung ein. Das wäre eine 10, ein Antriebstreffer. Erreicht der Spieler auf diese Weise das Ende der Spalte, eine 12, ohne dabei ein Ergebnis zu erzielen, wird nochmals bei einer 6 begonnen und von dort wieder die Spalte erneut nach unten abgearbeitet. Hat das Fahrzeug bereits alle kritischen Treffer einer Spalte eingesteckt wird der kritische Treffer ignoriert.

Antrieb getroffen: Der Antrieb des Fahrzeugs wurde ernsthaft beschädigt. Das Fahrzeug kann sich bis Spielende nicht mehr bewegen, seine Ausrichtung nicht mehr verändern und wird fortan als unbewegliches Ziel behandelt. Die Elektronikausrüstung funktioniert jedoch weiterhin. Direktfeuer-Energie- und Impulswaffen funktionieren nicht mehr. Darüber hinaus ist der Turm blockiert.

Fahrer getroffen: Der Fahrer des Fahrzeugs wurde verletzt. Für den Rest des Spiels kommt ein Modifikator von +2 bei jedem Fahrerwurf zum Tragen. Weitere Treffer dieser Art werden behandelt wie Mannschaft betäubt.

Kommandant getroffen: Der Befehlshaber des Fahrzeugs wurde verletzt. Die Mannschaft ist verwirrt und erhält die gleichen Auswirkungen wie beim kritischen Treffer Mannschaft betäubt. Zusätzlich erhält das Fahrzeug für den Rest des Spiels einen Modifikator von +1 auf alle Treffer- und Fahrerwürfe. Nachfolgende Kommandantentreffer werden behandelt wie beim Treffer Mannschaft betäubt.

Ladung/Infanterie getroffen: Die interne Ladung und/oder die Infanterietruppen werden getroffen. Die Infanterie erleidet den vollen Schaden, so als sei sie selbst von der Waffe getroffen worden, die den kritischen Treffer angerichtet hat. Beispielsweise richtet ein KSR-Treffer 2 Punkte Schaden bei der Infanterie an, bei einem Treffer durch ein Gaussgeschütz erleidet sie 15 Punkte Schaden. Die Ladung wird zerstört. Hat das Fahrzeug mehr als eine Art Ladung oder mehr als eine Infanterietruppe an Bord, wird zufällig bestimmt, welche den Treffer abbekommt.

Mannschaft betäubt: Der Schaden des kritischen Treffers schüttelt den Mannschaftsraum durch und verwirrt die Soldaten darin. Im folgenden Zug darf sich das Fahrzeug nicht schneller als mit Reisegeschwindigkeit bewegen und keine anderen Handlungen (Waffen abfeuern usw.) vornehmen. Danach handelt das Fahrzeug wieder normal. Mehrere Treffer mit diesem Ergebnis im gleichen Zug verlängern die Anzahl der Züge für den Betäubungseffekt. Sind bereits Kommandant und Fahrer durch kritische Treffer erwischt worden und das Fahrzeug erhält dann einen Treffer mit dem Effekt Mannschaft betäubt, so wird der letztere als Mannschaft getötet gewertet (auch wenn alles innerhalb der gleichen Phase geschieht). Mögliche Infanterie an Bord ist hiervon nicht betroffen.

Mannschaft getötet: Der kritische Treffer dringt durch den Mannschaftsraum und tötet bzw. verletzt die komplette Mannschaft. Das Fahrzeug bleibt intakt, für die Bestimmung der Siegbedingungen gilt es jedoch als zerstört. Ohne Mannschaft kann es sich nicht mehr bewegen, feuern oder sonstige Handlungen für den Rest des Spiels vornehmen und wird als immobilisiert angesehen. Die Elektronikausrüstung an Bord funktioniert jedoch weiterhin, bis sie zerstört wird (s. Ein Fahrzeug zerstören, rechts). Dieses Ergebnis hat keine Auswirkungen auf jegliche Infanterie an Bord.

Munition: Dieses Ergebnis bedeutet, dass die Munition des Fahrzeugs explodiert. Im Gegensatz zu einem 'Mech, bei dem lediglich eine einzelne Zeile explodiert, verliert ein Gefechtsfahrzeug seine gesamte Munition (s. Munition, *Einsteigerregelbuch*, S. 43). Der Gesamtschaden für die komplette Munition wird unmittelbar gegen die interne Struktur der getroffenen Zone angerechnet.

Besitzt das Fahrzeug CASE, wird der Schaden gegen die Heckpanzerung angerechnet, der überzählige Schaden wird ignoriert. Das Fahrzeug erleidet den Effekt Mannschaft betäubt.

Sensoren: Jeder kritische Treffer gegen die Sensoren eines Fahrzeugs bringt einen Modifikator von +1 auf alle Trefferwürfe mit sich. Mehrere Treffer werden addiert. Ab dem vierten Sensorentreffer kann das Fahrzeug keine Waffen mehr abfeuern.

Stabilisator: Der Waffenstabilisator hilft einem Fahrzeug, weiter geradeaus zu feuern, wenn es sich bewegt. Wird dieses System kritisch getroffen, werden die Bewegungsmodifikatoren für alle Waffen verdoppelt, die sich in der getroffenen Zone befinden. Waffen, die in anderen Trefferzonen untergebracht sind, sind hiervon nicht betroffen. Zwei oder mehr Treffer gegen den Stabilisator haben keine weiteren Auswirkungen.

Treibstofftank: Der Treibstofftank wurde durchbrochen. Das Fahrzeug explodiert auf spektakuläre Weise, sofern es von einem Verbrennungsmotor angetrieben wird. Ladung und Infanterie an Bord werden vernichtet. Hat das Fahrzeug stattdessen einen Fusionsantrieb, wird dieses Ergebnis behandelt wie Antrieb getroffen.

Turm blockiert: Die Drehvorrichtung des Turms ist schwer beschädigt, die gegenwärtige Turmausrichtung bleibt bis Spielende bestehen. Weitere Treffer mit den Effekten Turm verklemmt oder Turm blockiert haben keine weiteren Auswirkungen.

Turm verklemmt: Die Drehvorrichtung des Geschützturms ist zeitweise eingefroren. Der Turm verharrt in der gegenwärtigen Ausrichtung, bis die Mannschaft eine Waffenangriffsphase aufwendet, um den Turm zu reparieren. Das Fahrzeug kann keine Waffen abfeuern, während der Turm repariert wird. Zwei oder mehr Treffer führen zum Effekt Turm blockiert, auch wenn der Turm nach dem ersten Treffer repariert wurde.

Turm weggesprengt: Der Geschützturm des Gefechtsfahrzeugs wurde weggesprengt, wodurch es faktisch zerstört wird.

Waffe zerstört: Eine Waffe in der beschädigten Trefferzone erleidet schweren Schaden und stellt ihre Funktion ein. Der angreifende Spieler würfelt 1W6. Bei 1-3 darf der Getroffene wählen, welche Waffe zerstört wurde, bei 4-6 darf der Angreifer wählen. Das Fahrzeug kann die Waffe bis Spielende nicht mehr abfeuern. Wird eine Waffe zerstört, die explodieren kann (z. B. ein Gaussgeschütz, s. *Die Zukunft deiner Gefechte* in den Mechdatenbögen der *Einsteigerbox*), treten die gleichen Auswirkungen einer Munitionsexplosion in der Trefferzone ein, in der die getroffene Waffe untergebracht ist (s. Munition, unten links).

Waffenstörung: Dieser kritische Treffer verursacht eine Fehlfunktion an einer Waffe in der getroffenen Zone. Hat das Gefechtsfahrzeug mehrere Waffen in dieser Zone, wird zufällig bestimmt, welche getroffen wurde. Das Fahrzeug kann die Waffe nicht mehr abfeuern, bis die Störung behoben ist. Die Mannschaft muss dafür eine Waffenangriffsphase aufwenden. Das Fahrzeug kann während dieser Zeit keine Waffenangriffe vornehmen, allerdings kann es sich während der Bewegungsphase normal bewegen. Pro Waffenangriffsphase kann immer nur eine gestörte Waffe wieder repariert werden.

Ein Fahrzeug zerstören

Ein Fahrzeug wird als zerstört angesehen und ist damit aus dem Spiel, wenn alle Kreise der internen Struktur in einer Trefferzone (einschließlich einem ggf. vorhandenen Geschützturm) mit Schaden gefüllt sind oder die Auswirkungen eines kritischen Treffers zur Zerstörung führen. Die Mannschaft eines Fahrzeugs stirbt, wenn es zerstört wird.

TREFFERZONEN VON BODENFAHRZEUGEN

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

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

TREFFERZONEN VON BODENFAHRZEUGEN

ANGRIFFSRICHTUNG

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

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

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

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

ANTRIEBSSCHÄDEN

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

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

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

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

KRITISCHE TREFFER GEGEN BODENFAHRZEUGE

ANGRIFFSRICHTUNG

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

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: SAVANNAH MASTER HOVERCRAFT

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 13
Höchst-BP: 20

Tonnage: 5
Technologie: Innere Sphäre 3023

Bewegungstyp: Luftkissen
Maschinentyp: Fusion

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Mittelschwerer Laser	F	5 (DE)	–	3	6	9

Kosten: 91.667 C-Noten KW: 215

MANNSCHAFT

Anzahl: 1

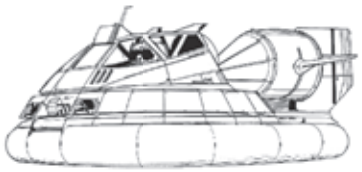
Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

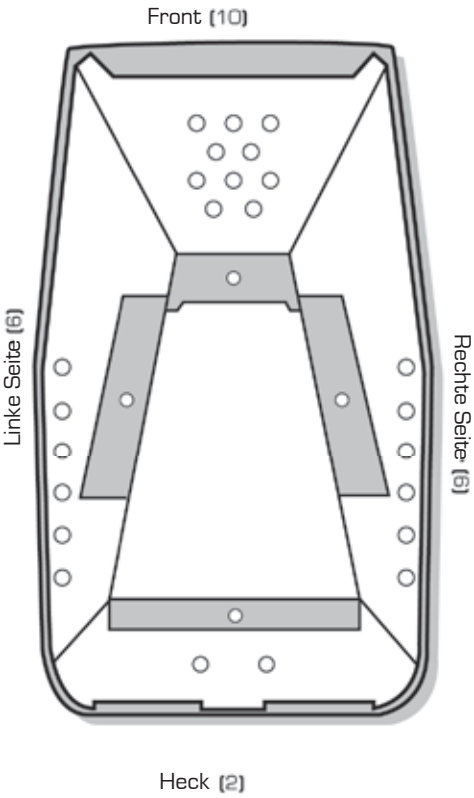
Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

Maschinentreffer ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: LRPV PKR-T5 PACKRAT

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 7
Höchst-BP: 11

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre 2798

Bewegungstyp: Rad
Maschinentyp: Fusion

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	KSR-6	F	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	Flammer	H	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

Munition: (KSR-6) 30
Infanterie (1 Tonne)

Kosten: 408.650 C-Noten KW: 344

MANNSCHAFT

Anzahl: 2

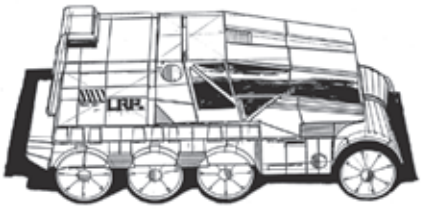
Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

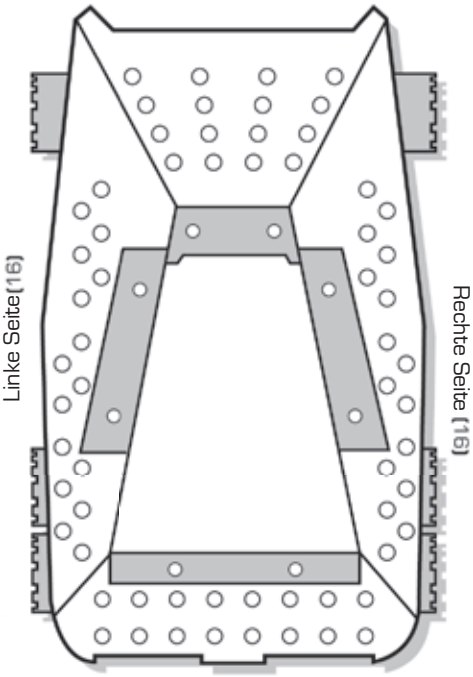
Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

Maschinentreffer ☐
Sensorentreffer +1 +2 +3 D
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3
Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: SKULKER SPÄHWAGEN

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 7
Höchst-BP: 11

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre 2815

Bewegungstyp: Rad
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	F	5 (DE)	–	3	6	9

Lagerraum (0,4 Tonnen)

Kosten: 179.300 C-Noten KW: 314

MANNSCHAFT

Anzahl: 2

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Kommandant getroffen +1 Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2 Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

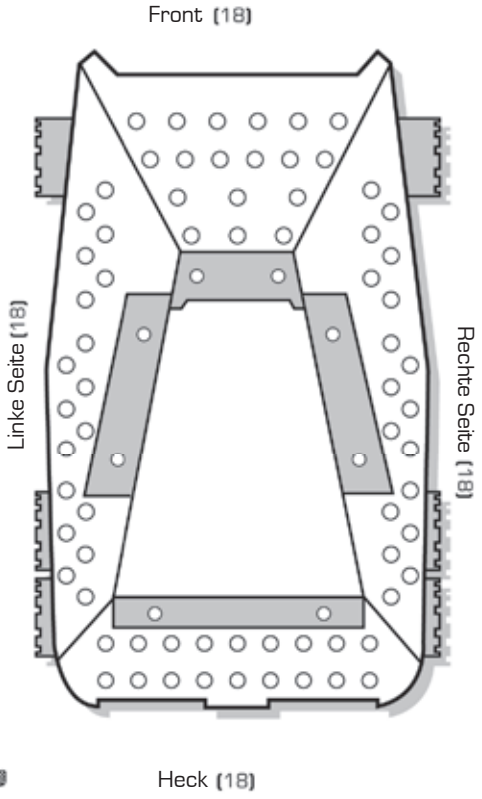
Maschinentreffer ☐

Sensorentreffer ☐+1 ☐+2 ☐+3 ☐D

Antriebssystemtreffer ☐+1 ☐+2 ☐+3

Stabilisatoren
Front ☐ **Links** ☐ **Rechts** ☐
Heck ☐

PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: FAHRBARE RAKETENLAFETTE HARASSER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 10
Höchst-BP: 15

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre 2829

Bewegungstyp: Luftkissen
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	KSR-6	T	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-6) 30

Kosten: 561.000 C-Noten KW: 413

MANNSCHAFT

Anzahl: 2

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Kommandant getroffen +1 Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2 Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

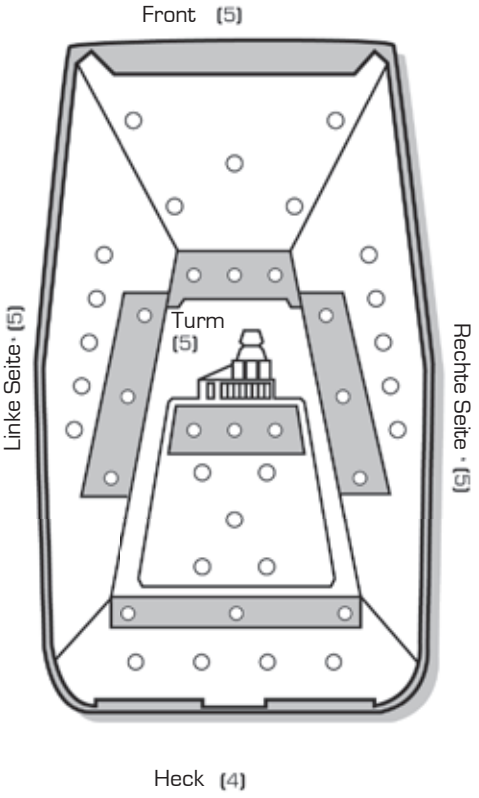
Turm blockiert ☐ **Maschinentreffer** ☐

Sensorentreffer ☐+1 ☐+2 ☐+3 ☐D

Antriebssystemtreffer ☐+1 ☐+2 ☐+3

Stabilisatoren
Front ☐ **Links** ☐ **Rechts** ☐
Heck ☐

PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: LEICHTER SCHWEBEPANZER J. EDGAR

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 11
Höchst-BP: 17

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre 2722

Bewegungstyp: Luftkissen
Maschinentyp: Fusion

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
2	KSR-2	T	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9

Munition: (KSR-2) 50

Kosten: 729.250 C-Noten KW: 544

MANNSCHAFT

Anzahl: 2

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

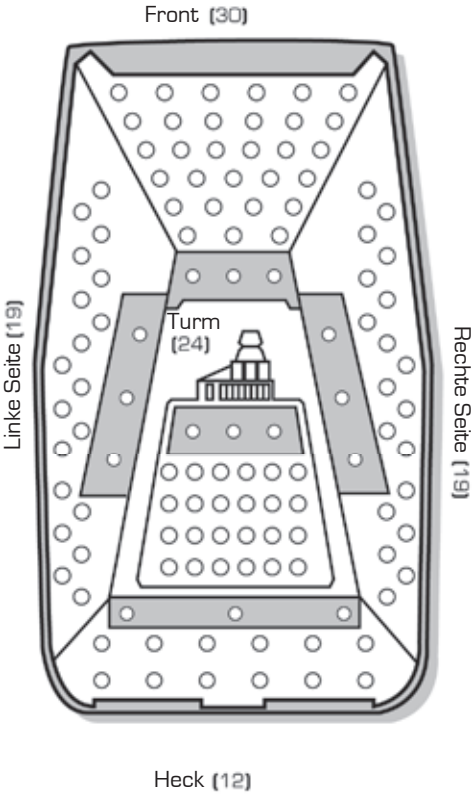
Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ ☐

PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: SCORPION LEICHTER PANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre 2807

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/5	T	5 (DB)	3	6	12	18
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (AK/5) 20
(MG) 100

Kosten: 327.083 C-Noten KW: 306

MANNSCHAFT

Anzahl: 2

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

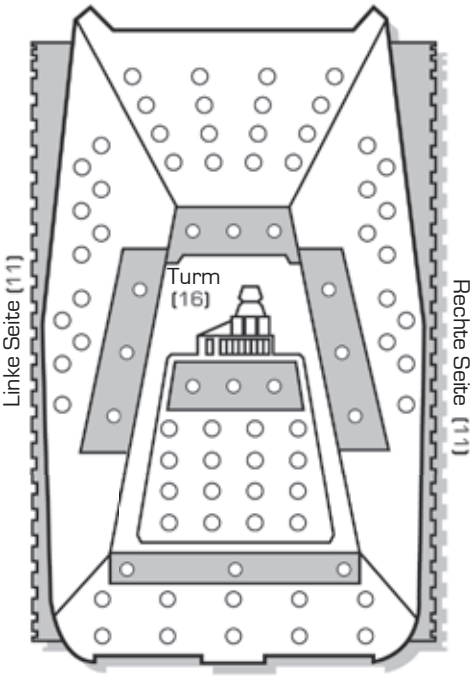
Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ ☐

PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: HUNTER RAKETENPANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre 3005

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Fusion

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
			(Hexe)				
1	LSR-20	F	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	Flammer	H	5 (DE,H,AI)	–	1	2	3

Munition: (LSR-20) 12

Kosten: 1.135.125 C-Noten KW: 648

MANNSCHAFT

Anzahl: 3

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

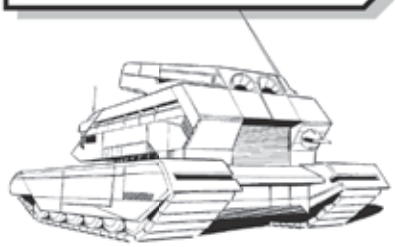
KRITISCHER SCHADEN

Maschinentreffer ☐

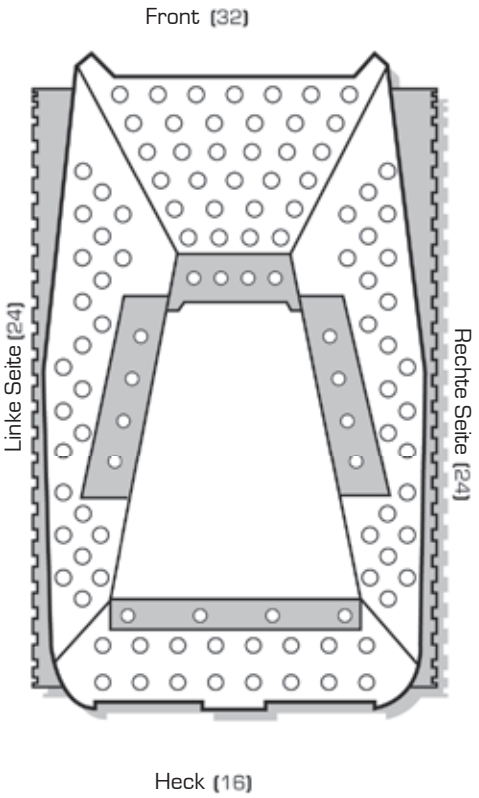
Sensorentreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3 ☐ D

Antriebssystemtreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3

Stabilisatoren
Front ☐ **Links** ☐ **Rechts** ☐
Heck ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: PEGASUS SCOUTSCHWEBEPANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 8
Höchst-BP: 12

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre 2790

Bewegungstyp: Luftkissen
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
			(Hexe)				
2	KSR-6	T	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	F	5 (DE)	–	3	6	9

Munition: (KSR-6) 15
Lagerraum (0,4 Tonnen)

Kosten: 835.125 C-Noten KW: 640

MANNSCHAFT

Anzahl: 3

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

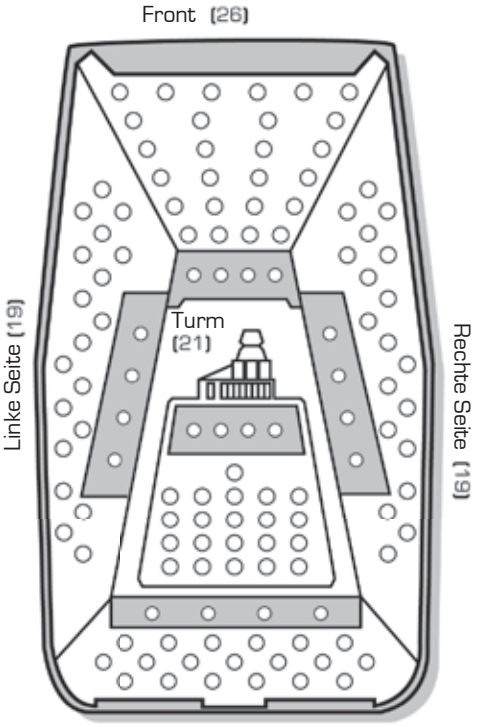
Turm blockiert ☐ **Maschinentreffer** ☐

Sensorentreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3 ☐ D

Antriebssystemtreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3

Stabilisatoren
Front ☐ **Links** ☐ **Rechts** ☐
Heck ☐ ☐

PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: SALADIN GEFECHTSSCHWEBEPANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 8
Höchst-BP: 12

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre 2999

Bewegungstyp: Luftkissen
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/20	F	5 (DB)	–	3	6	9

Munition: (AK/20) 15

Kosten: 911.625 C-Noten KW: 596

MANNSCHAFT

Anzahl: 3

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1 (Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe)

Fahrer getroffen +2 (Modifikator auf alle Fahren-Würfe)

KRITISCHER SCHADEN

Maschinentreffer ☐

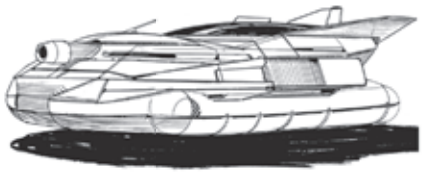
Sensorentreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3 ☐ D

Antriebssystemtreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3

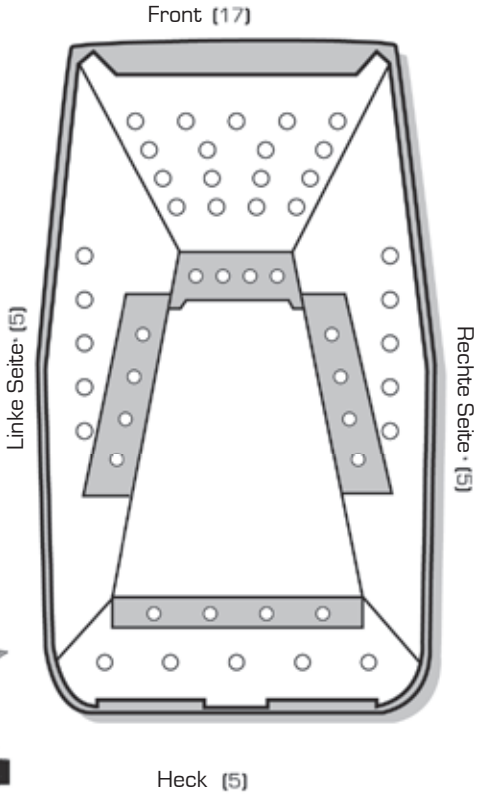
Stabilisatoren

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: SARACEN SCHWEBEPANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 8
Höchst-BP: 12

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre 2990

Bewegungstyp: Luftkissen
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-10	T	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
3	KSR-2	T	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9

Munition: (LSR-10) 24
(KSR-2) 50

Kosten: 813.025 C-Noten KW: 673

MANNSCHAFT

Anzahl: 3

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1 (Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe)

Fahrer getroffen +2 (Modifikator auf alle Fahren-Würfe)

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐

Sensorentreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3 ☐ D

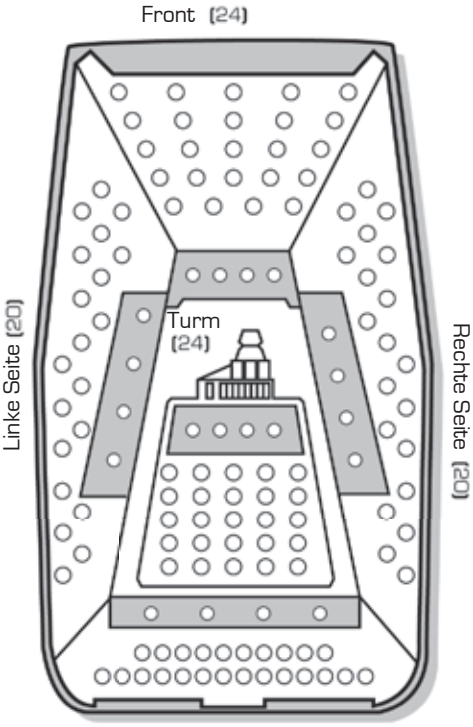
Antriebssystemtreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3

Stabilisatoren

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐

PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: SCIMITAR SCHWEBEPANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 8
Höchst-BP: 12

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
2994

Bewegungstyp: Luftkissen
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/5	T	5 (DB)	3	6	12	18
2	KSR-2	T	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9

Munition: (AK/5) 20
(KSR-2) 50

Kosten: 727.175 C-Noten KW: 532

MANNSCHAFT

Anzahl: 3

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Kommandant getroffen +1 Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2 Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ **Maschinentreffer** ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

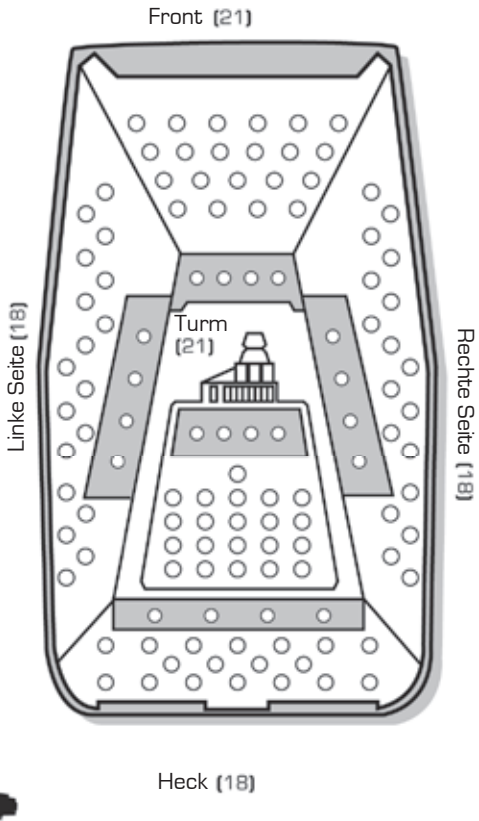
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren

Front ☐ **Links** ☐ **Rechts** ☐

Heck ☐ ☐

PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: STRIKER LEICHTER PANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8

Tonnage: 35
Technologie: Innere Sphäre
3006

Bewegungstyp: Rad
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-6	T	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-10	T	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21

Munition: (KSR-6) 30
(LSR-10) 12

Kosten: 563.315 C-Noten KW: 564

MANNSCHAFT

Anzahl: 3

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Kommandant getroffen +1 Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2 Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ **Maschinentreffer** ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

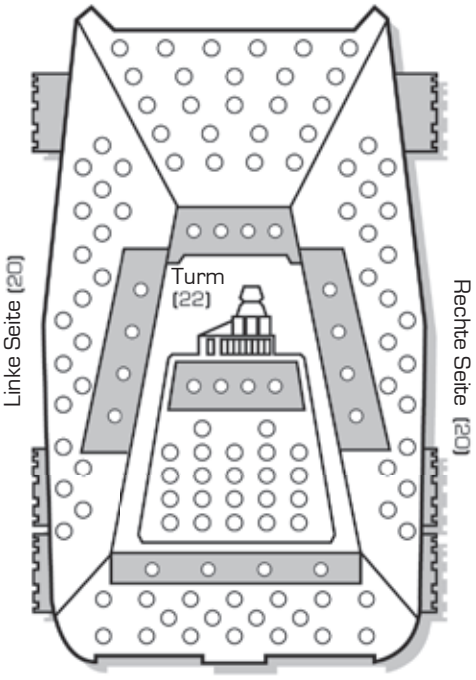
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren

Front ☐ **Links** ☐ **Rechts** ☐

Heck ☐ ☐

PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: HETZER STURMGESCHÜTZ

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 40
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
2850

Bewegungstyp: Rad
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/20	F	5 (DB)	–	3	6	9

Munition: (AK/20) 20

Kosten: 664.000 C-Noten KW: 574

MANNSCHAFT

Anzahl: 3

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

Maschinentreffer ☐

Sensorentreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3 ☐ D

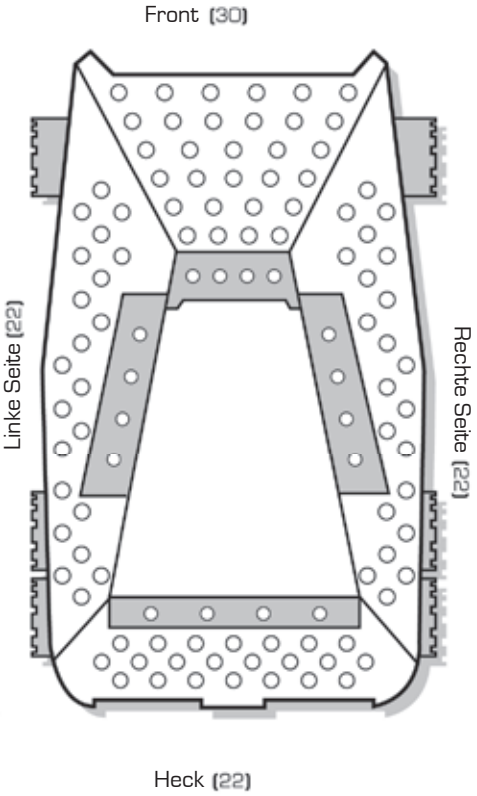
Antriebssystemtreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3

Stabilisatoren

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐

PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: GOBLIN MITTLERER PANZER

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 45
Einsatz-BP: 4 **Technologie:**
Höchst-BP: 6 Innere Sphäre
2575

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	T	8 (DE)	–	5	10	15
1	Maschinengewehr	F	2 (DB)	–	1	2	3

Munition: (MG) 100
Infanterie (1 Tonne)

Kosten: 607.550 C-Noten KW: 555

MANNSCHAFT

Anzahl: 3

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐

Sensorentreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3 ☐ D

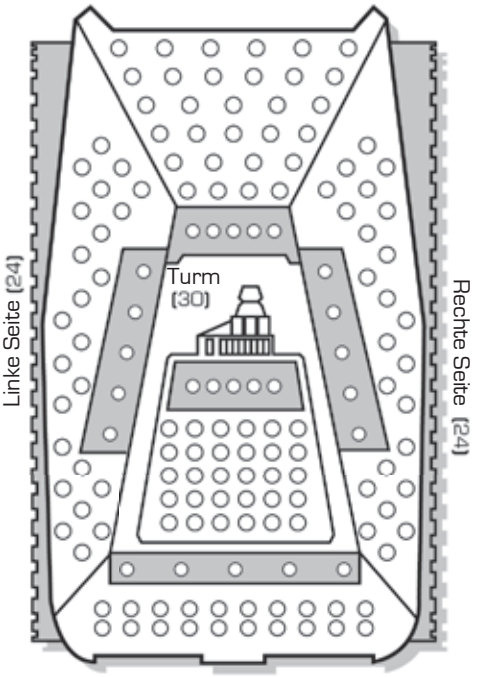
Antriebssystemtreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3

Stabilisatoren

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ ☐

PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: CONDOR SCHWERER SCHWEBEPANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 8
Höchst-BP: 12

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
2560

Bewegungstyp: Luftkissen
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
2	Mittelschwerer Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/5	T	5 (DB)	3	6	12	18
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (AK/5) 20
(MG) 100
Lagerraum (0,3 Tonnen)

Kosten: 1.217.000 C-Noten KW: 653

MANNSCHAFT

Anzahl: 4

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

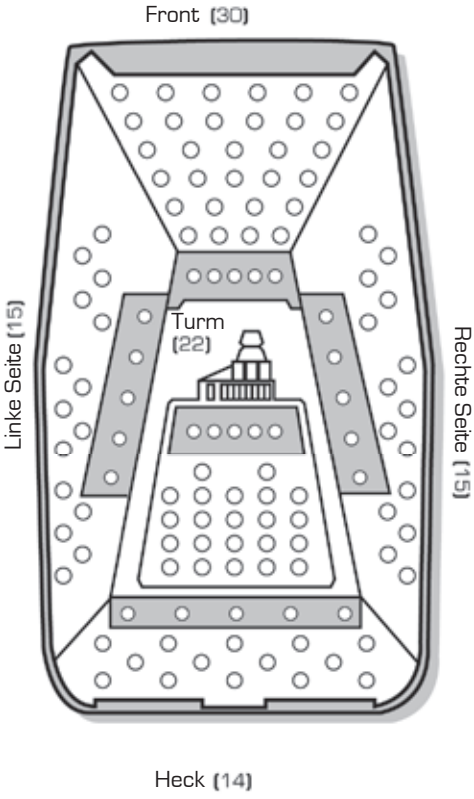
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ ☐

PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: DRILLSON SCHWERER SCHWEBEPANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 9
Höchst-BP: 14

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
3025

Bewegungstyp: Luftkissen
Maschinentyp: Fusion

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	T	8 (DE)	–	5	10	15
2	KSR-2	T	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-10	F	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
2	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (LSR-10) 12
(KSR-2) 50
(MG) 100

Kosten: 2.498.333 C-Noten KW: 949

MANNSCHAFT

Anzahl: 4

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐

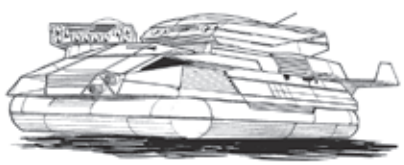
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

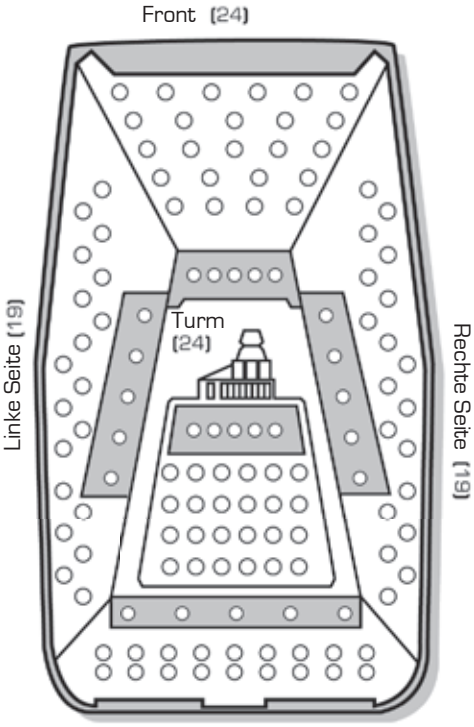
Stabilisatoren

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: MAXIM SCHWERER TRUPPENTRANSPORTER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 8
Höchst-BP: 12

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
3015

Bewegungstyp: Luftkissen
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	KSR-6	T	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
3	Maschinengewehr	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3
2	LSR-5	F	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-5	H	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-2	LS	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-2	RS	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9

Munition: (KSR-6) 15 (LSR-5) 24
(MG) 200 (KSR-2) 50
Infanterie (3 Tonnen)

Kosten: 1.320.000 C-Noten KW: 764

MANNSCHAFT

Anzahl: 4

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

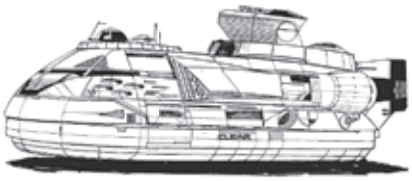
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐

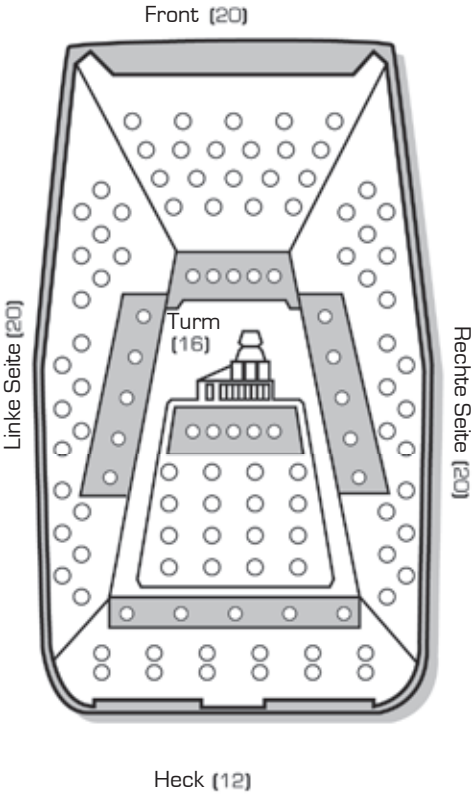
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: VEDETTE PANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 5
Höchst-BP: 8

Tonnage: 50
Technologie: Innere Sphäre
2802

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Autokanone/5	1	5 (DB)	3	6	12	18
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (AK/5) 20
(MG) 200

Kosten: 725.700 C-Noten KW: 475

MANNSCHAFT

Anzahl: 4

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

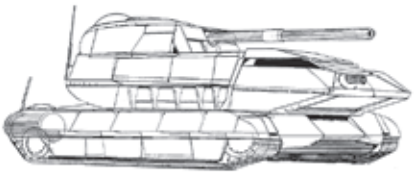
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐

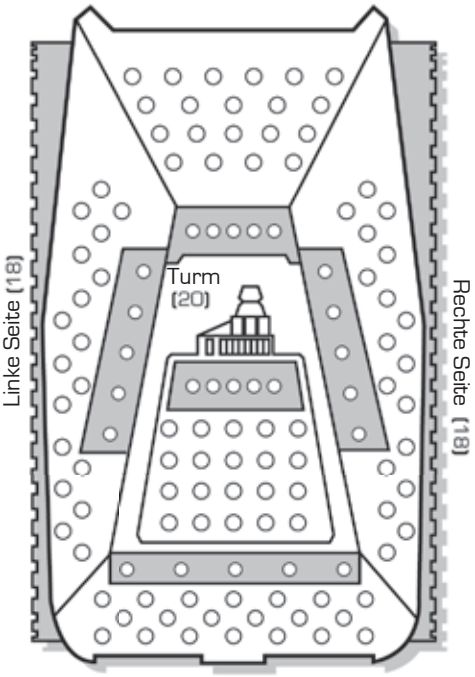
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren
Front ☐ Links ☐ Rechts ☐
Heck ☐ ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: BULLDOG MITTLERER PANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
2576

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
			(Hexe)				
1	Schwerer Laser	T	8 (DE)	–	5	10	15
2	KSR-4	T	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (KSR-4) 50
(MG) 100

Kosten: 1.128.800 C-Noten KW: 605

MANNSCHAFT

Anzahl: 4

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

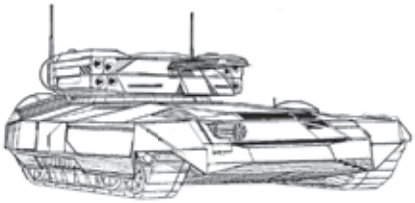
Turm blockiert ☐ **Maschinentreffer** ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

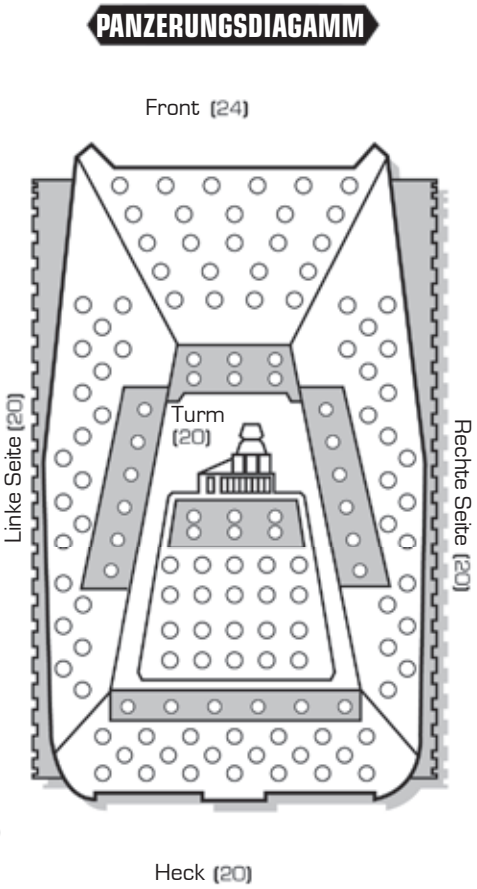
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren

Front ☐ **Links** ☐ **Rechts** ☐
Heck ☐ ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: LSR-TRÄGER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre
2500

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N.	M.	W.
			(Hexe)				
3	LSR-20	F	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21

Munition: (LSR-20) 24

Kosten: 1.872.000 C-Noten KW: 833

MANNSCHAFT

Anzahl: 4

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

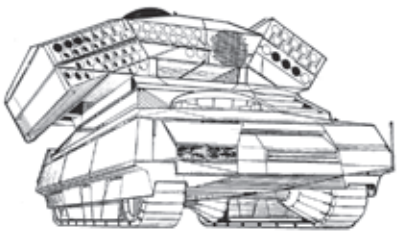
Maschinentreffer ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

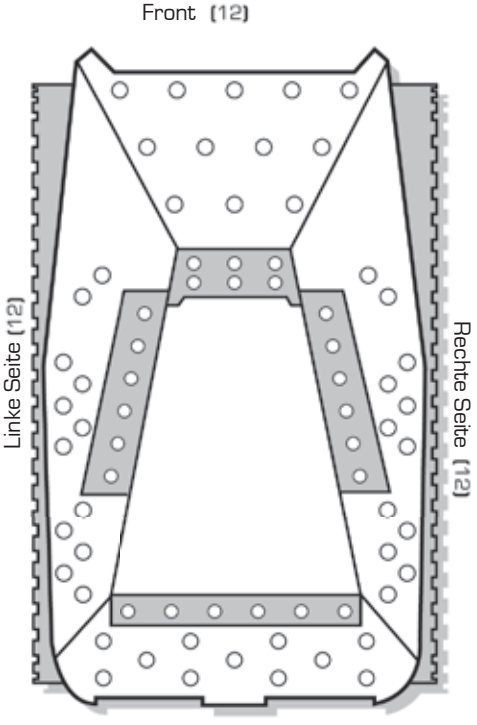
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren

Front ☐ **Links** ☐ **Rechts** ☐
Heck ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: KSR-TRÄGER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre 2500

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
10	KSR-6	F	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9

Munition (KSR-6) 60

Kosten: 1.932.800 C-Noten KW: 816

MANNSCHAFT

Anzahl: 4

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1 (Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe)

Fahrer getroffen +2 (Modifikator auf alle Fahren-Würfe)

KRITISCHER SCHADEN

Maschinentreffer ☐

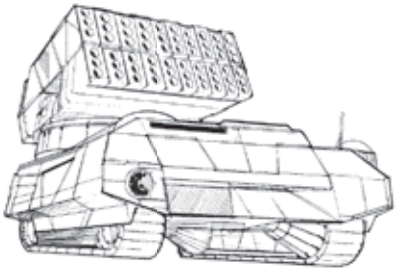
Sensorentreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3 ☐ D

Antriebssystemtreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3

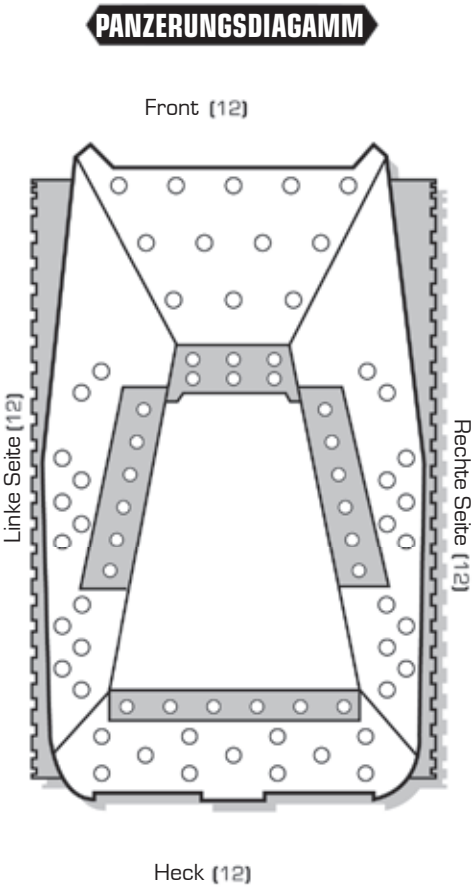
Stabilisatoren

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: MANTICORE SCHWERER PANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre 2579

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Fusion

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	PPK	T	10 (DE)	3	6	12	18
1	KSR-6	T	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-10	F	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	F	5 (DE)	–	3	6	9

Munition: (LSR-10) 12
(KSR-6) 15

Kosten: 2.640.800 C-Noten KW: 993

MANNSCHAFT

Anzahl: 4

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1 (Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe)

Fahrer getroffen +2 (Modifikator auf alle Fahren-Würfe)

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐

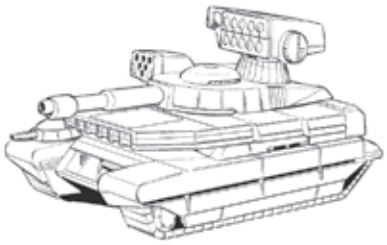
Sensorentreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3 ☐ D

Antriebssystemtreffer ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3

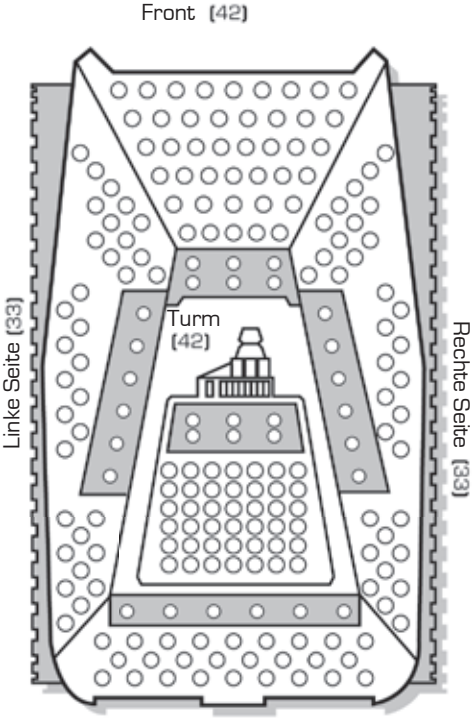
Stabilisatoren

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: PIKE STURMGESCHÜTZ

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5

Tonnage: 60
Technologie: Innere Sphäre 2987

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
3	Autokanone/2	T	2 (DB)	4	8	16	24
2	KSR-2	F	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9

Munition: (AK/2) 225
(KSR-2) 50

Kosten: 1.035.200 C-Noten KW: 648

MANNSCHAFT

Anzahl: 4

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Kommandant getroffen +1 Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2 Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

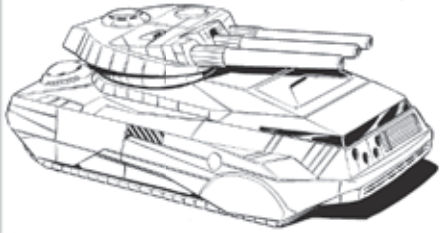
Turm blockiert ☐ **Maschinentreffer** ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

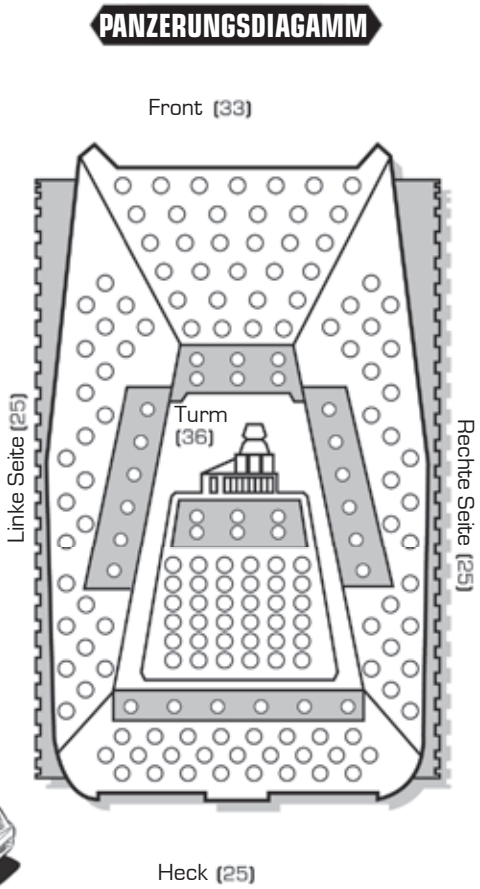
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren

Front ☐ **Links** ☐ **Rechts** ☐
Heck ☐ ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: PATTON PANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre 3027

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Fusion

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/10	T	10 (DB)	–	5	10	15
1	LSR-5	T	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	Leichter Laser	F	3 (DE)	–	1	2	3
1	Flammer	H	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

Munition: (AK/10) 20
(LSR-5) 24

Kosten: 2.755.363 C-Noten KW: 961

MANNSCHAFT

Anzahl: 5

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Kommandant getroffen +1 Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2 Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

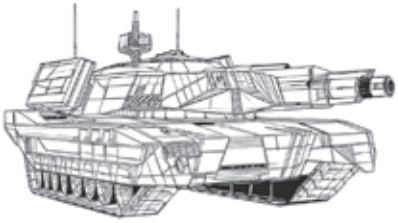
Turm blockiert ☐ **Maschinentreffer** ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

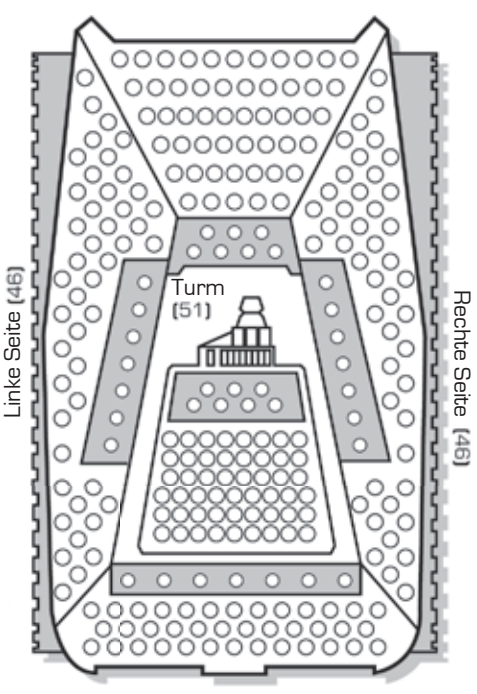
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren

Front ☐ **Links** ☐ **Rechts** ☐
Heck ☐ ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: ROMMEL PANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 4
Höchst-BP: 6

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
3027

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Fusion

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Munition: (AK/20) 20
(LSR-5) 24

Kosten: 2.900.563 C-Noten KW: 933

MANNSCHAFT

Anzahl: 5

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Kommandant getroffen +1 Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2 Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ **Maschinentreffer** ☐

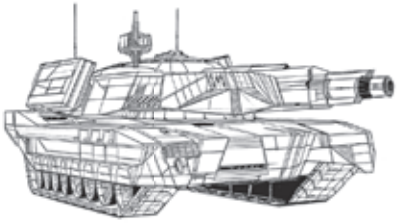
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

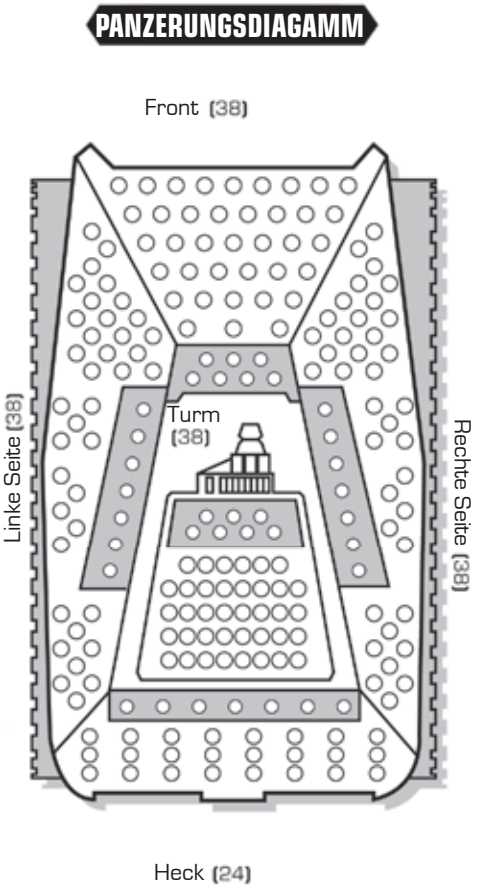
Stabilisatoren

Front ☐ **Links** ☐ **Rechts** ☐

Heck ☐ ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: VNL-K65N VON LUCKNER SCHWERER PANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5

Tonnage: 75
Technologie: Innere Sphäre
2580

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Fusion

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/20	T	20 (DB)	–	3	6	9
1	KSR-6	T	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
2	KSR-4	T	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-10	H	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	Maschinengewehr	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Flammer	H	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

Munition: (AK/20) 15 (MG) 200 (KSR-6) 15
(KSR-4) 25 (LSR-10) 12

Kosten: 3.691.625 C-Noten KW: 1.058

MANNSCHAFT

Anzahl: 5

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Kommandant getroffen +1 Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2 Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ **Maschinentreffer** ☐

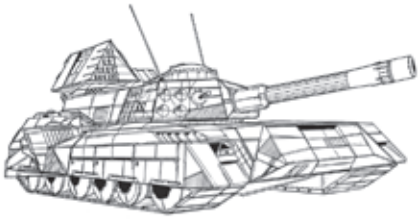
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

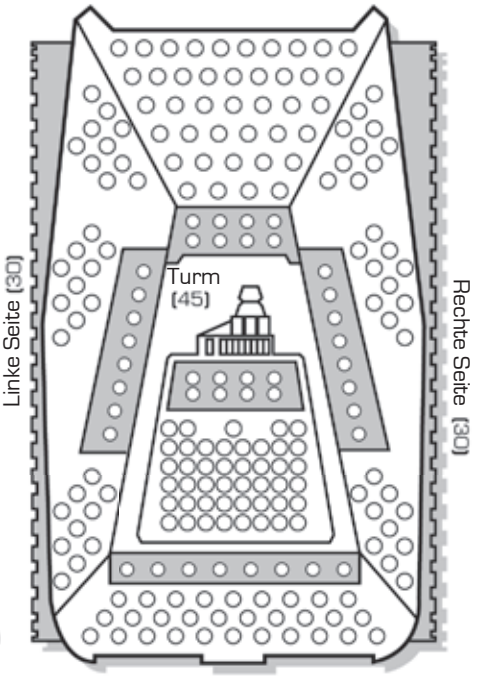
Stabilisatoren

Front ☐ **Links** ☐ **Rechts** ☐

Heck ☐ ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: DEMOLISHER SCHWERER PANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre 2803

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
2	Autokanone/20	T	20 (DB)	–	3	6	9

Munition: (AK/20) 20

Kosten: 2.151.000 C-Noten KW: 981

MANNSCHAFT

Anzahl: 6

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1 (Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe)

Fahrer getroffen +2 (Modifikator auf alle Fahren-Würfe)

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

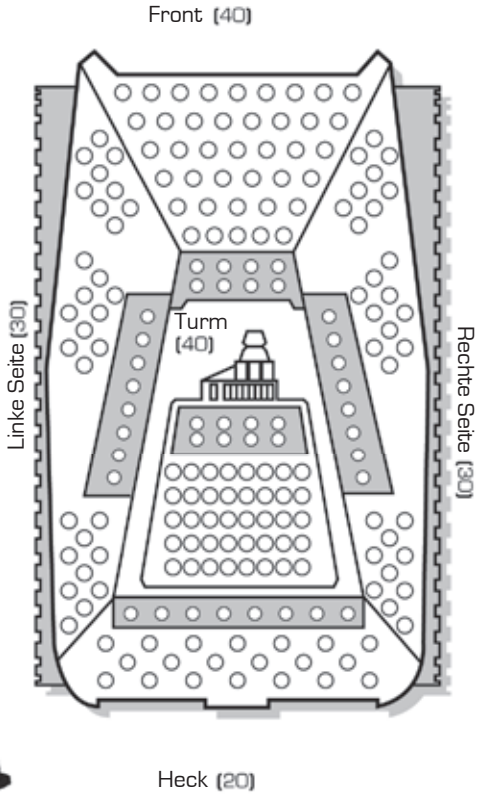
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ ☐

PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: PARTISAN SCHWERER FLAKPANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre 2823

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
4	Autokanone/5	T	5 (DB)	3	6	12	18
2	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (AK/5) 40
(MG) 100

Kosten: 1.866.600 C-Noten KW: 215

MANNSCHAFT

Anzahl: 6

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1 (Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe)

Fahrer getroffen +2 (Modifikator auf alle Fahren-Würfe)

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐

Sensorentreffer +1 +2 +3 D

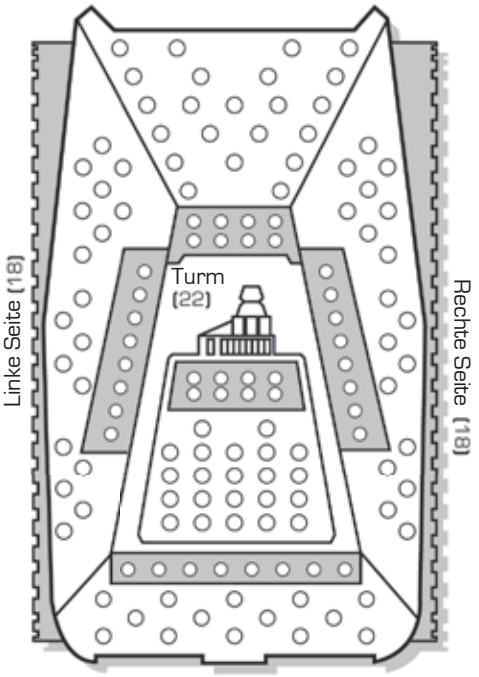
Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ ☐

PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: SCHREK PPK-TRÄGER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
2813

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Fusion

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
3	PPK	T	10 (DE)	3	6	12	18

Kosten: 3.820.500 C-Noten KW: 935

MANNSCHAFT

Anzahl: 6

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

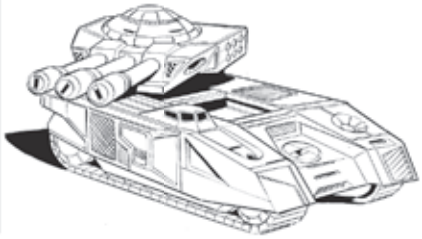
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ **Maschinentreffer** ☐

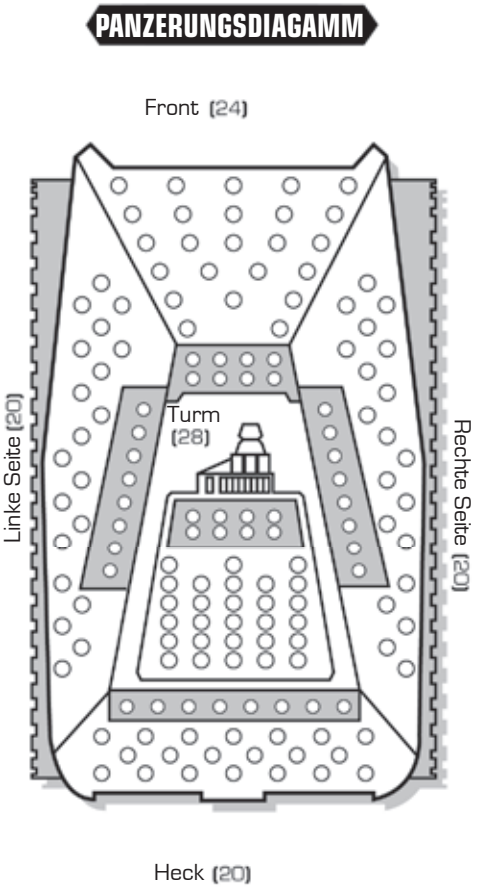
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren
Front ☐ **Links** ☐ **Rechts** ☐
Heck ☐ ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: STURMFEUER SCHWERER PANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5

Tonnage: 85
Technologie: Innere Sphäre
3018

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-20	F	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-20	T	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
2	Maschinengewehr	T	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (LSR-20) 18
(MG) 200

Kosten: 2.395.288 C-Noten KW: 1.400

MANNSCHAFT

Anzahl: 6

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

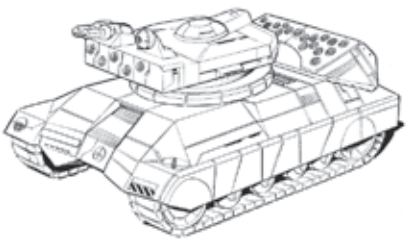
KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ **Maschinentreffer** ☐

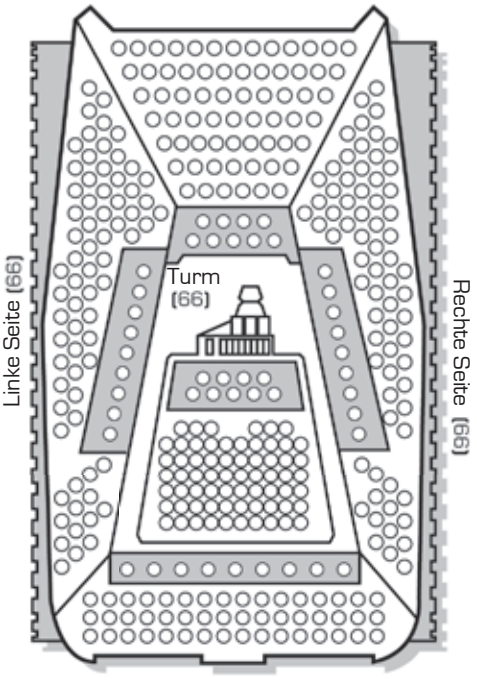
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

Stabilisatoren
Front ☐ **Links** ☐ **Rechts** ☐
Heck ☐ ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: ONTOS SCHWERER PANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 3
Höchst-BP: 5

Tonnage: 95
Technologie: Innere Sphäre
2830

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
8	Mittelschwerer Laser	T	5 (DE)	–	3	6	9
2	LSR-5	T	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21

Munition: (LSR-5) 24

Kosten: 2.257.613 C-Noten KW: 938

MANNSCHAFT

Anzahl: 7

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐

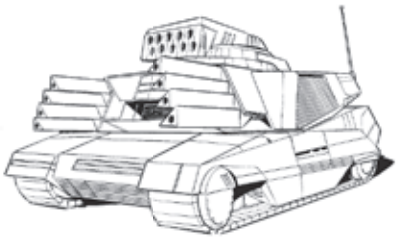
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

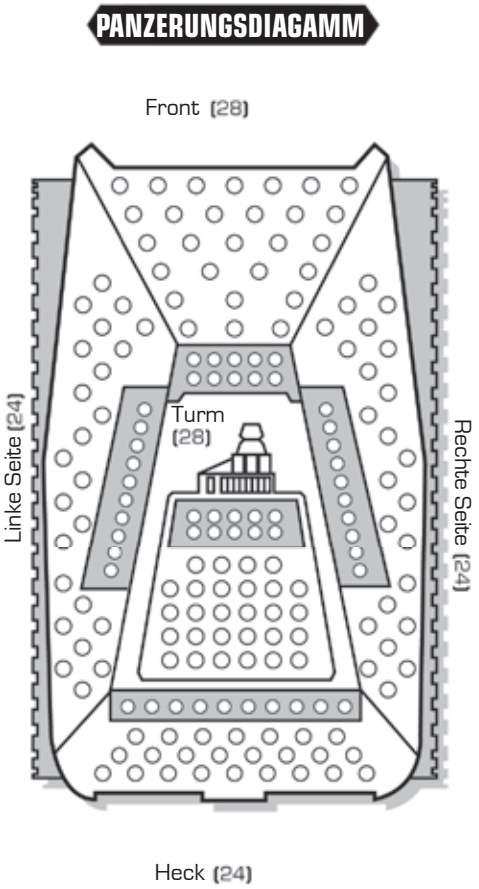
Stabilisatoren

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

FAHRZEUG DATENBOGEN

FAHRZEUGDATEN

Typ: BEHEMOTH SCHWERER PANZER

Bewegungspunkte:
Einsatz-BP: 2
Höchst-BP: 3

Tonnage: 100
Technologie: Innere Sphäre
2952

Bewegungstyp: Kette
Maschinentyp: Verbrennungsmotor

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Autokanone/10	T	5 (DB)	–	5	10	15
4	LSR-5	F	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
2	KSR-6	T	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
2	KSR-2	F	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-2	RS	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-2	LS	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
2	Maschinengewehr	F	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	RS	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LS	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Munition: (AK/10) 20 (KSR-6) 30 (MG) 200
(LSR-5) 48 (KSR-2) 50

Kosten: 3.044.667 C-Noten KW: 1.173

MANNSCHAFT

Anzahl: 7

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

Kommandant getroffen +1
Modifikator auf alle Fertigkeitswürfe

Fahrer getroffen +2
Modifikator auf alle Fahren-Würfe

KRITISCHER SCHADEN

Turm blockiert ☐ Maschinentreffer ☐

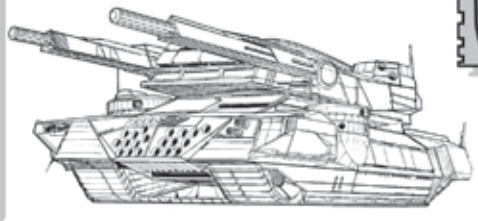
Sensorentreffer +1 +2 +3 D

Antriebssystemtreffer +1 +2 +3

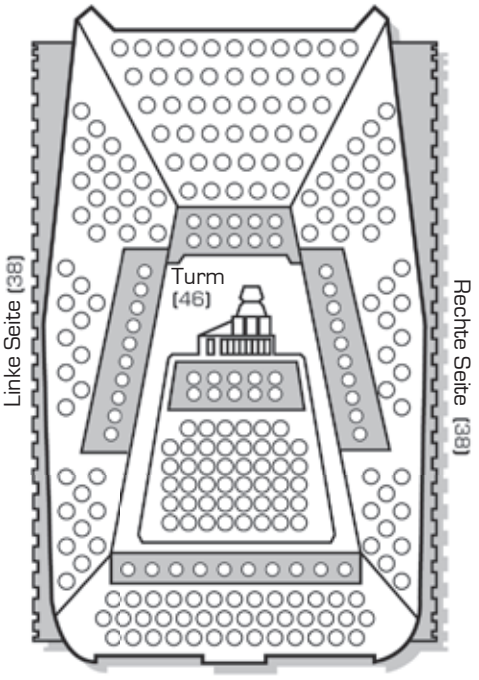
Stabilisatoren

Front ☐ Links ☐ Rechts ☐

Heck ☐ ☐



PANZERUNGSDIAGAMM



© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC.
Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: FLE-4 FLEA

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 20
Technologie:
Innere Sphäre
2500

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
2	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Flammer	TM(R)	3	2 (DE, H, AI)	–	1	2	3

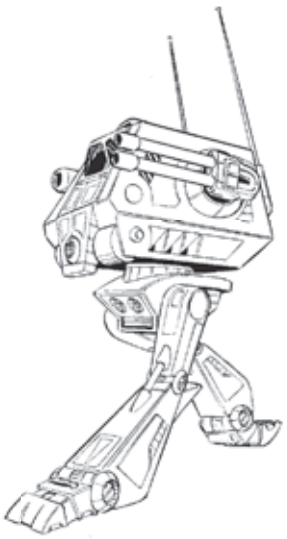
Kosten: 1.519.200 C-Noten KW: 427

KRIEGERDATEN

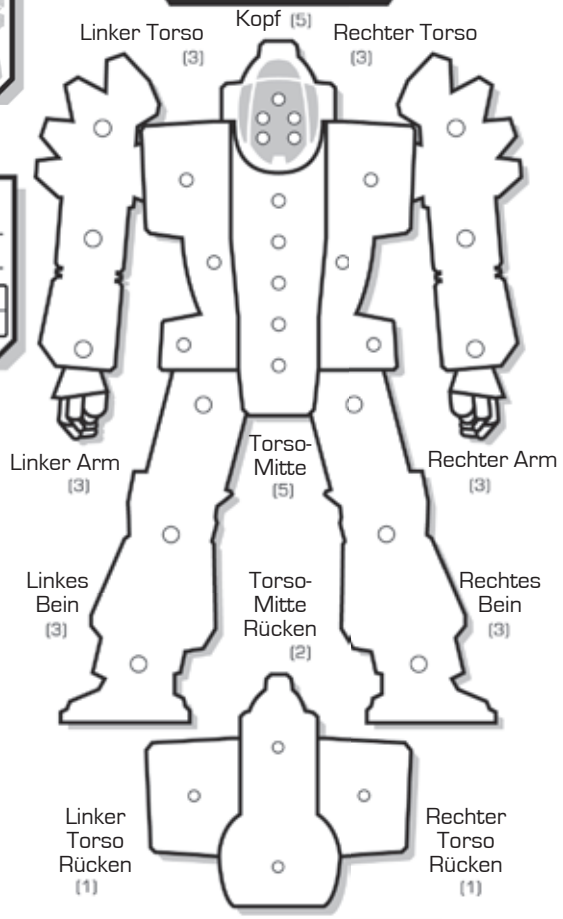
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Leichter Laser
	4.	Leichter Laser
	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

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
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

Linkes Bein

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

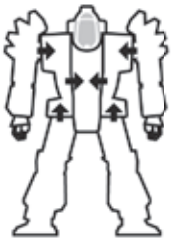
Kopf

	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
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Flammer (R)
	6.	neu würfeln

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Schwerer Laser
	4.	Schwerer Laser
	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

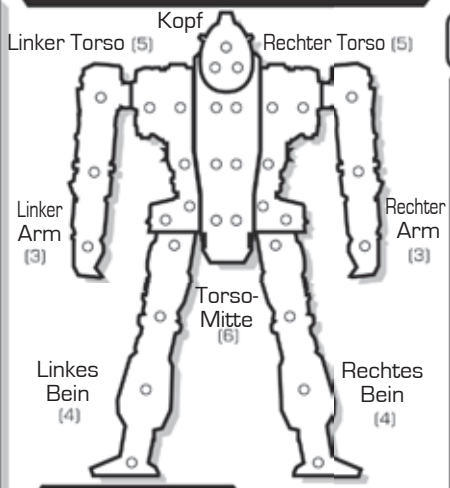
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
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
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: HNT-151 HORNET

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 20
Technologie:
Innere Sphäre
2760

Bewaffnung & Ausrüstung

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

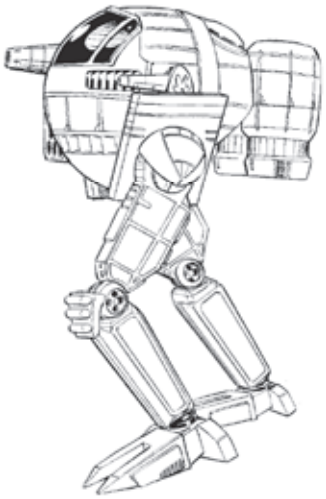
Kosten: 1.248.700 C-Noten KW: 488

KRIEGERDATEN

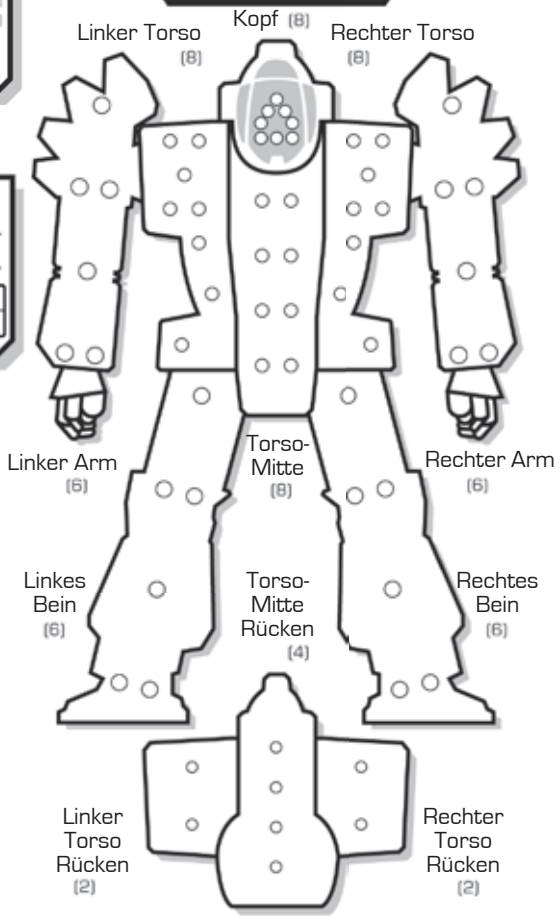
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

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

Linker Torso

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

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

Linkes Bein

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

Kopf

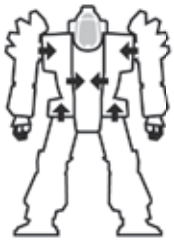
1.	Lebenserhaltung
2.	Sensoren
3.	Cockpit
4.	neu würfeln
5.	Sensoren
6.	Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

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

Rechter Torso

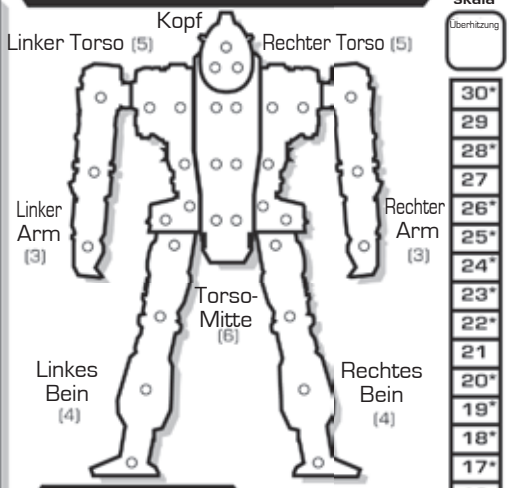
1.	Wärmetauscher
2.	Wärmetauscher
3.	Wärmetauscher
4.	LSR-5
5.	neu würfeln
6.	neu würfeln

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher
10
Einfach
○○○○○○○○○○○○○○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: THE-S THORN

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 20
Technologie:
Innere Sphäre
3039

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Kosten: 1.558.320 C-Noten KW: 510

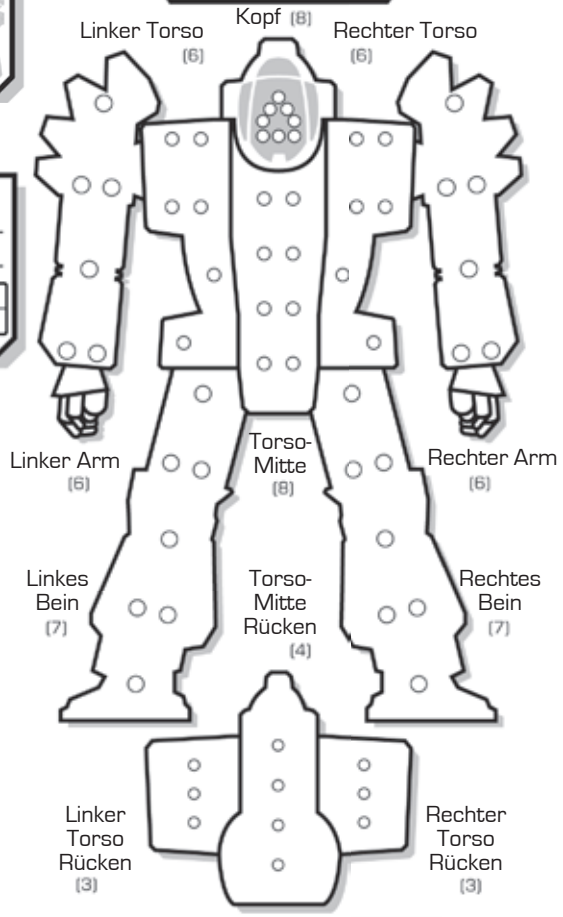
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

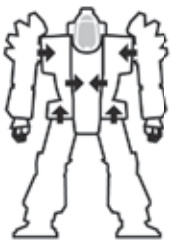
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

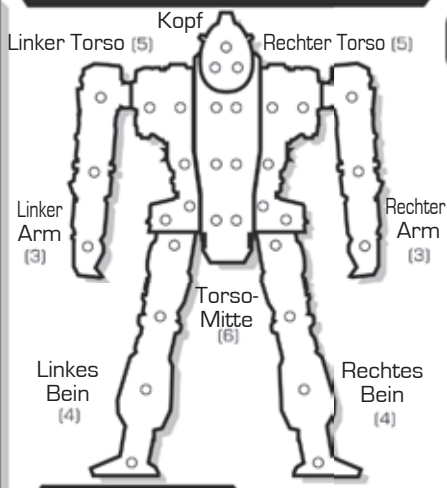
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmeskala

Überhitzung

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: LCT-1V LOCUST

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 0

Tonnage: 20
Technologie:
Innere Sphäre
2499

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Kosten: 1.512.400 C-Noten KW: 432

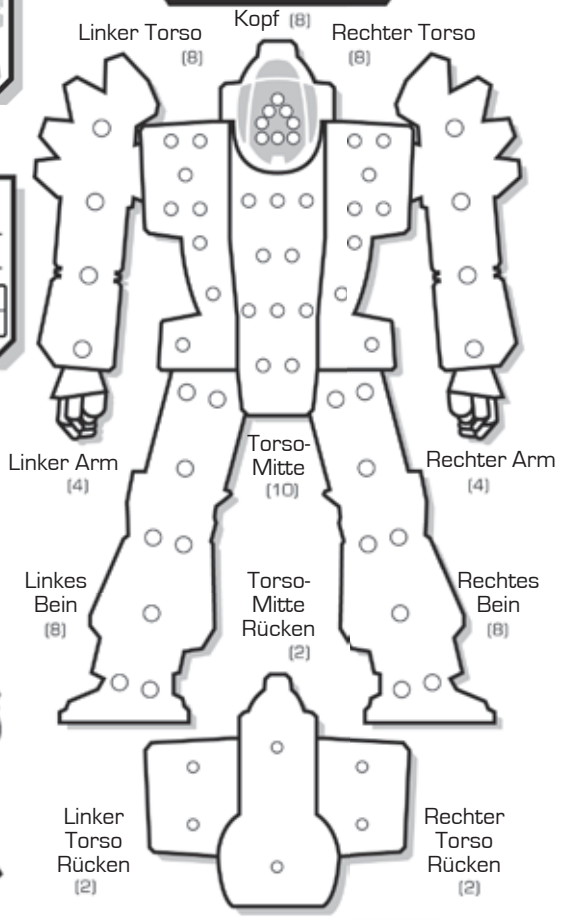
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Maschinengewehr
	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

Linker Torso

	1. Wärmetauscher
	2. neu würfeln
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

Linkes Bein

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

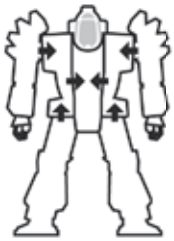
Kopf

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
4-6	3. Reaktor
	4. Reaktor
	5. Mittelschwerer Laser
	6. Munition (MG) 200

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1. Schulter
	2. Oberarmaktivator
1-3	3. Maschinengewehr
	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

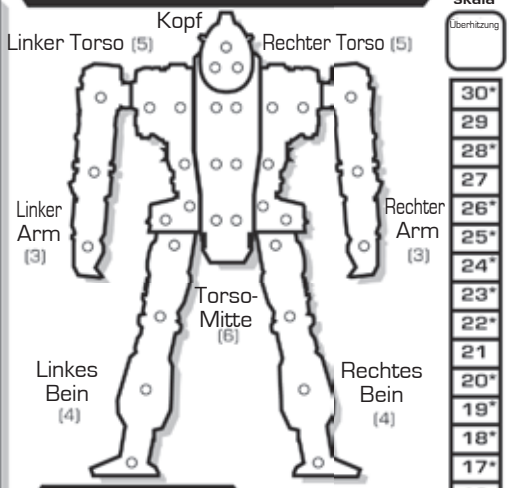
Rechter Torso

	1. Wärmetauscher
	2. neu würfeln
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
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärme-skala

Überhitzung

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

HITZEDATEN

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

Wärme-tauscher 10 Einfach

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: STG-3R STINGER

Bewegungspunkte:		**Tonnage:**	20
Gehen:	6	**Technologie:**	
Rennen:	9		Innere Sphäre
Springen:	6		2479

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

Kosten: 1.615.400 C-Noten KW: 359

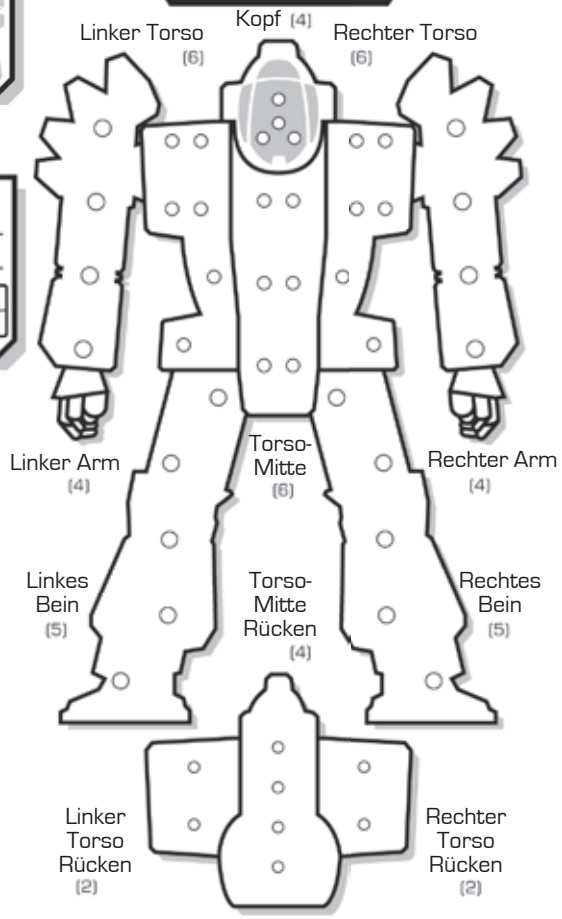
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

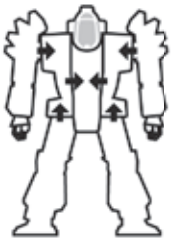
Kopf

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

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Munition (MG) 200 6. neu würfeln

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

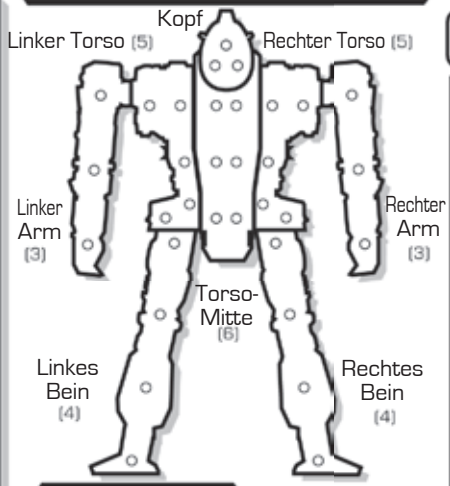
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: WSP-1A WASP

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 20
Technologie:
Innere Sphäre
2471

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-2	LB	2	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9

Kosten: 1.646.720 C-Noten KW: 384

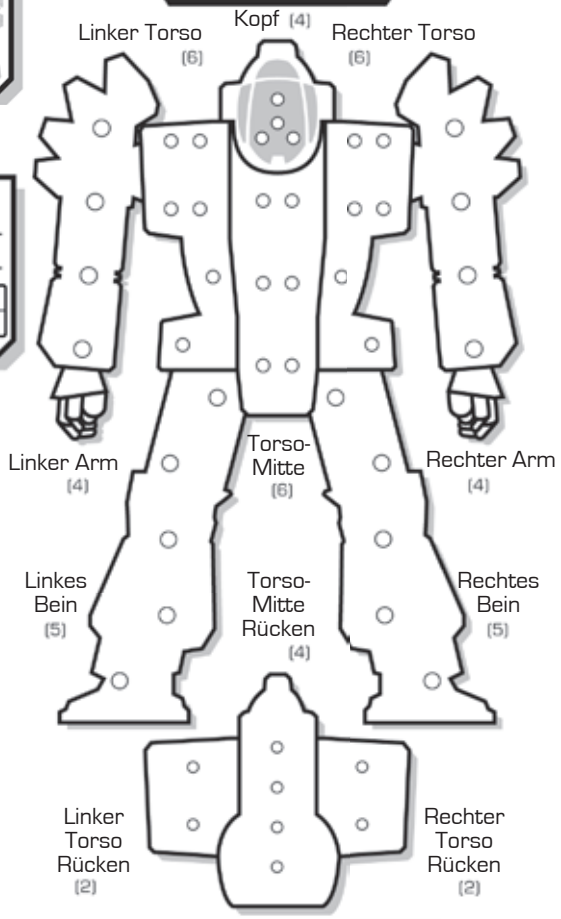
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

1-3

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

4-6

Linker Torso

1	Munition (KSR-2) 50
2	Sprungdüse
3	Wärmetauscher
4	Wärmetauscher
5	Wärmetauscher
6	neu würfeln

1-3

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

4-6

Linkes Bein

1	Hüftgelenk
2	Oberschenkelaktivator
3	Unterschenkelaktivator
4	Fußaktivator
5	KSR-2
6	Sprungdüse

Kopf

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

Torso Mitte

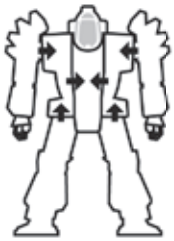
1	Reaktor
2	Reaktor
3	Reaktor
4	Gyroskop
5	Gyroskop
6	Gyroskop

1-3

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

4-6

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

1-3

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

4-6

Rechter Torso

1	Sprungdüse
2	Wärmetauscher
3	Wärmetauscher
4	Wärmetauscher
5	neu würfeln
6	neu würfeln

1-3

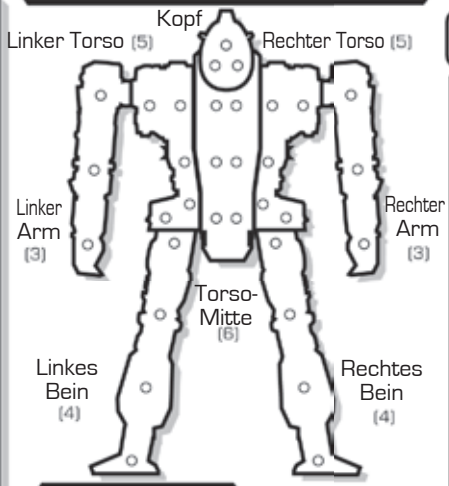
1	neu würfeln
2	neu würfeln
3	neu würfeln
4	neu würfeln
5	neu würfeln
6	neu würfeln

4-6

Rechtes Bein

1	Hüftgelenk
2	Oberschenkelaktivator
3	Unterschenkelaktivator
4	Fußaktivator
5	Sprungdüse
6	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärme-skala

Überhitzung

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

HITZEDATEN

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

Wärme-tauscher 10 Einfach ○○○○○○○○○○○○○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: MON-67 MONGOOSE

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 0

Tonnage: 25
Technologie:
Innere Sphäre
2660

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) 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	Mittelschwerer Laser	CT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	3	6	9

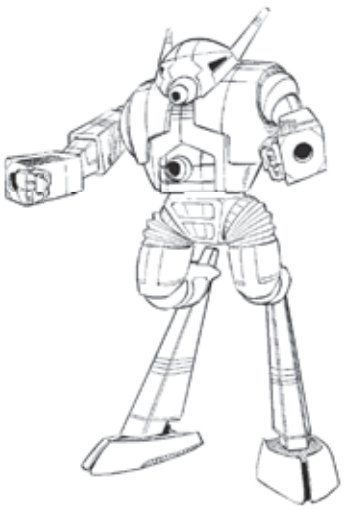
Kosten: 1.885.729 C-Noten KW: 741

KRIEGERDATEN

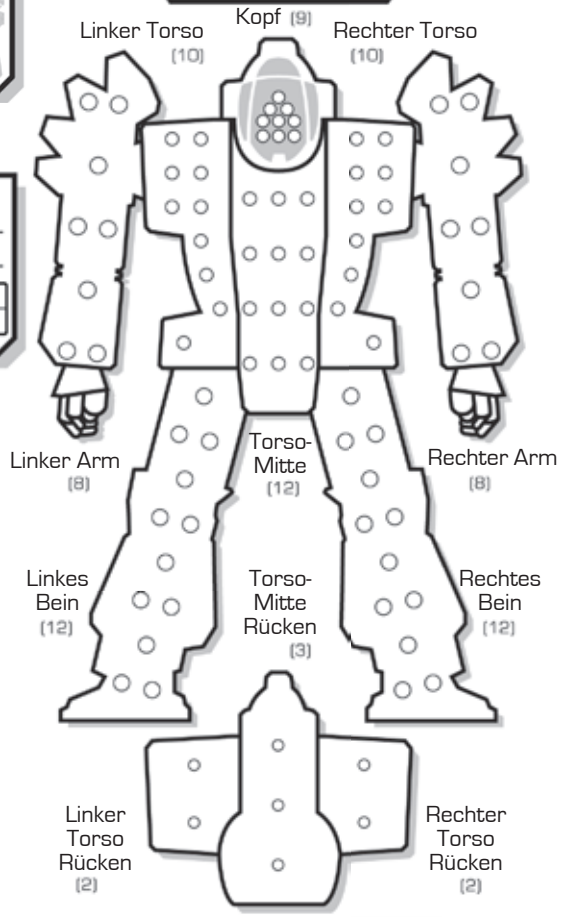
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

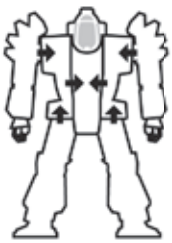
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

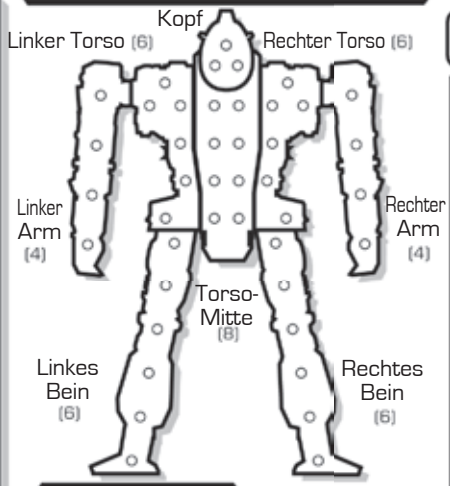
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmeskala

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: FLC-4N FALCON

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 30
Technologie:
Innere Sphäre
2580

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	RT(R)	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LT(R)	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

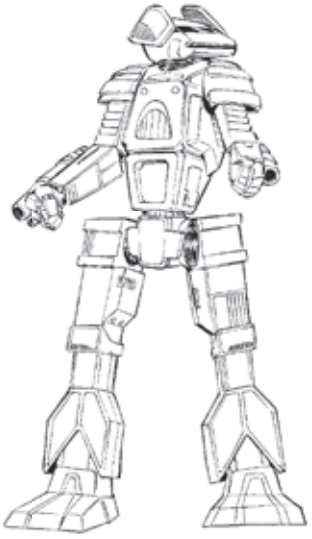
Kosten: 2.249.390 C-Noten KW: 610

KRIEGERDATEN

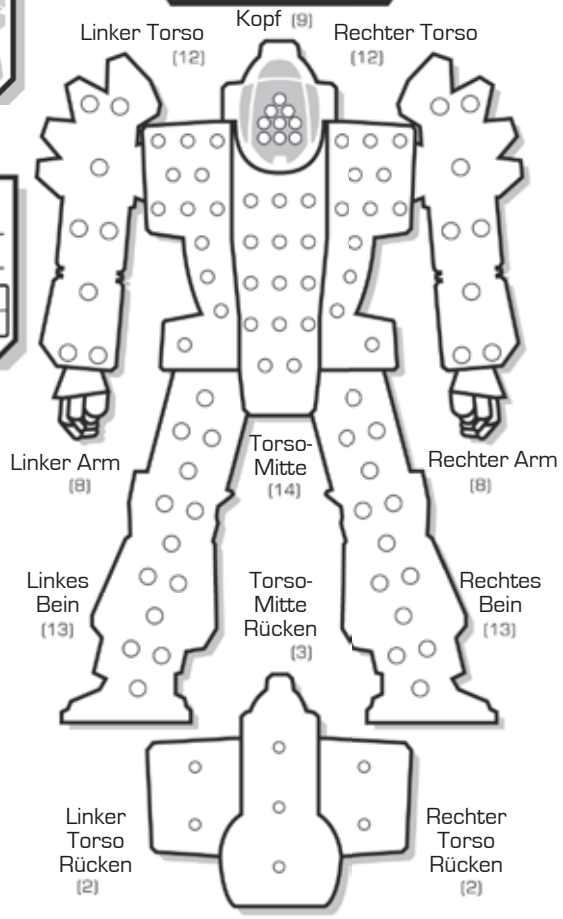
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
1-3	4.	Maschinengewehr (R)
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

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

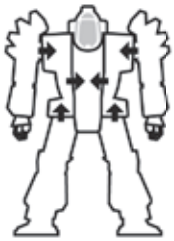
Kopf

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

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Munition (MG) 200
	6.	Wärmetauscher

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

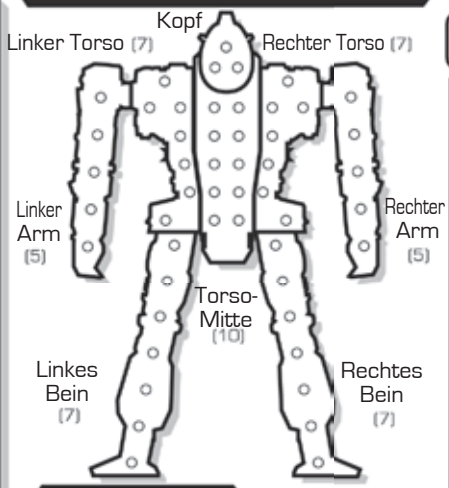
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
1-3	4.	Maschinengewehr (R)
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher
12
Einfach
○○
○○
○
○
○
○
○
○
○
○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: HER-1A HERMES

Bewegungspunkte:
Gehen: 9
Rennen: 14
Springen: 0

Tonnage: 30
Technologie:
Innere Sphäre
2632

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Flammer	LA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9

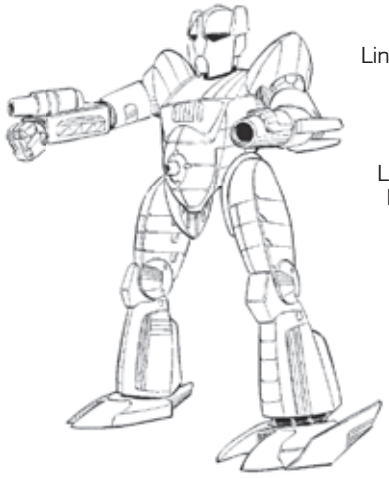
Kosten: 2.569.970 C-Noten KW: 601

KRIEGERDATEN

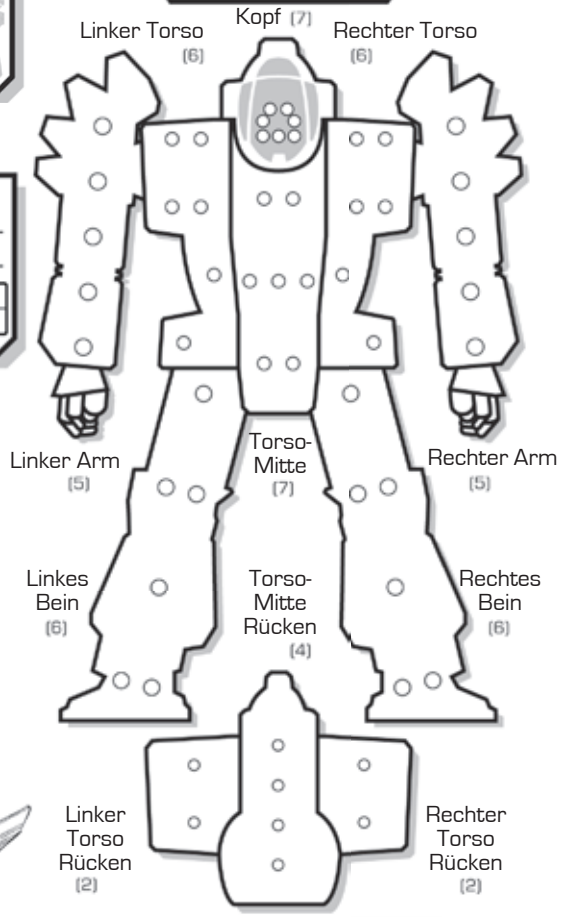
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Flammer
	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

Linker Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
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

Linkes Bein

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

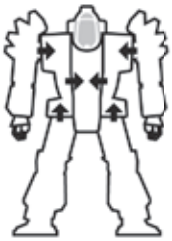
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



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

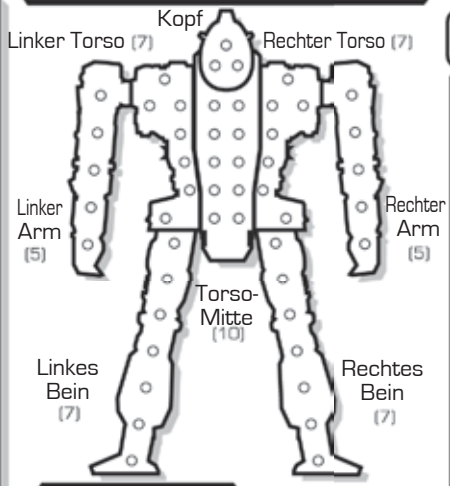
Rechter Torso

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 10 Einfach ○○○○○○○○○○○○○○

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: HSR-300-D HUSSAR

Bewegungspunkte:		**Tonnage:**	30
Gehen:	9	**Technologie:**	
Rennen:	14		Innere Sphäre
Springen:	0		Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	TM	8	8 (DE)	–	5	10	15

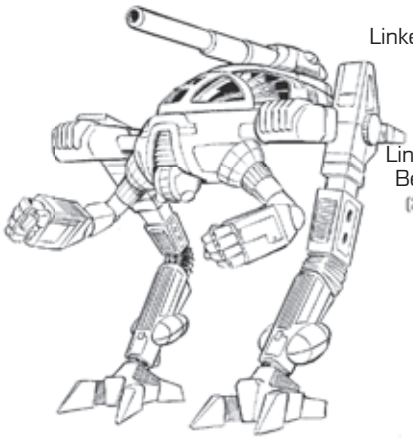
Kosten: 2.563.340 C-Noten KW: 543

KRIEGERDATEN

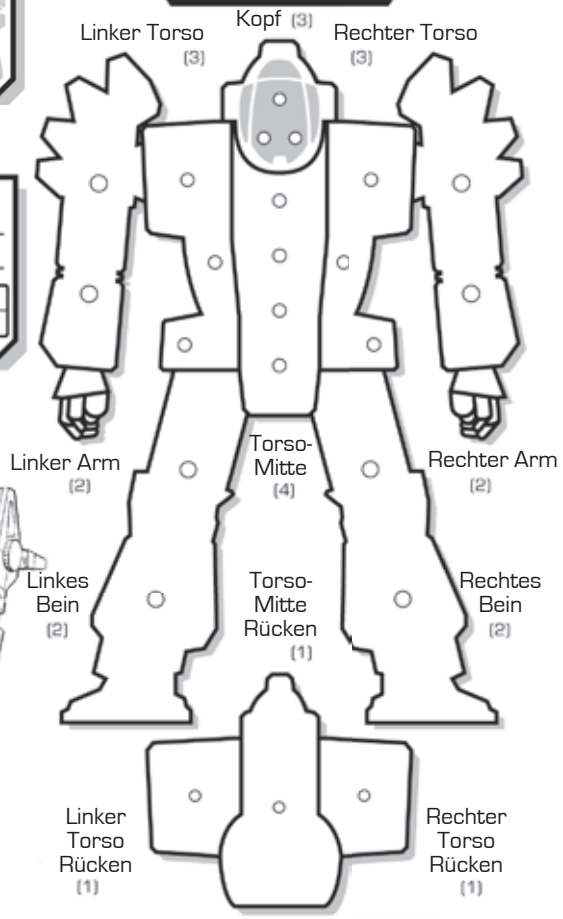
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



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

Linker Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
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

Linkes Bein

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

Kopf

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

Torso Mitte

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

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

Rechter Arm

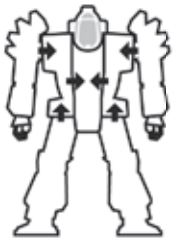
	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
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

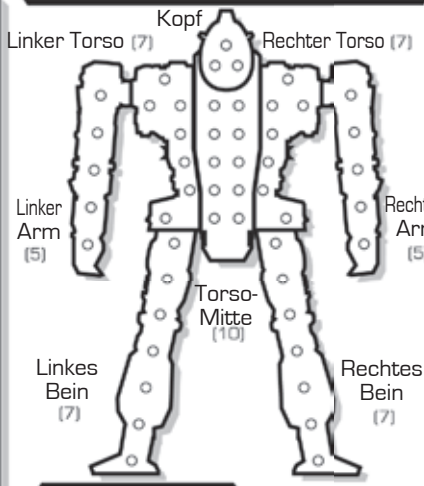
Rechtes Bein

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



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 10 Einfach ○○○○○○○○○○○○○○

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: JVN-10N JAVELIN

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 30
Technologie:
Innere Sphäre
2751

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-6	TM	4	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	TM	4	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9

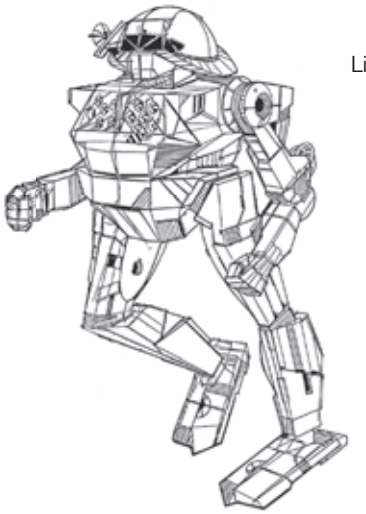
Kosten: 2.400.840 C-Noten KW: 594

KRIEGERDATEN

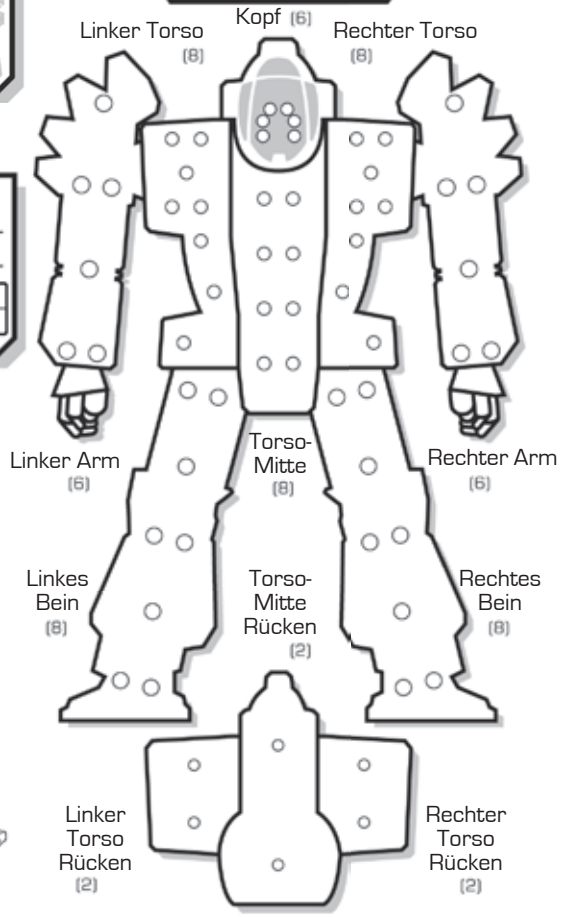
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



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

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	KSR-6
1-3	3.	KSR-6
	4.	Munition (KSR-6) 15
	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

Linkes Bein

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

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

Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	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

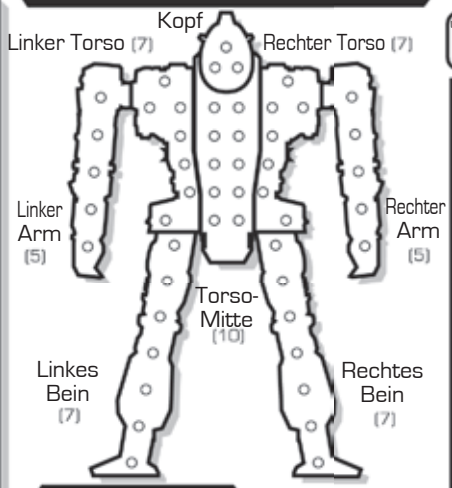
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	KSR-6
	4.	KSR-6
	5.	Munition (KSR-6) 15
	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
4. Fußaktivator
5. Sprungdüse
6. Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher
10
Einfach
○
○
○
○
○
○
○
○
○
○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: UM-R60 UrbanMech

Bewegungspunkte:
Gehen: 2
Rennen: 3
Springen: 2

Tonnage: 30
Technologie:
Innere Sphäre
2675

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RA	3	10 (DB)	–	5	10	15
1	Leichter Laser	LA	1	3	–	1	2	3

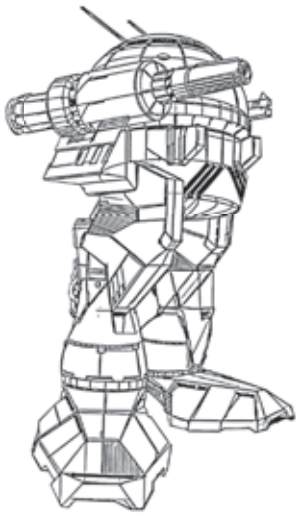
Kosten: 1.471.925 C-Noten KW: 504

KRIEGERDATEN

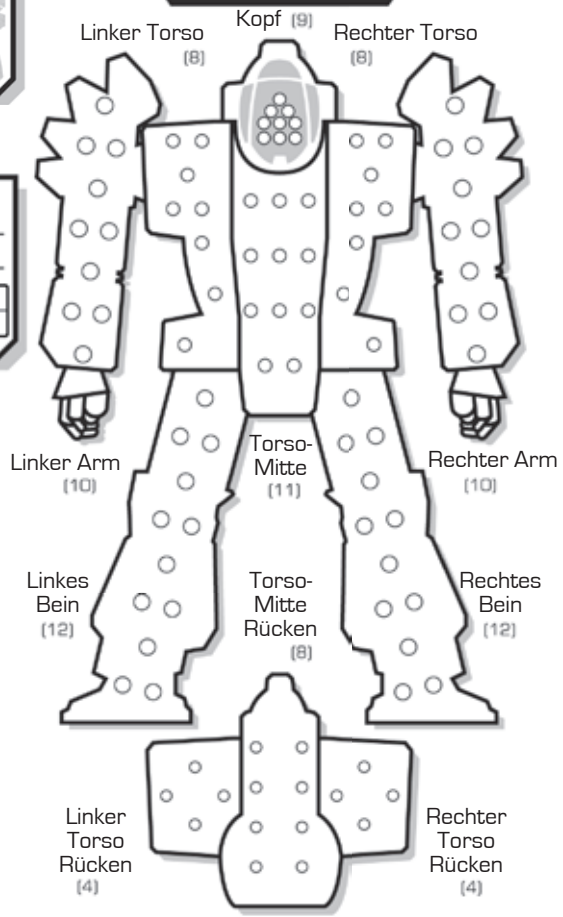
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Leichter Laser
	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

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
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

Linkes Bein

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

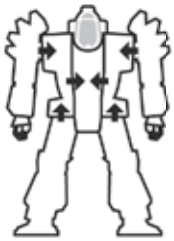
Kopf

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
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
4-6	3.	Autokanone/10
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

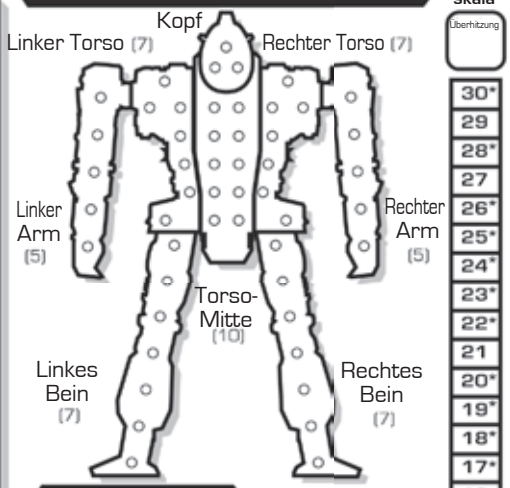
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Munition (AK/10) 10
	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
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: VLK-QA VALKYRIE

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 30
Technologie:
Innere Sphäre
2885

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Kosten: 2.205.320 C-Noten KW: 723

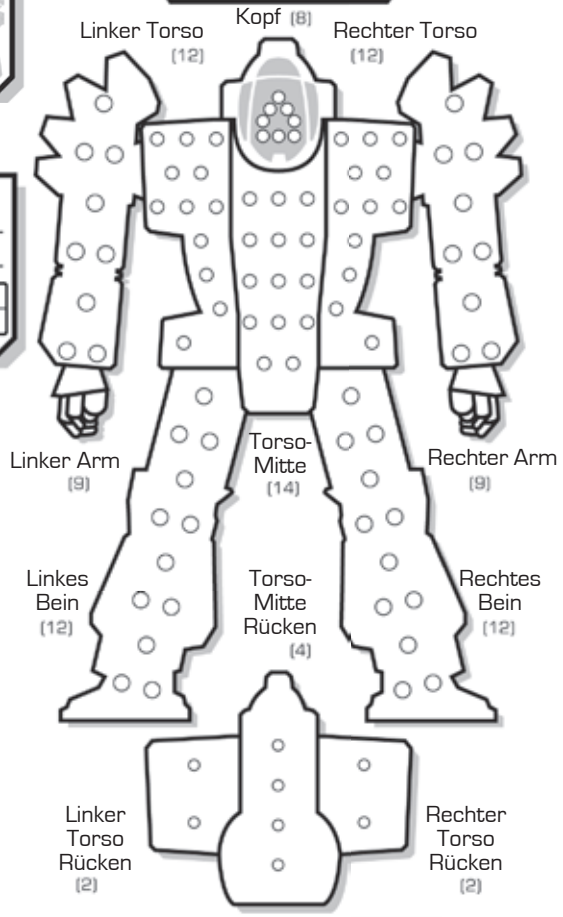
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



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

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	LSR-10
	4.	LSR-10
	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

Linkes Bein

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

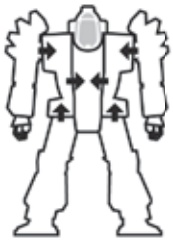
Kopf

	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
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	Wärmetauscher

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Mittelschwerer Laser
	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

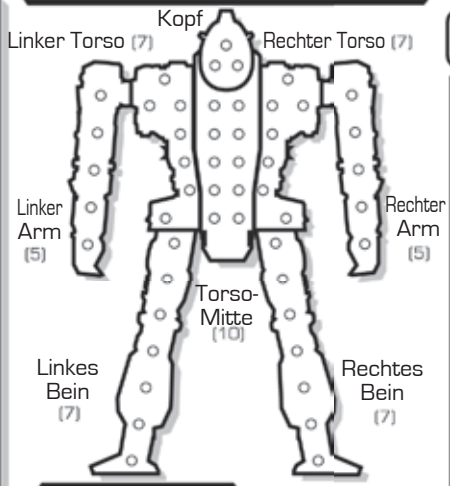
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Munition (LSR-10) 12
	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
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: FS9-H FIRESTARTER

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 35
Technologie:
Innere Sphäre
2703

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Flammer	RA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Flammer	LA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	RT	0	2 (DB, AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LT	0	2 (DB, AI)	–	1	2	3
1	Flammer	TM	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Flammer	TM(R)	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3

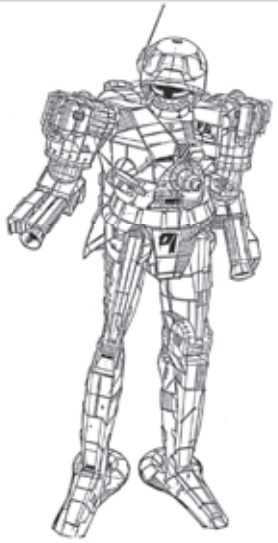
Kosten: 3.046.950 C-Noten KW: 694

KRIEGERDATEN

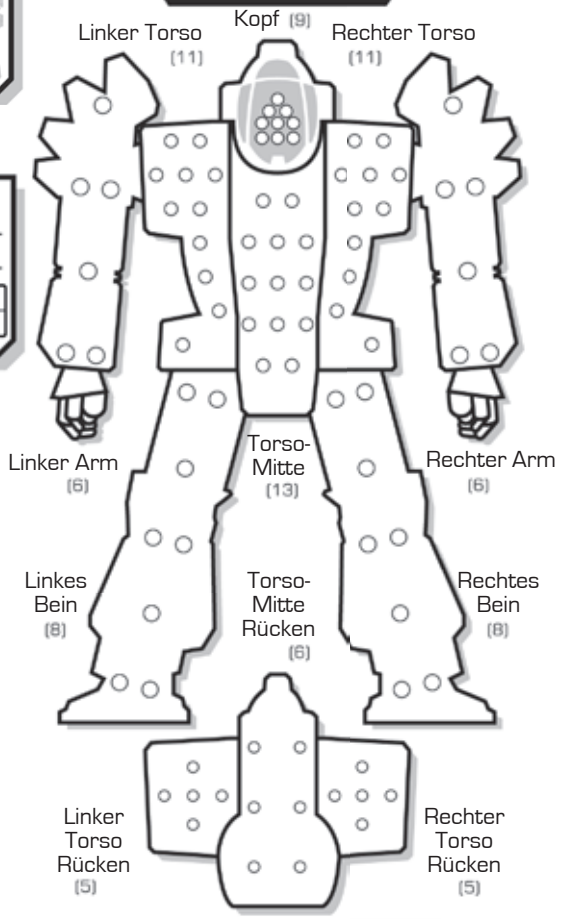
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

Kopf

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

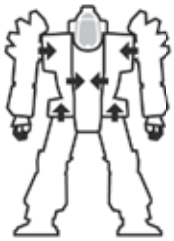
Torso Mitte

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

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

CATALYST game labs

ULISSES SPIELE



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

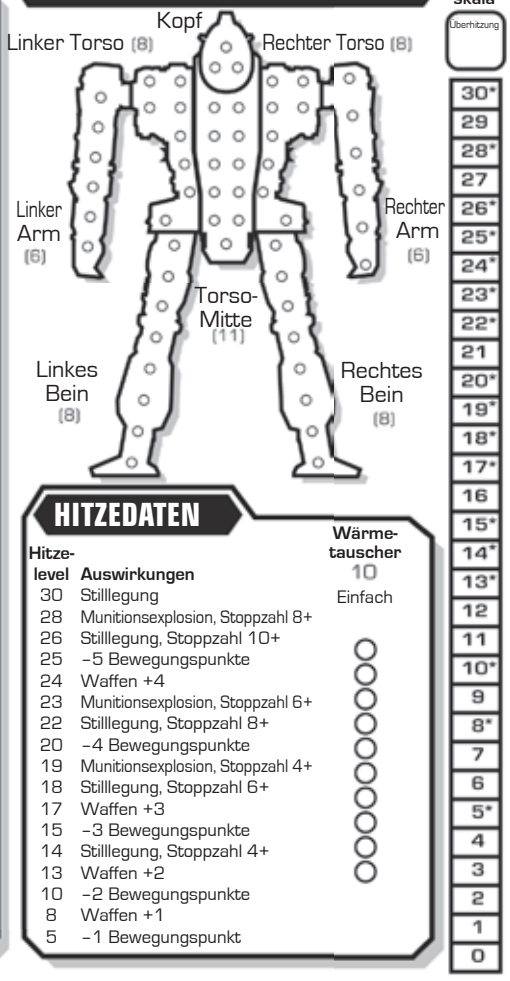
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
1-3	4.	Maschinengewehr
	5.	Munition (MG) 200
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 10 Einfach

○○○○○○○○○○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: OTT-7J OSTSCOUT

Bewegungspunkte:		**Tonnage:**	35
Gehen:	8	**Technologie:**	
Rennen:	12		Innere Sphäre
Springen:	8		2700

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9

Kosten: 3.409.200 C-Noten KW: 596

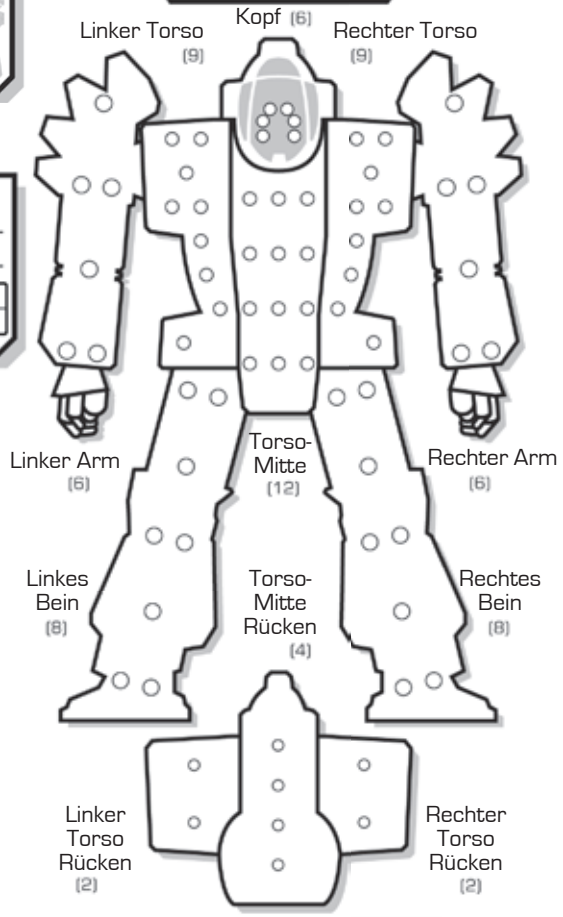
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	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

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Sprungdüse
	4.	Sprungdüse
	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

Linkes Bein

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

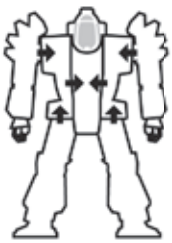
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	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

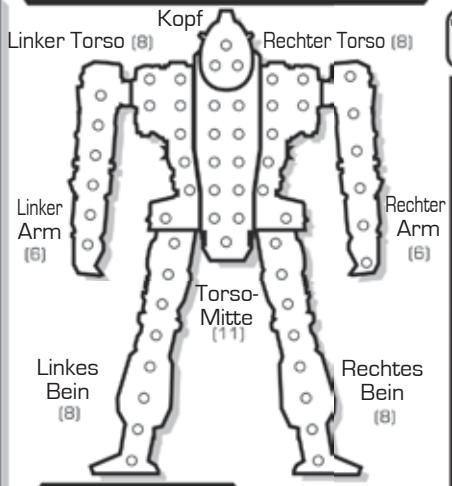
Rechter Torso

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: RVN-1X RAVEN

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 35
Technologie:
Innere Sphäre
3028

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	Wächter ECM	LT	–	(E)	–	–	–	3

Kosten: 2.396.025 C-Noten KW: 640

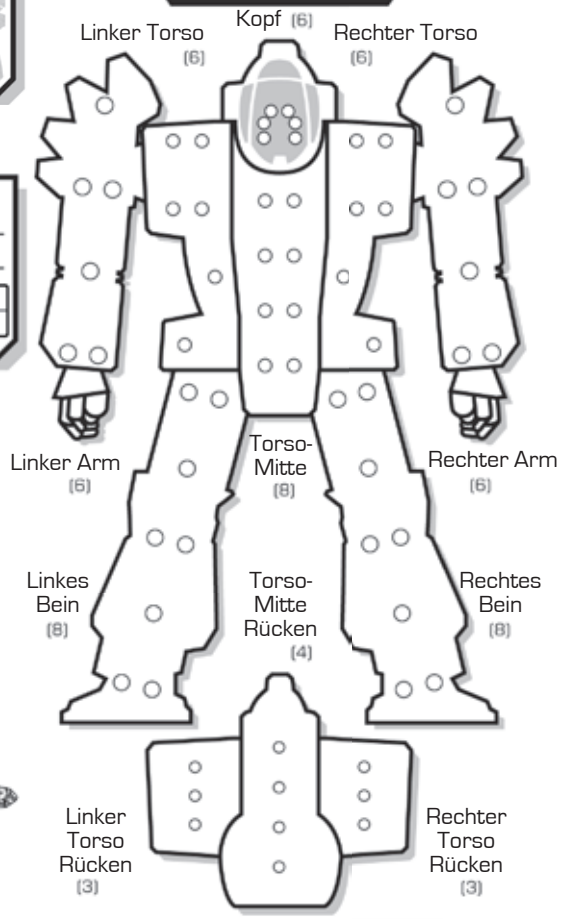
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

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

Linker Torso

	1.	EW Ausrüstung
	2.	EW Ausrüstung
1-3	3.	EW Ausrüstung
	4.	EW Ausrüstung
	5.	Munition (KSR-6) 15
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

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

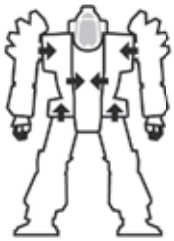
Kopf

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Mittelschwerer Laser
	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

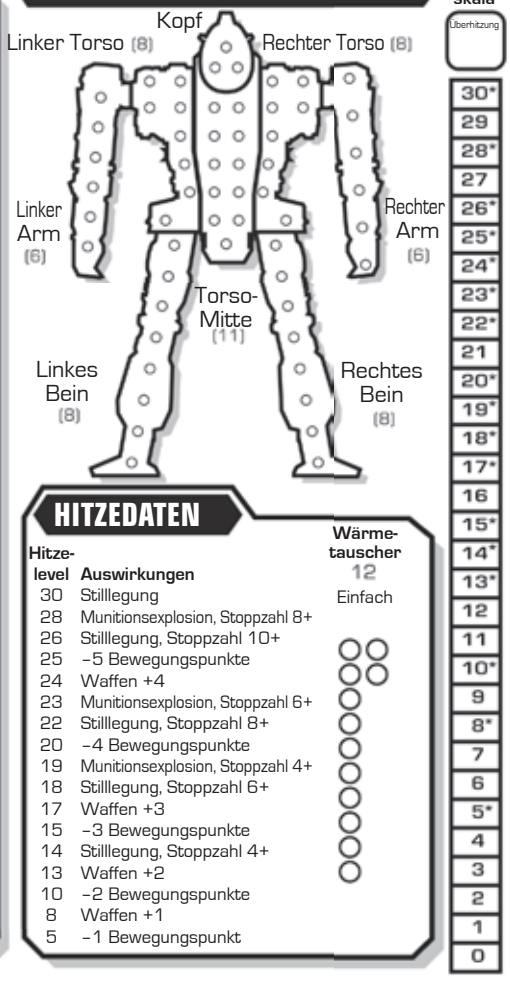
Rechter Torso

	1.	KSR-6
	2.	KSR-6
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
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: WLF-1 WOLFHOUND

Bewegungspunkte:		**Tonnage:**	35
Gehen:	6	**Technologie:**	
Rennen:	9		Innere Sphäre
Springen:	0		3027

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	TM(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9

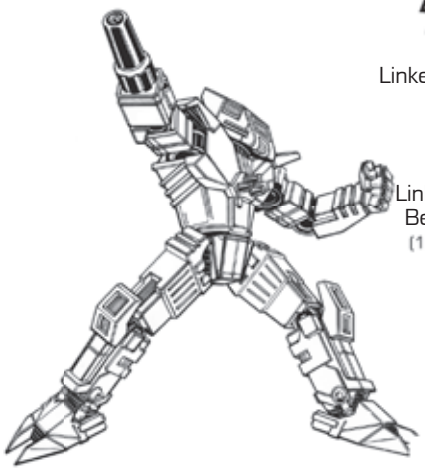
Kosten: 2.925.180 C-Noten KW: 949

KRIEGERDATEN

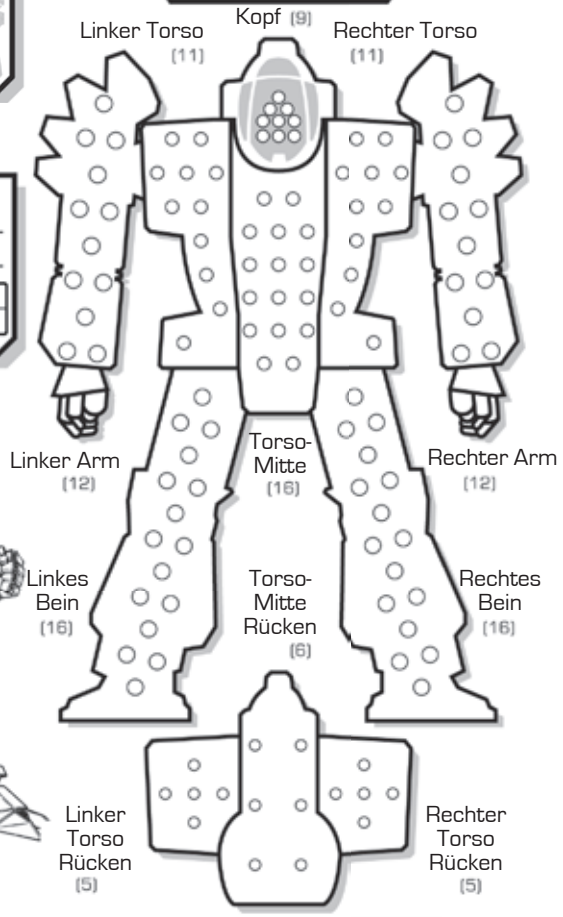
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

Kopf

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

Torso Mitte

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

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

Rechter Arm

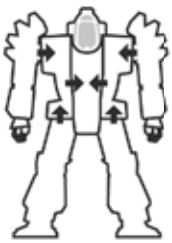
1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Schwerer Laser
	5.	Schwerer Laser
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

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

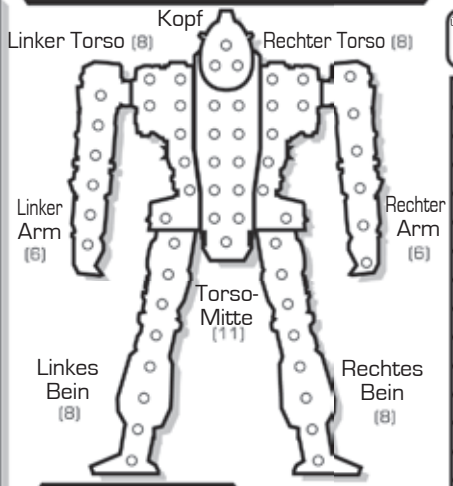
Rechtes Bein

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



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmeskala

Überhitzung

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: STN-3K SENTINEL

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 40
Technologie:
Innere Sphäre
2845

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/5	LA	1	5 (DB)	3	6	12	18
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	KSR-2	RT	2	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9

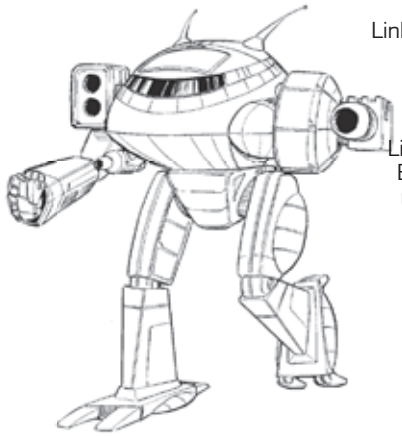
Kosten: 3.149.230 C-Noten KW: 652

KRIEGERDATEN

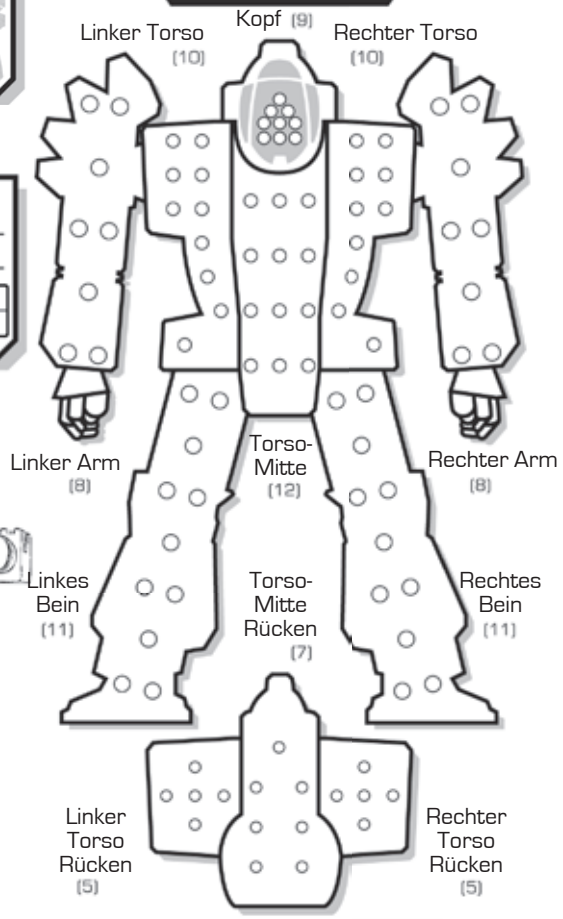
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

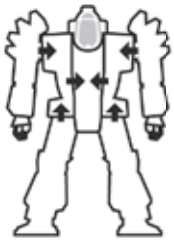
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

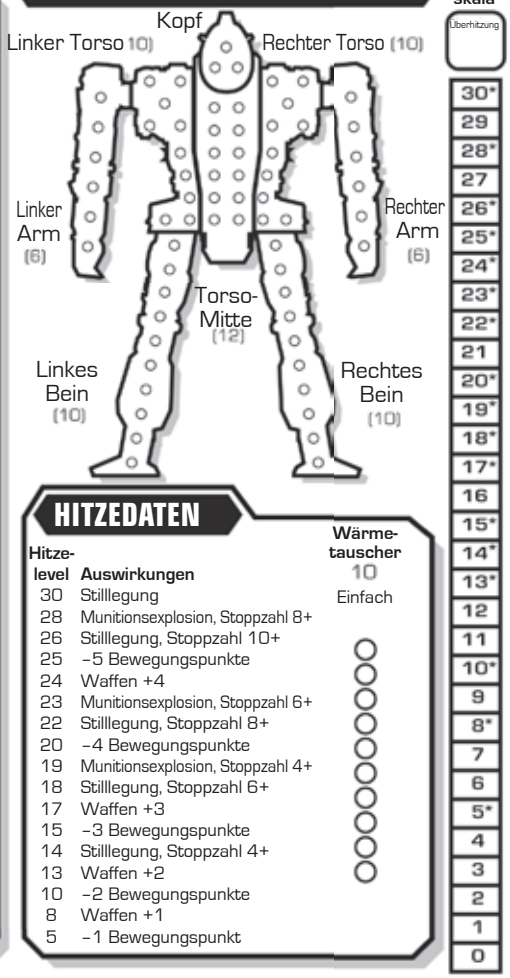
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	KSR-2
1-3	3.	Munition (KSR-2) 50
1-3	4.	neu würfeln
1-3	5.	neu würfeln
1-3	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
4-6	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 10 Einfach

○○○○○○○○○○○○○○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: VL-2T VULCAN

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 6

Tonnage: 40
Technologie:
Innere Sphäre
2777

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Flammer	RA	3	2 (DE,H,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LA	0	2	–	1	2	3
1	Autokanone/2	RT	1	2 (DB)	4	8	16	24
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9

Kosten: 3.462.900 C-Noten KW: 642

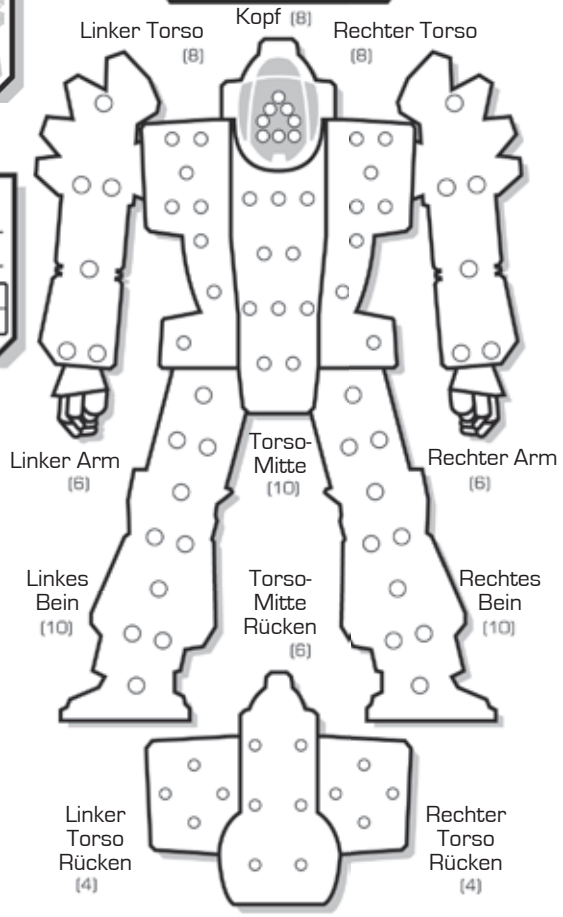
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Maschinengewehr
	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

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Munition (MG) 200
	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

Linkes Bein

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

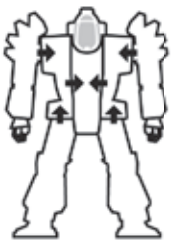
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Flammer
	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

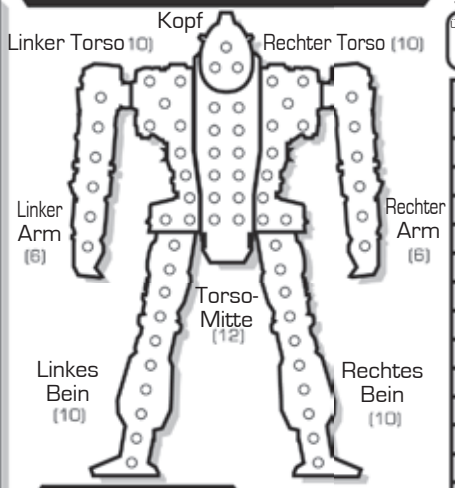
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
1-3	3.	Autokanone 2
	4.	Munition (AK/2) 45
	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
	4.	Fußaktivator
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: WVE-6N WYVERN

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 45
Technologie:
Innere Sphäre
2812

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
2	Leichter Laser	RA	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-10	TM	4	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21

Kosten: 3.237.415 C-Noten KW: 1.005

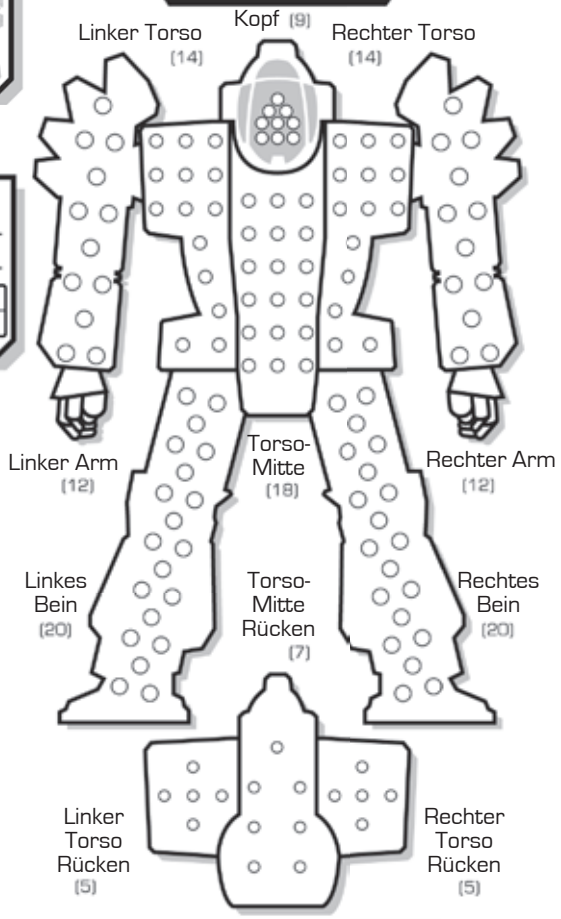
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

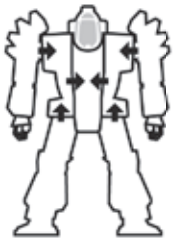
Kopf

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

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	LSR-10
	6.	LSR-10

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

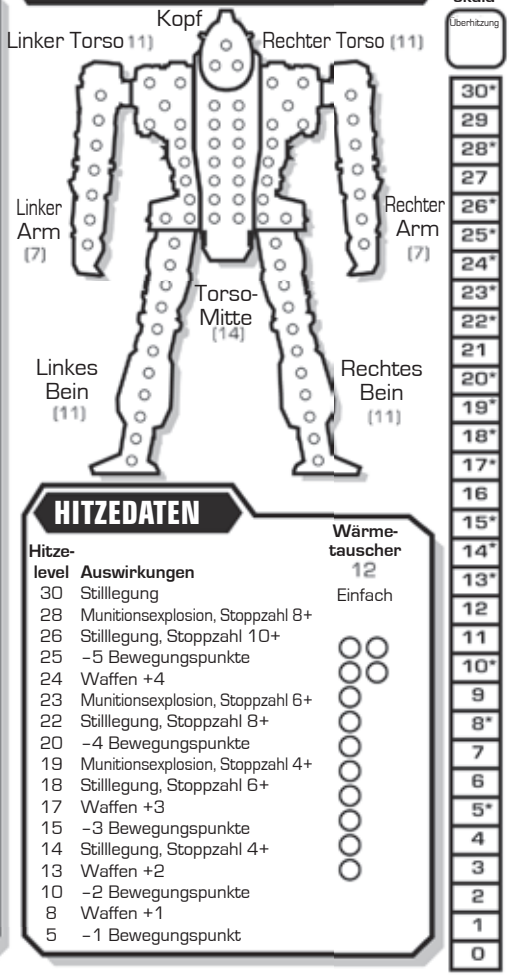
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Sprungdüse
1-3	4.	KSR-6
	5.	KSR-6
	6.	Munition (KSR-6) 15
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: BJ-1 BLACKJACK

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 45
Technologie:
Innere Sphäre
2757

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Kosten: 3.147.225 C-Noten KW: **949**

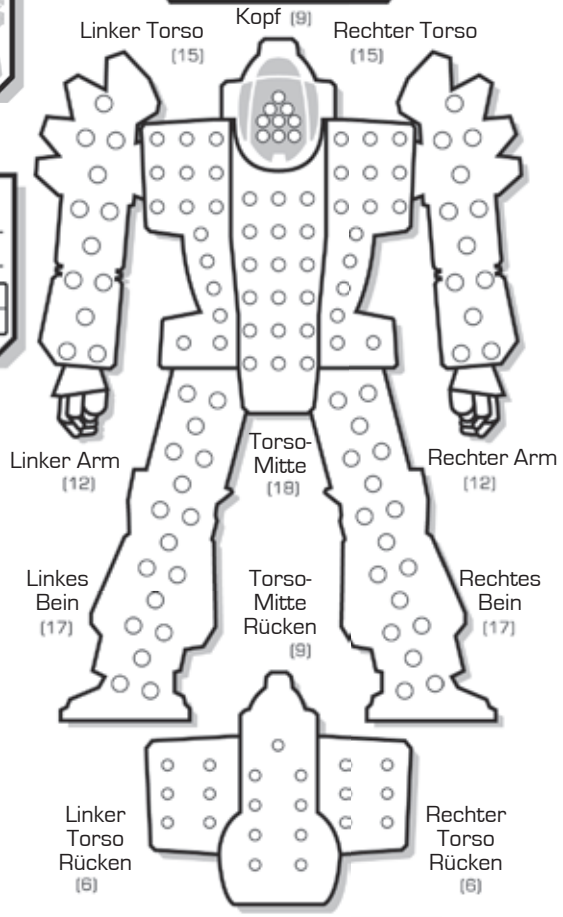
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Autokanone/2
	4.	Mittelschwerer Laser
	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

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	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

Linkes Bein

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

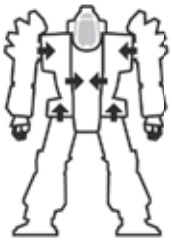
Kopf

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Autokanone/2
	4.	Mittelschwerer Laser
	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

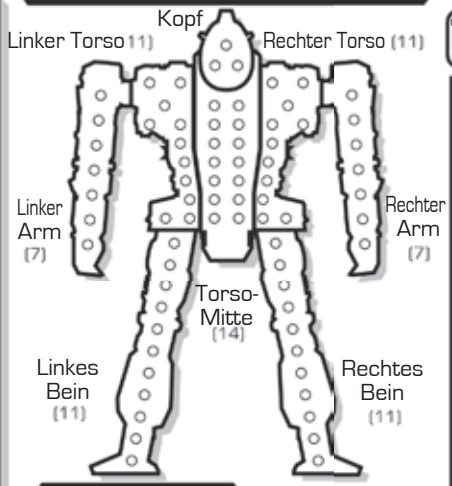
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	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
	4.	Fußaktivator
	5.	Sprungdüse
	6.	Sprungdüse

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmeskala

Überhitzung

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: HCT-3F HATCHETMAN

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 45
Technologie:
Innere Sphäre
3023

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) 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/10	RT	3	5 (DB)	–	5	10	15
1	Beil	RA	–	9 (PD)	–	–	–	–

Kosten: 3.129.390 C-Noten KW: 854

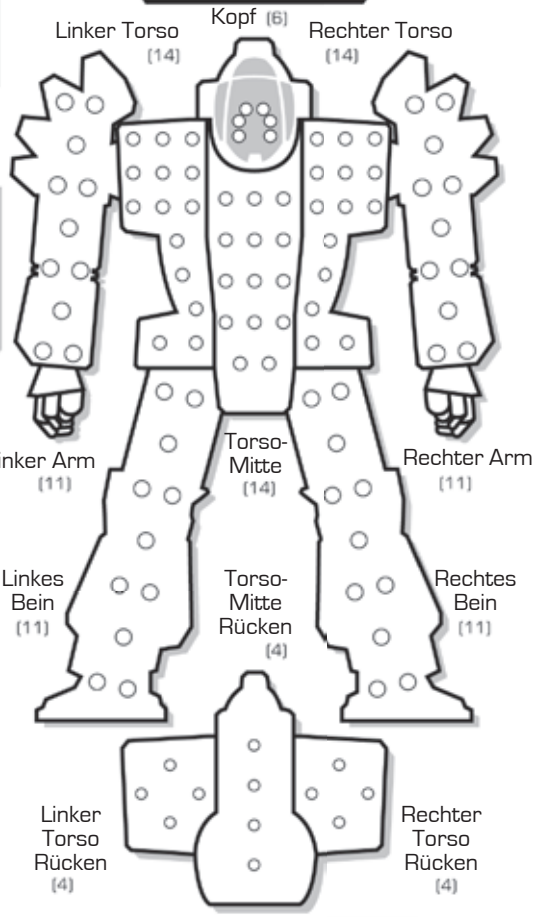
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

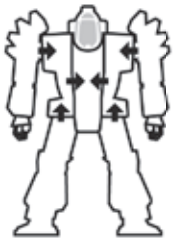
Kopf

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

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Munition (AK/10) 10
	6.	Munition (AK/10) 10

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

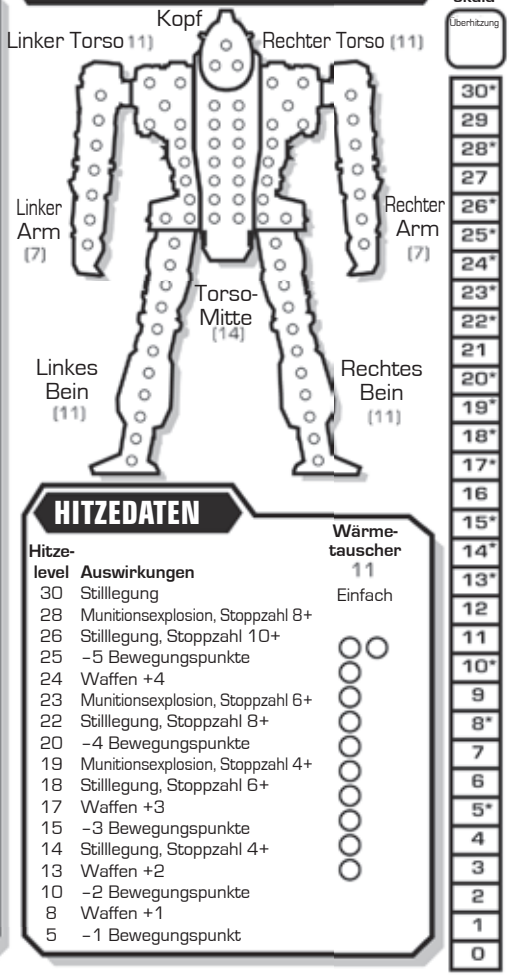
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Autokanone/10
1-3	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
4-6	3.	Autokanone/10
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: PXH-1 PHOENIX HAWK

Bewegungspunkte:		**Tonnage:**	45
Gehen:	6	**Technologie:**	
Rennen:	9		Innere Sphäre
Springen:	6		2602

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2(DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LA	0	2(DB,AI)	–	1	2	3

Kosten: 4.067.540 C-Noten KW: 1.041

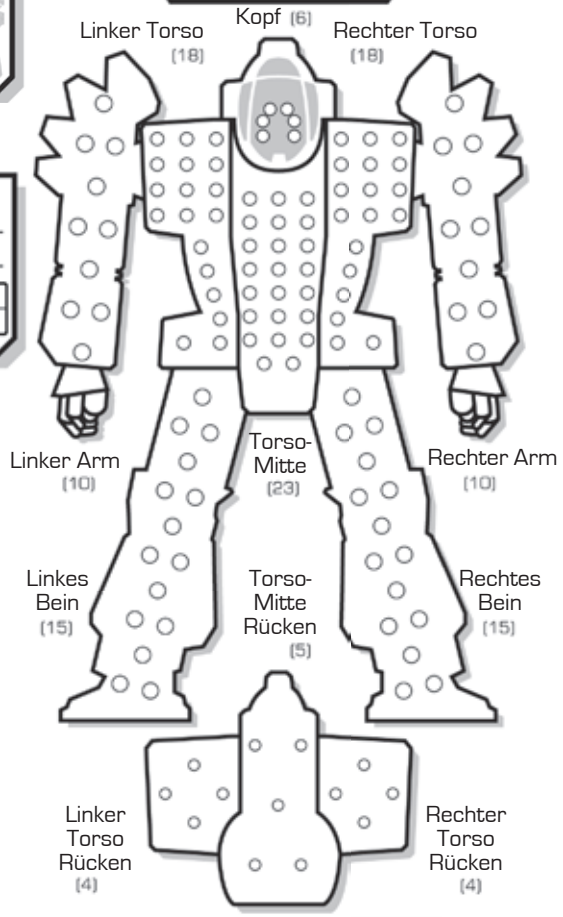
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

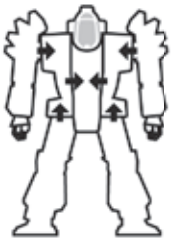
Kopf

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

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Munition (MG) 200
	6.	neu würfeln

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

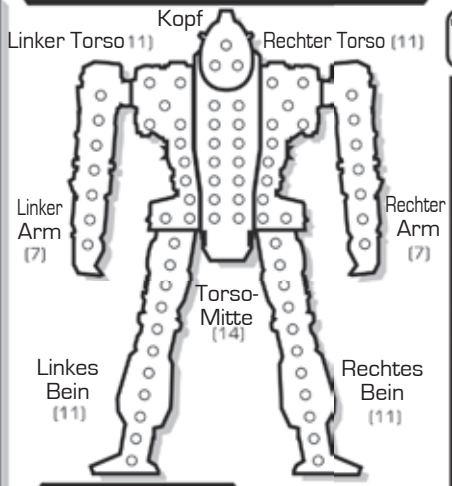
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 10 Einfach

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: CN9-A CENTURION

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 50
Gehen: 4 **Technologie:**
Rennen: 6 Innere Sphäre
Springen: 0 2801

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RA	3	10 (DB)	–	5	10	15
1	LSR-10	LT	4	1/Rak.	6	7	14	21
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	TM(R)	3	5	–	3	6	9

Kosten: 3.491.500 C-Noten KW: 945

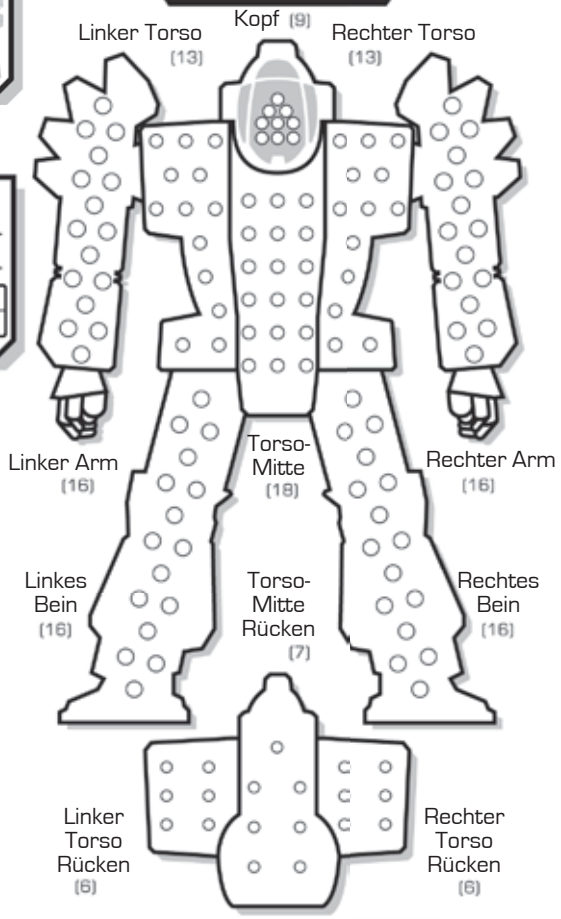
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

Kopf

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

Torso Mitte

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

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

Rechter Arm

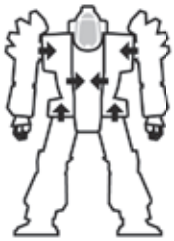
	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
4-6	3.	Autokanone/10
4-6	4.	Autokanone/10
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Munition (AK/10) 10
1-3	3.	Munition (AK/10) 10
1-3	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

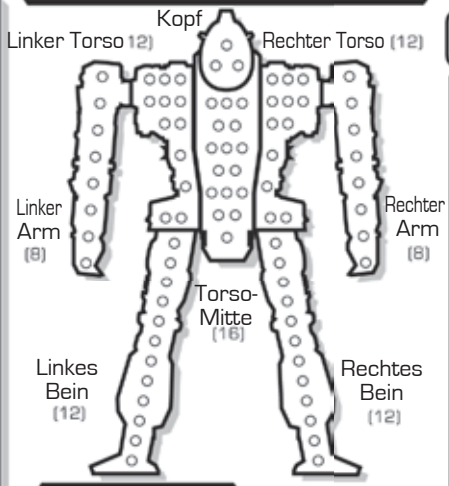
Rechtes Bein

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



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 10
Einfach
○○○○○○○○○○○○○○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: CRB-20 CRAB

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 50
Technologie:
Innere Sphäre
2831

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

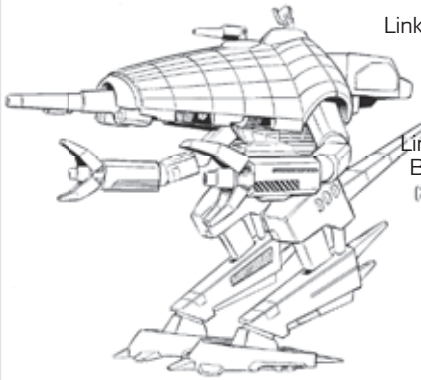
Kosten: 3.909.874 C-Noten KW: 1.143

KRIEGERDATEN

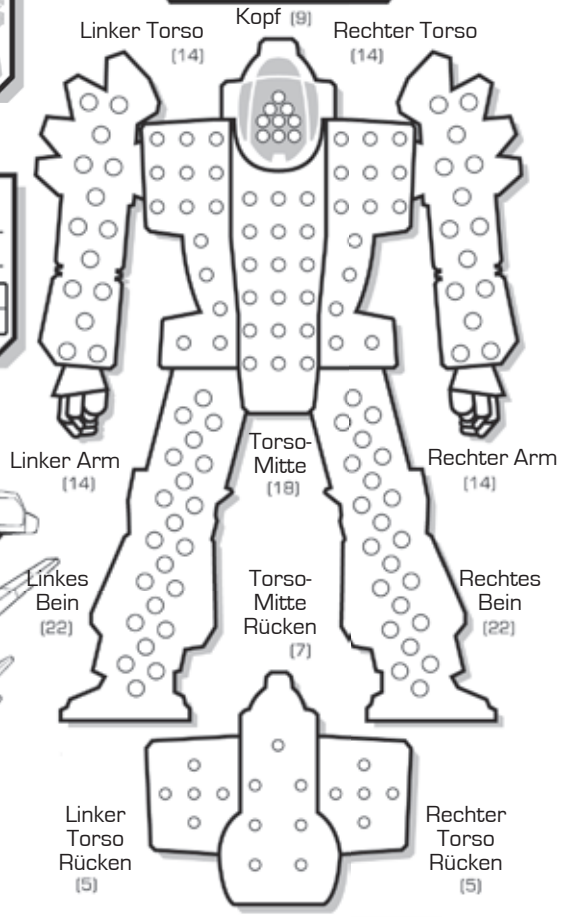
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

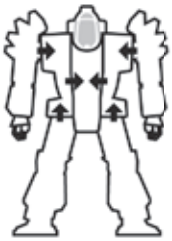
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

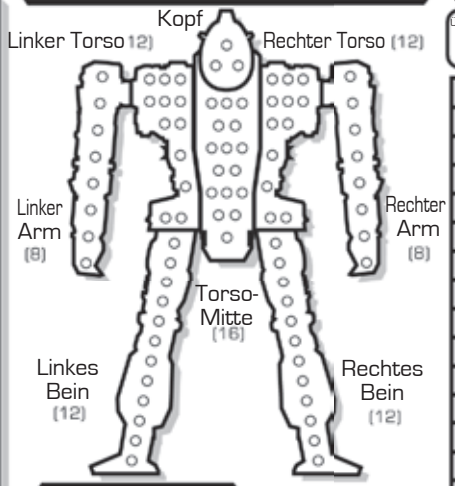
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala

Überhitzung

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: GRF-1N GRIFFIN

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 55
Technologie:
Innere Sphäre
2492

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	PPK	RA	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	LSR-10	RT	4	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21

Kosten: 4.957.106 C-Noten KW: 1.272

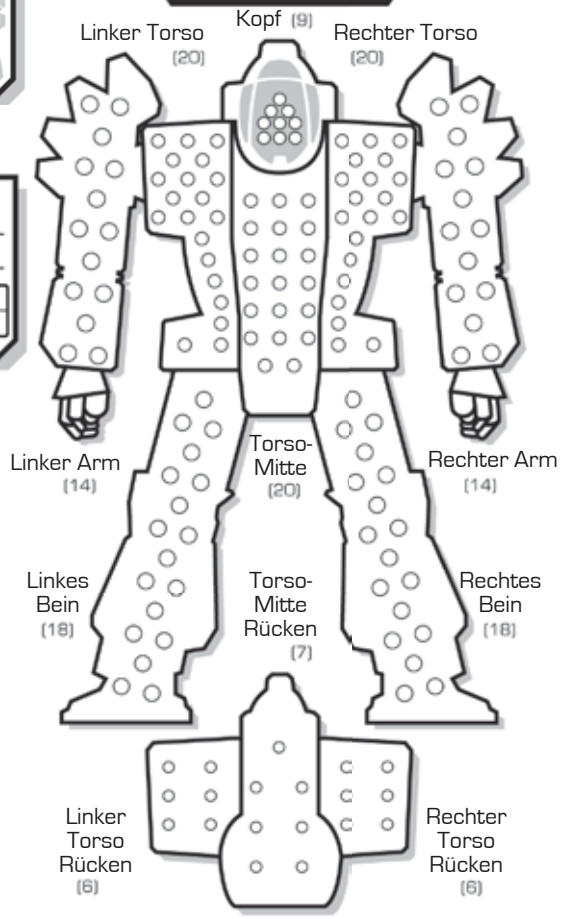
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



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

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Sprungdüse
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

Linkes Bein

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

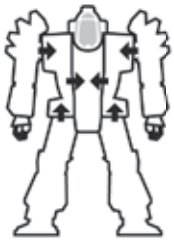
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

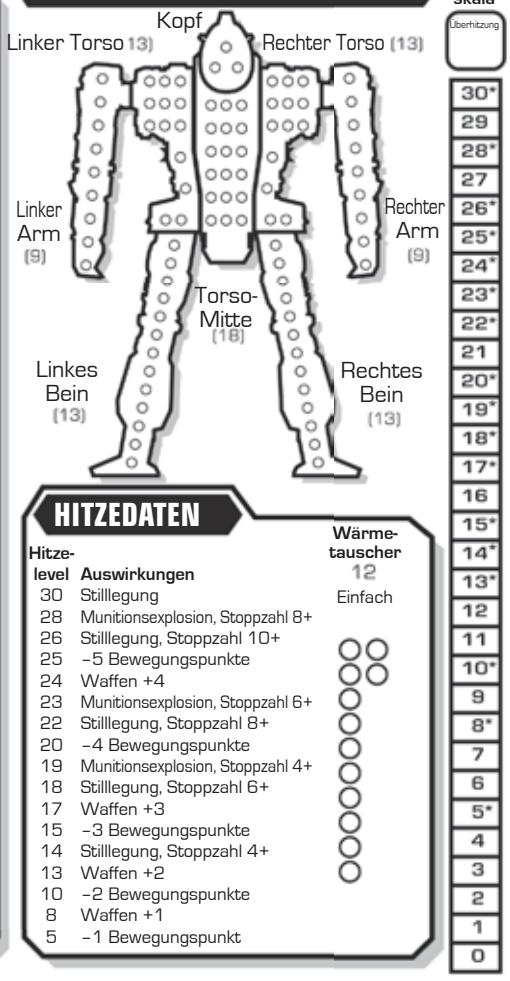
Rechter Torso

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 12
Einfach
○○
○○
○
○
○
○
○
○
○
○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: KTO-18 KINTARO

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 55
Technologie:
Innere Sphäre
Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

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

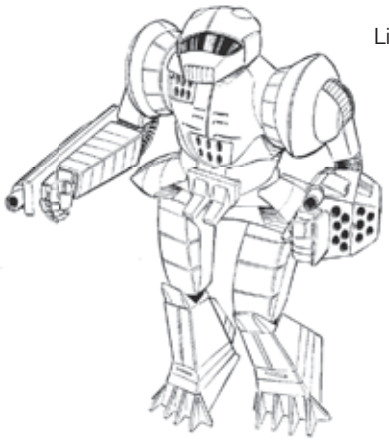
Kosten: 4.704.456 C-Noten KW: 1.187

KRIEGERDATEN

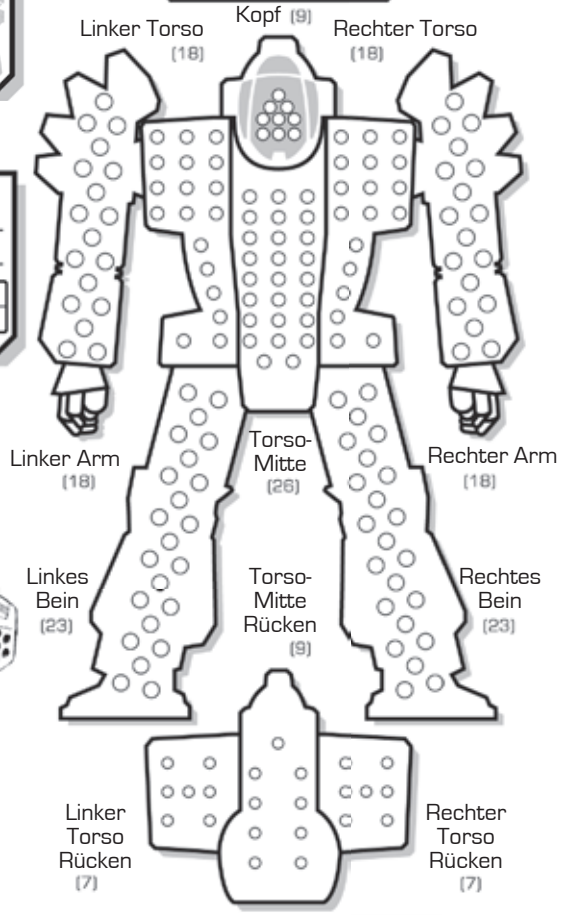
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

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

Linker Torso

1-3
1. Munition (LSR-5) 24
2. Munition (KSR-6) 15
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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

Linkes Bein

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

Kopf

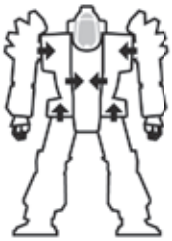
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

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

Rechter Torso

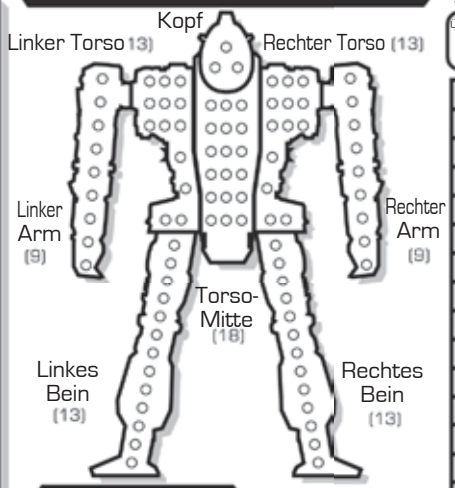
1-3
1. KSR-6
2. KSR-6
3. Munition (KSR-6) 15
4. Munition (KSR-6) 15
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher
10
Einfach
○○○○○○○○○○○○○○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: SCP-1N SCORPION

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 55
Gehen: 6 **Technologie:**
Rennen: 9 Innere Sphäre
Springen: 0 2570

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	PPK	RT	10	10 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	RT	4	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9

Kosten: 5.201.800 C-Noten KW: 1.019

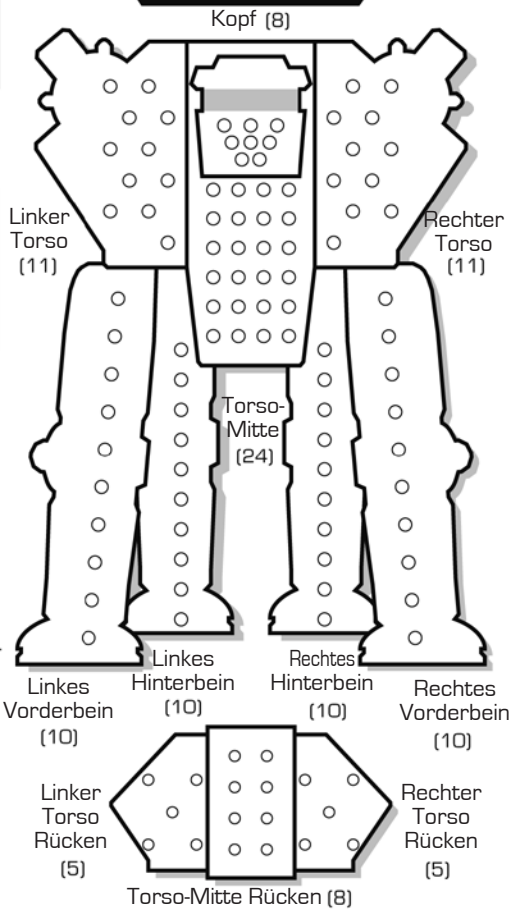
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

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

Linkes Vorderbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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

Rechtes Vorderbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

	1.	Munition (KSR-6) 15
	2.	neu würfeln
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

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

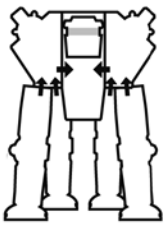
Rechter Torso

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

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

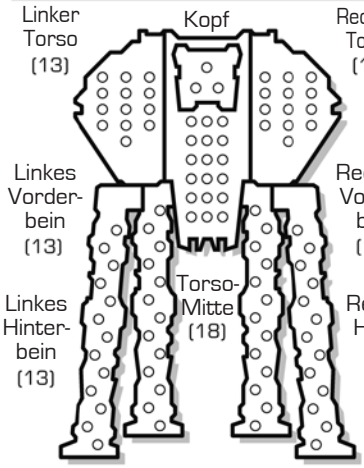
Linkes Hinterbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Hinterbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: SHD-2H SHADOW HAWK

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 3

Tonnage: 55
Technologie:
Innere Sphäre
2550

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N. (Hexe)	M. (Hexe)	W. (Hexe)
1	Autokanone/5	LT	1	5 (DB)	3	6	12	18
1	LSR-5	RT	2	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-2	K	2	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9

Kosten: 4.539.381 C-Noten KW: 1.064

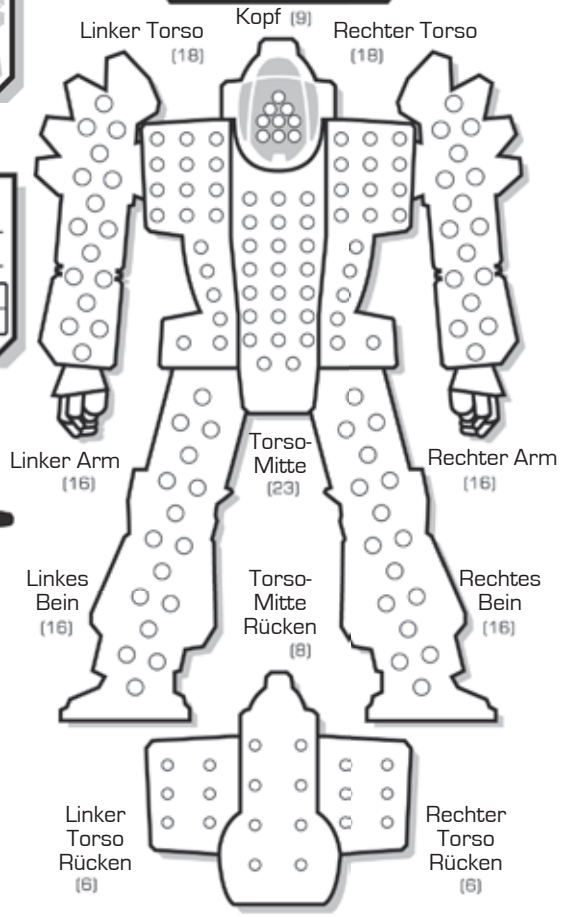
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

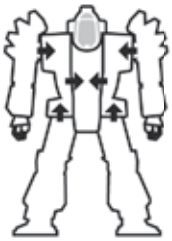
Kopf

1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. KSR-2
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3	1. Reaktor 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Gyroskop 5. Gyroskop 6. Gyroskop
4-6	1. Gyroskop 2. Reaktor 3. Reaktor 4. Reaktor 5. Sprungdüse 6. Munition (KSR-2) 50

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

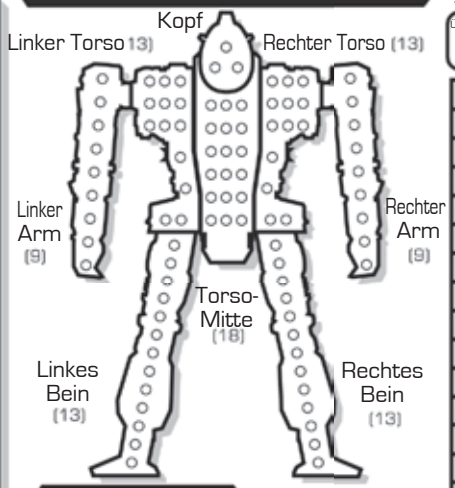
Rechter Torso

1-3	1. Sprungdüse 2. Wärmetauscher 3. LSR-5 4. Munition (LSR-5) 24 5. neu würfeln 6. neu würfeln
4-6	1. neu würfeln 2. neu würfeln 3. neu würfeln 4. neu würfeln 5. neu würfeln 6. neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 12
Einfach
○○
○○
○
○
○
○
○
○
○
○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: WVR-6R WOLVERINE

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 55
Technologie:
Innere Sphäre
2575

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/5	RA	1	5 (DB)	3	6	12	18
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	K	3	5	–	3	6	9

Kosten: 4.827.681 C-Noten KW: 1.101

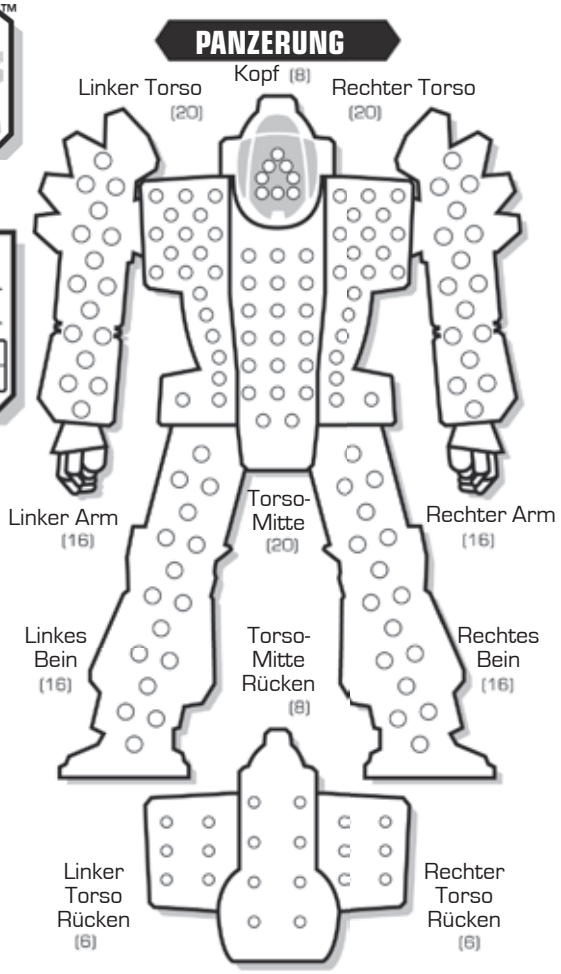
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

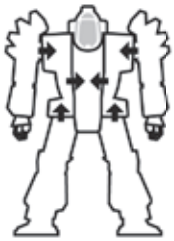
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	Autokanone/5
	6.	Autokanone/5
4-6	1.	Autokanone/5
	2.	Autokanone/5
	3.	Munition (AK/5) 20
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

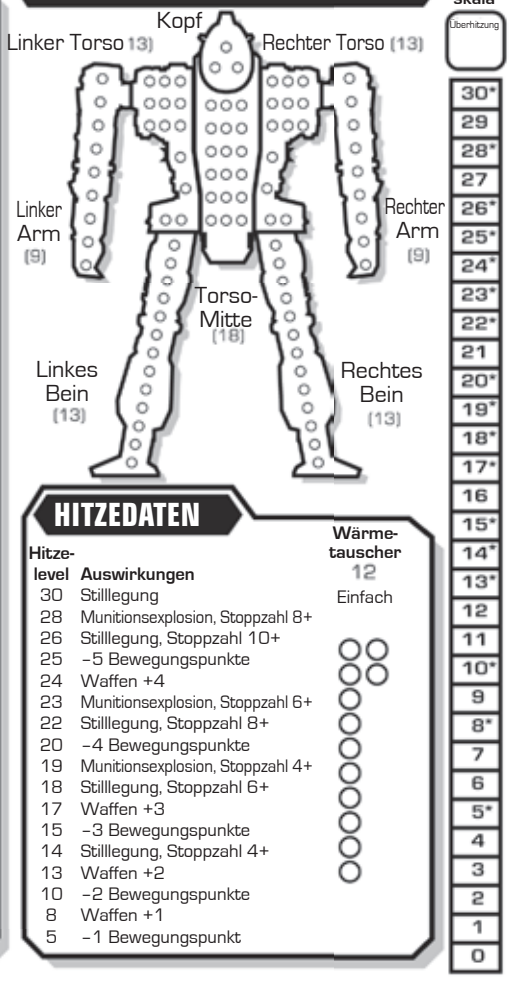
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: CHP-2N CHAMPION

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie:
Innere Sphäre
2816

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RT	3	10 (DB)	–	5	10	15
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	–	3	6	9
2	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Leichter Laser	TM	1	3 (DE)	–	1	2	3

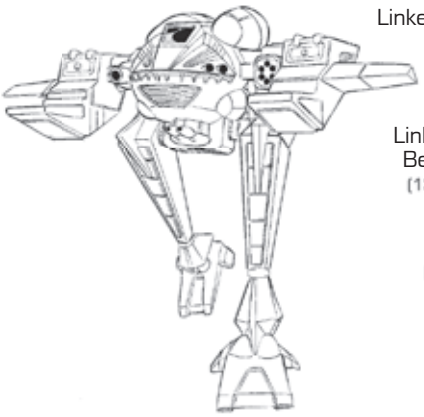
Kosten: 5.071.200 C-Noten KW: 1.116

KRIEGERDATEN

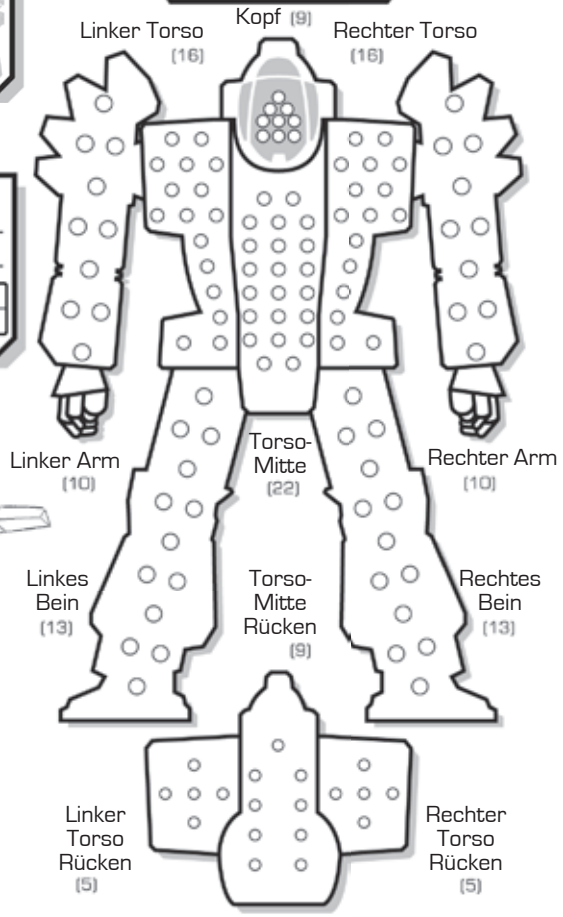
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

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

Linker Torso

	1.	KSR-6
	2.	KSR-6
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Munition (KSR-6) 15
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

	1.	Hüftgelenk
	2.	Oberschenkelaktivator
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	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
1-3	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Leichter Laser
	6.	Leichter Laser

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

Rechter Arm

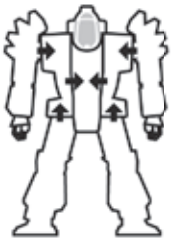
	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
	3.	Autokanone/10
1-3	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Munition (AK/10) 10
4-6	3.	Munition (AK/10) 10
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

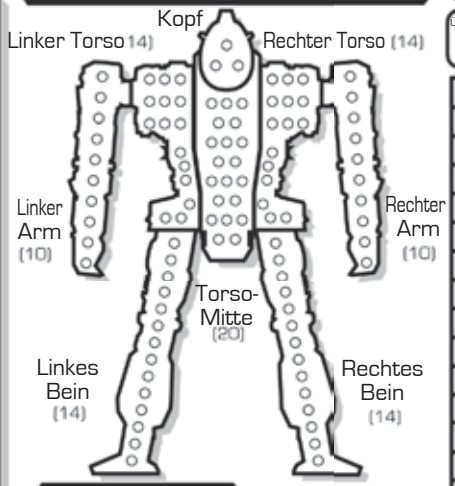
Rechtes Bein

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



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 10 Einfach ○○○○○○○○○○○○○○

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: LNC25-02 LANCELOT

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie:
Innere Sphäre
2864

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	PPK	RT	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	TM	3	5 (DE)	–	3	6	9

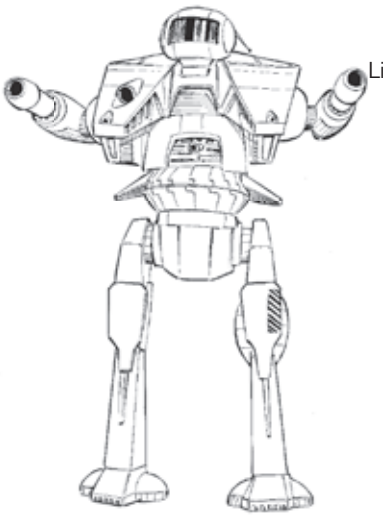
Kosten: 4.769.600 C-Noten KW: 1.236

KRIEGERDATEN

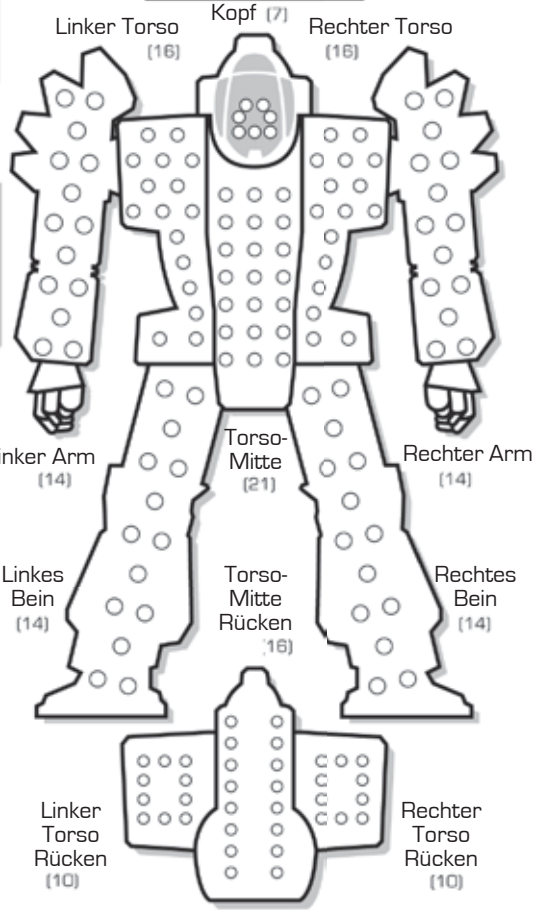
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

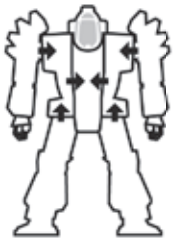
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

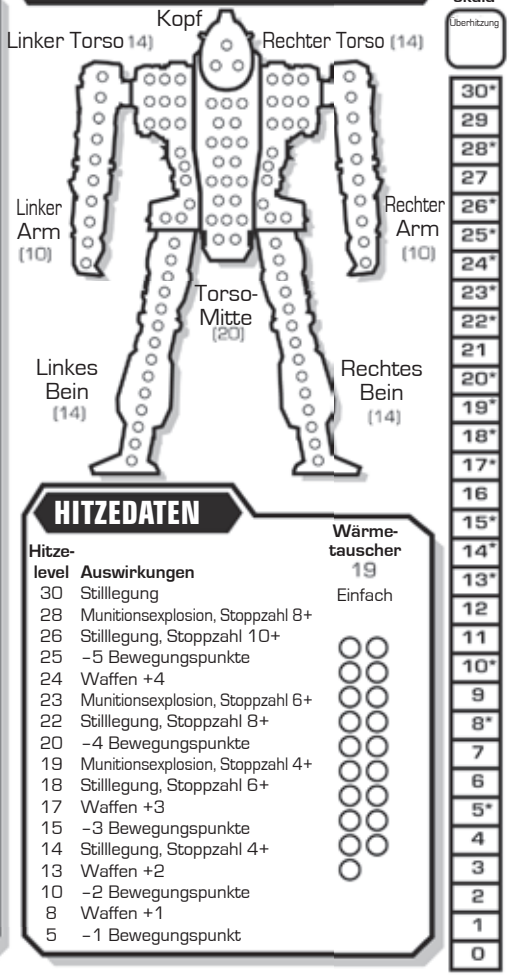
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: OSR-2C OSTROC

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie:
Innere Sphäre
2511

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-4	RT	3	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9

Kosten: 5.025.600 C-Noten KW: 1.228

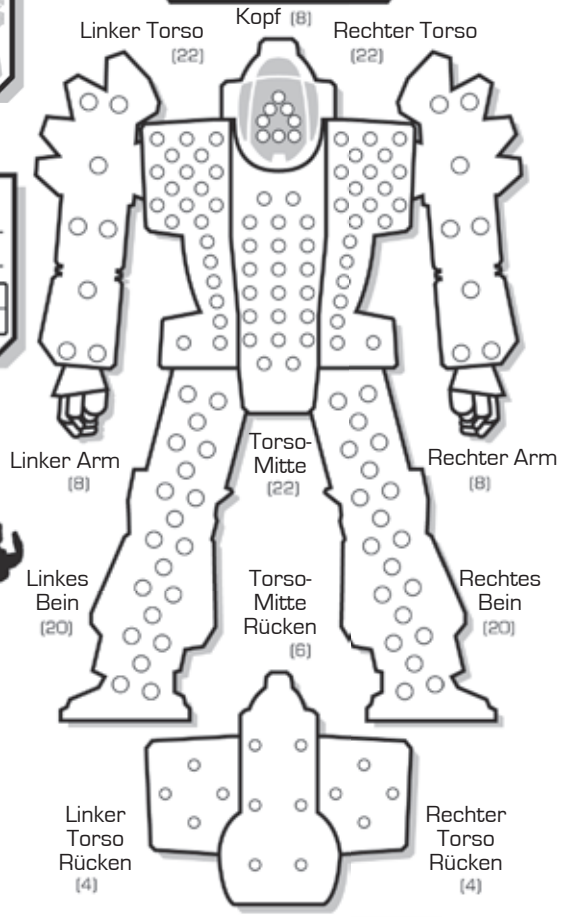
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

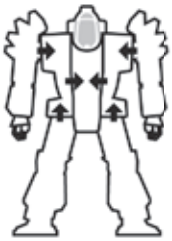
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

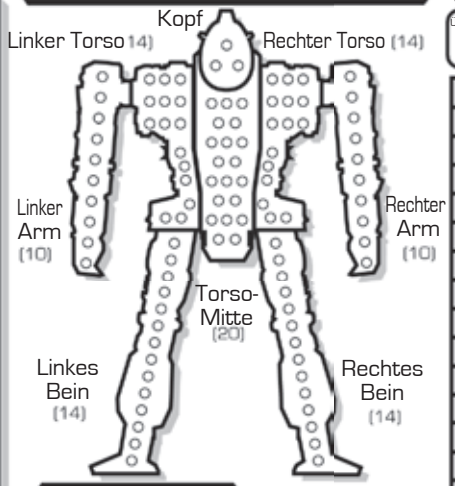
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmeskala

Überhitzung

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: OTL-4D OSTSOL

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie:
Innere Sphäre
2693

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
2	Mittelschwerer Laser	TM(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9

Kosten: 5.032.960 C-Noten KW: 1.277

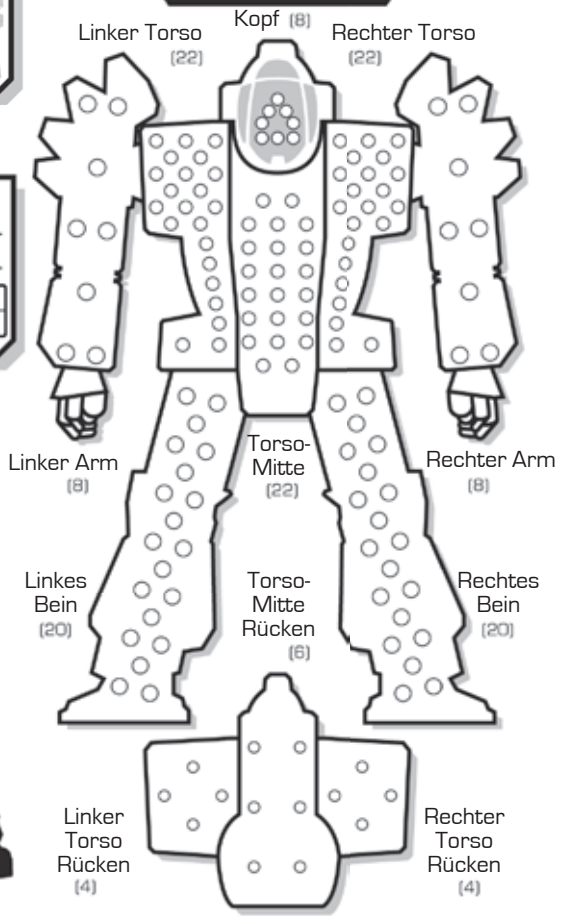
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



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

Linker Torso

	1.	Schwerer Laser
	2.	Schwerer Laser
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	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

Linkes Bein

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

Kopf

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

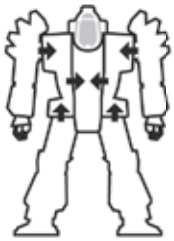
Torso Mitte

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

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

CATALYST game labs

ULISSES SPIELE



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	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

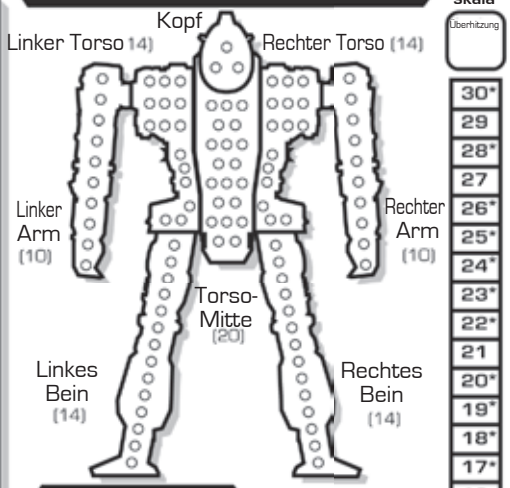
Rechter Torso

	1.	Schwerer Laser
	2.	Schwerer Laser
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	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
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 16
Einfach
○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○ ○ ○ ○

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: RFL-3N RIFLEMAN

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 60
Technologie:
Innere Sphäre
2770

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Autokanone/5	RA	1	5 (DB)	3	6	12	18
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Autokanone/5	LA	1	5 (DB)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9

Kosten: 4.860.000 C-Noten KW: 1.039

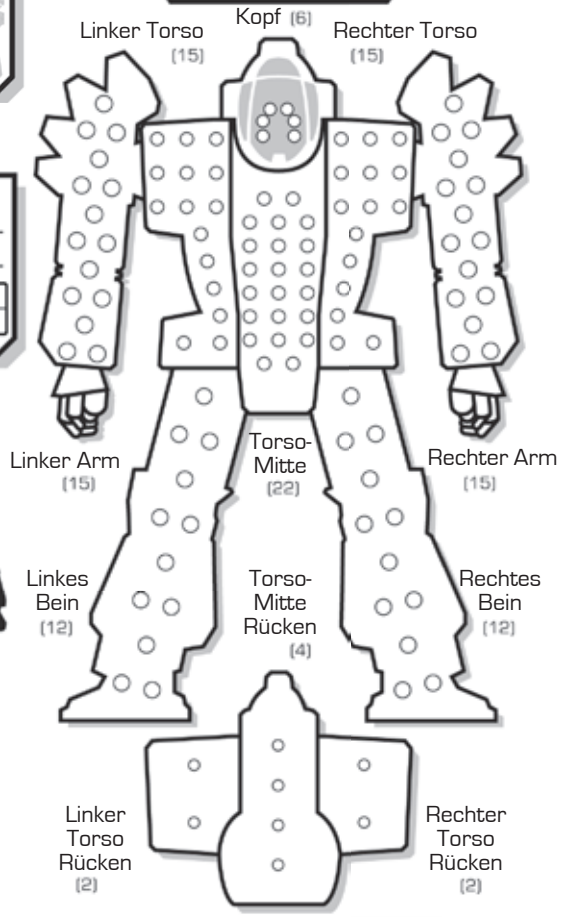
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

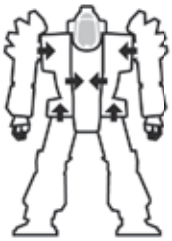
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

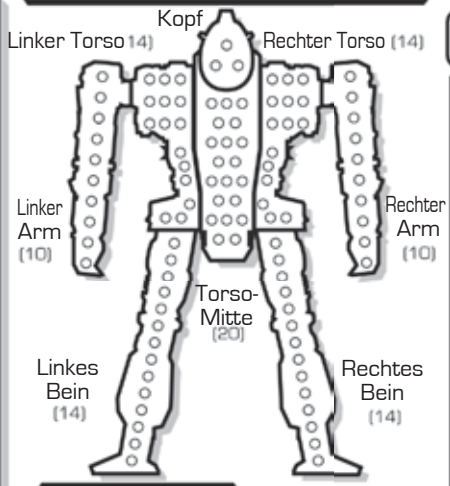
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: BMB-10D BOMBARDIER

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 65
Technologie:
Innere Sphäre
2820

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	KSR-4	RA	3	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	LSR-20	RT	6	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-20	LT	6	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	Maschinengewehr	TM	0	2 (DB, AI)	–	1	2	3

Kosten: 5.636.511 C-Noten KW: 1.340

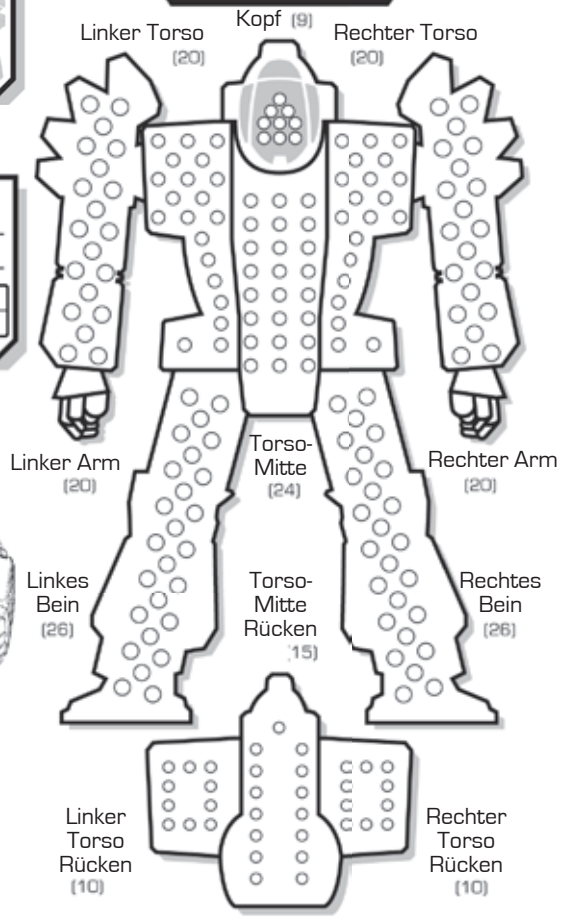
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

1-3	1.	LSR-20
	2.	LSR-20
	3.	LSR-20
	4.	LSR-20
	5.	LSR-20
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

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

Kopf

1-3	1.	Lebenserhaltung
	2.	Sensoren
	3.	Cockpit
	4.	neu würfeln
	5.	Sensoren
	6.	Lebenserhaltung
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Maschinengewehr
	6.	Muntion (MG) 200

Torso Mitte

1-3	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
4-6	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Maschinengewehr
	6.	Muntion (MG) 200

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

Rechter Arm

1-3	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
	3.	Unterarmaktivator
	4.	Handaktivator
	5.	KSR-4
	6.	Munition (KSR-4) 25
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechter Torso

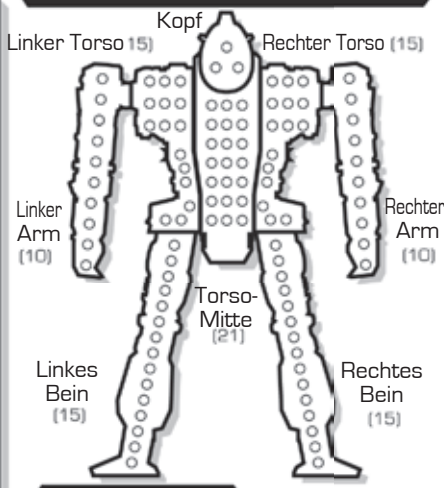
1-3	1.	LSR-20
	2.	LSR-20
	3.	LSR-20
	4.	LSR-20
	5.	LSR-20
	6.	Munition (LSR-20) 6
4-6	1.	Munition (LSR-20) 6
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

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

Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 10
Einfach
○○○○○○○○○○○○○○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: CRD-3R CRUSADER

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 65
Technologie:
Innere Sphäre
2573

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-15	RA	5	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-15	RA	5	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-6	RB	4	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	KSR-6	LB	4	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	RA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

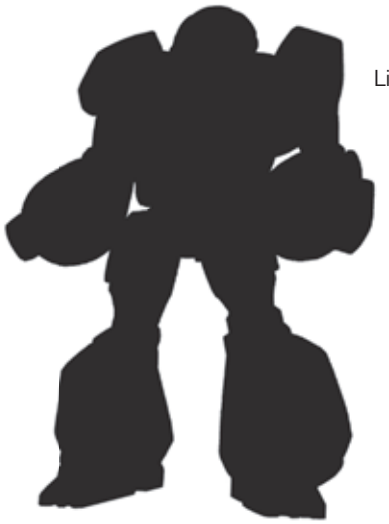
Kosten: 5.686.011 C-Noten KW: 1.317

KRIEGERDATEN

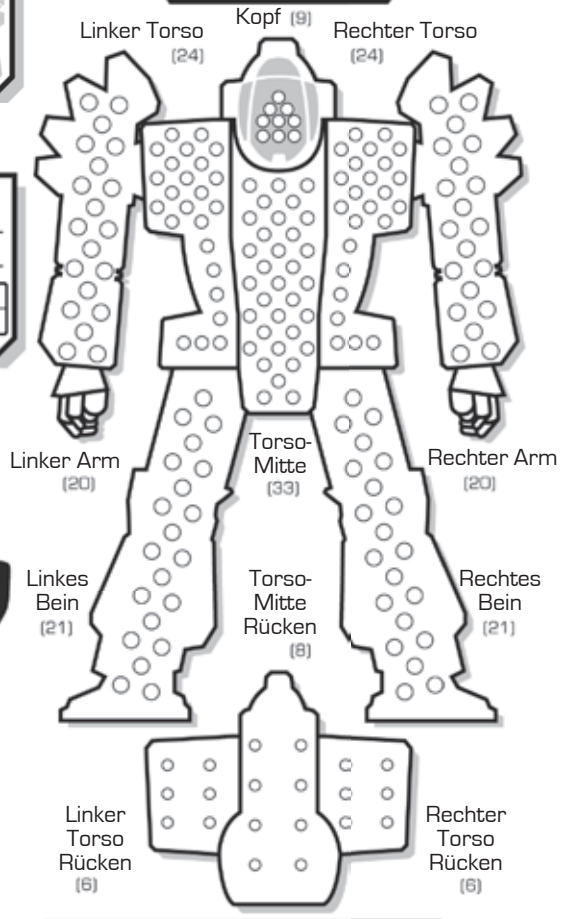
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm
1-3
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. LSR-15
6. LSR-15

4-6
1. LSR-15
2. Mittelschwerer Laser
3. Maschinengewehr
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso
1-3
1. Munition (LSR-15) 8
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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

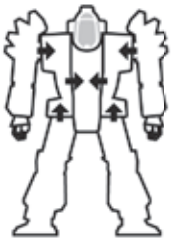
Linkes Bein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. KSR-6
6. KSR-6

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

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

4-6
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Munition (KSR-6) 15
6. Munition (MG) 200

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm
1-3
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. LSR-15
6. LSR-15

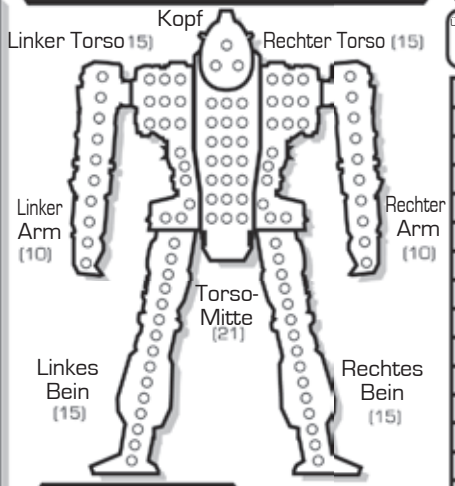
4-6
1. LSR-15
2. Mittelschwerer Laser
3. Maschinengewehr
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso
1-3
1. Munition (LSR-15) 8
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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

Rechtes Bein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. KSR-6
6. KSR-6

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: TDR-5S THUNDERBOLT

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 65
Technologie:
Innere Sphäre
2491

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	LSR-15	RT	5	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
3	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-2	RT	2	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
2	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

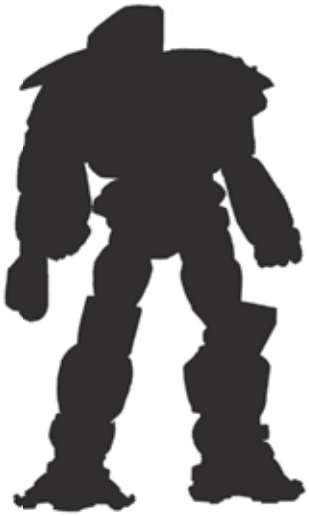
Kosten: 5.413.761 C-Noten KW: 1.335

KRIEGERDATEN

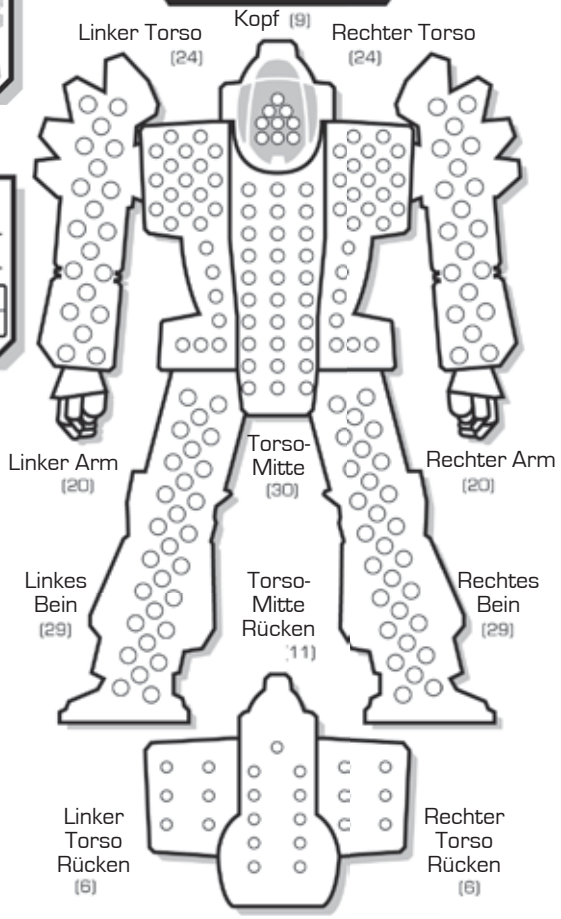
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Handaktivator
	5.	Maschinengewehr
	6.	Maschinengewehr
	1.	Munition (MG) 200
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

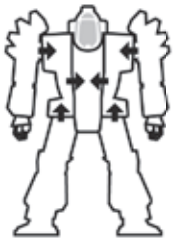
Kopf

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

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
4-6	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Munition (LSR-15) 8
	6.	Munition (LSR-15) 8

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

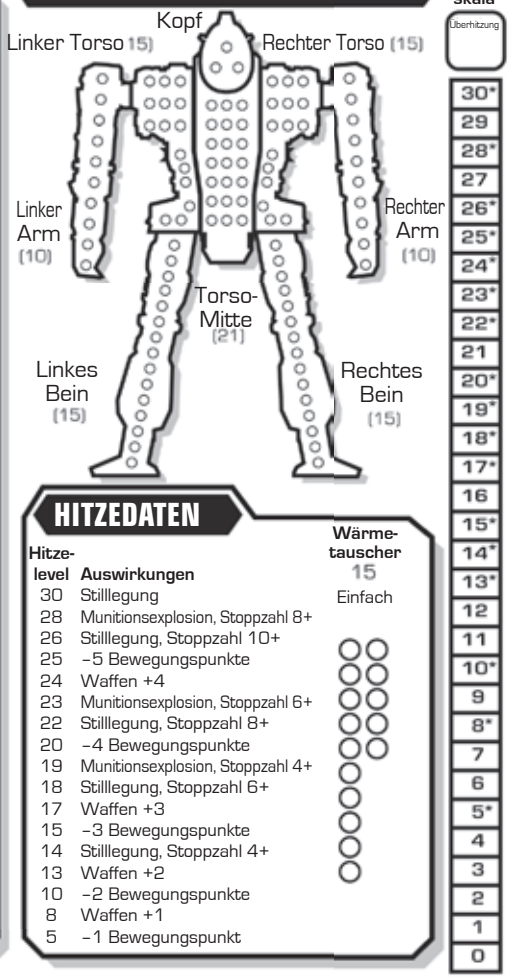
Rechter Torso

	1.	LSR-15
	2.	LSR-15
1-3	3.	LSR-15
1-3	4.	KSR-2
	5.	Munition (KSR-2) 50
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher
15
Einfach
○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○ ○ ○ ○ ○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: ARC-2R ARCHER

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 70
Technologie:
Innere Sphäre
2474

Bewaffnung & Ausrüstung

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

Kosten: 6.384.974 C-Noten KW: 1.477

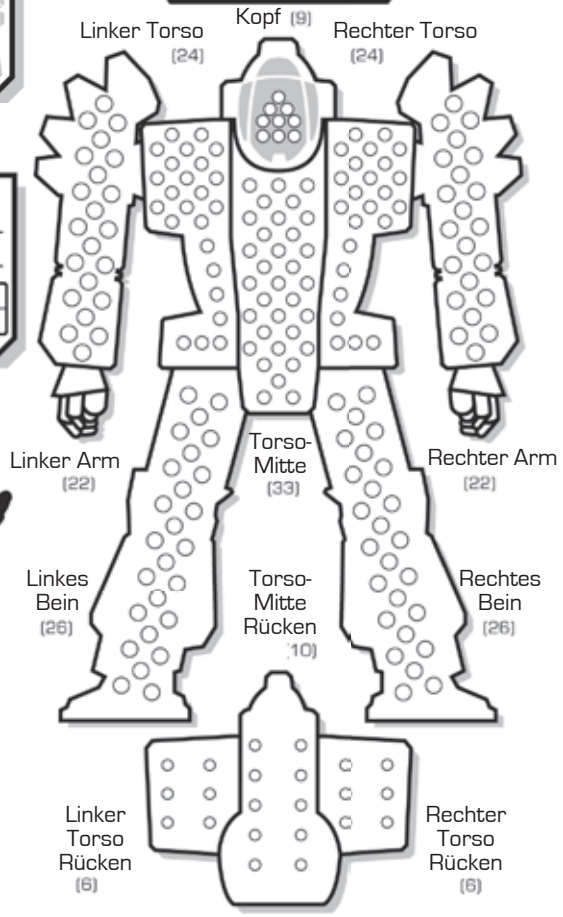
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

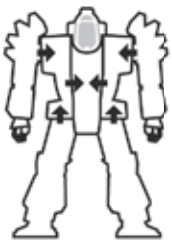
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

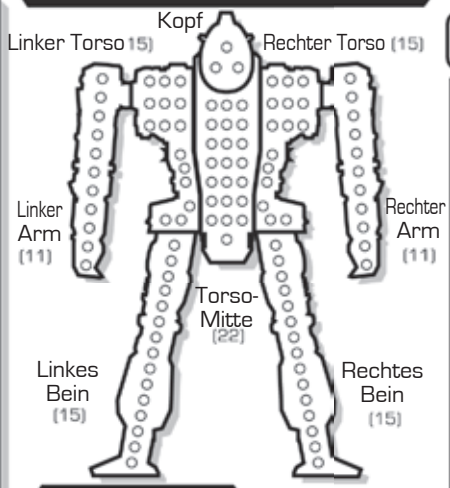
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 10 Einfach ○○○○○○○○○○○○○○

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: CTF-1X CATAPHRACT

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 70
Technologie:
Innere Sphäre
3025

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	PPK	RA	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/10	RT	3	10 (DB)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT(R)	3	5	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5	–	3	6	9

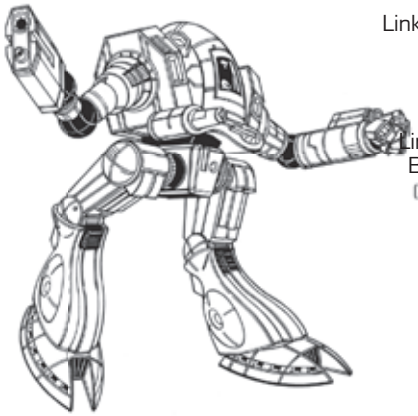
Kosten: 5.998.054 C-Noten KW: 1.316

KRIEGERDATEN

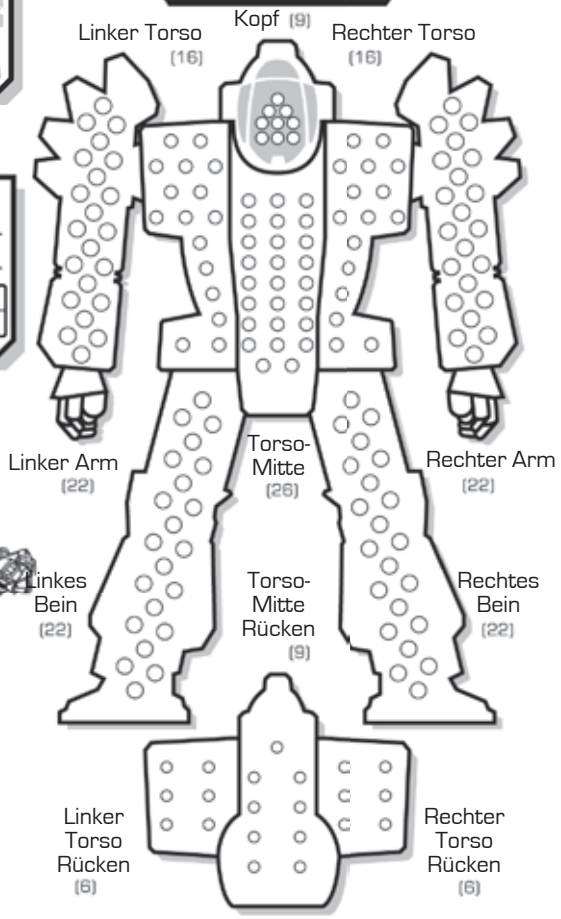
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

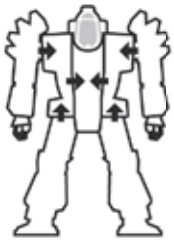
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

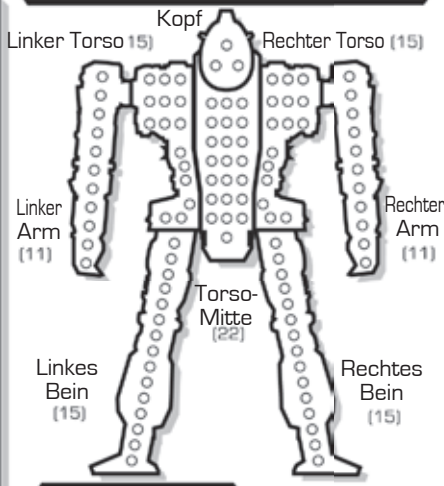
Rechter Torso

	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
1-3	3.	Autokanone/10
1-3	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Mittelschwerer Laser
4-6	3.	Munition (AK/10) 10
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitze-level	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 Einfach
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○○
25	–5 Bewegungspunkte	○○
24	Waffen +4	○○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○○
20	–4 Bewegungspunkte	○○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	–3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

Wärmeskala (Überhitzung)

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: GLT-4L GUILLOTINE

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 70
Technologie:
Innere Sphäre
2824

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	TM	4	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9

Kosten: 6.062.484 C-Noten KW: 1.400

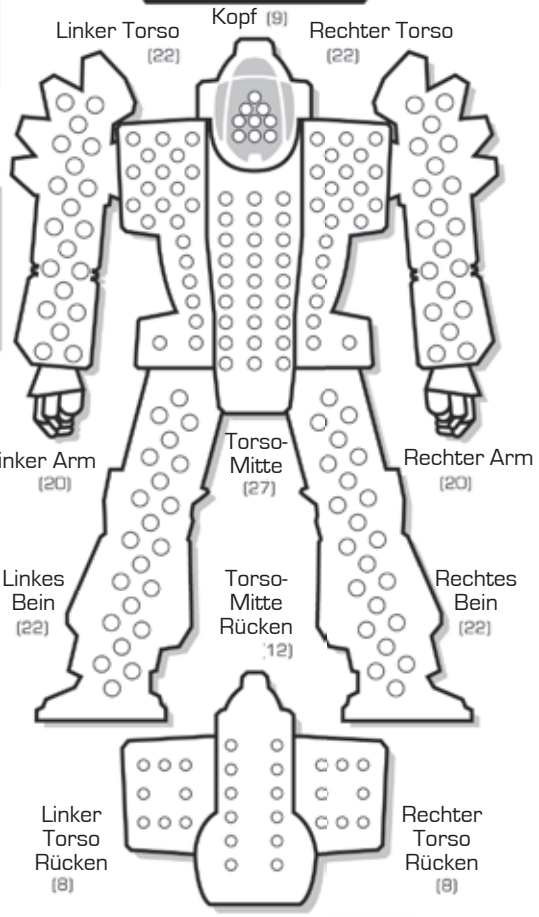
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

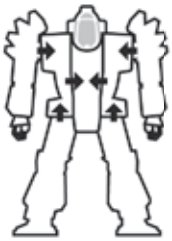
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

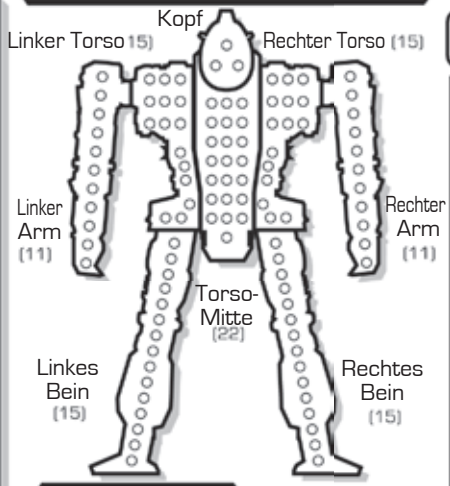
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Wärmetauscher
	5.	Sprungdüse
	6.	Mittelschwerer Laser
	1.	Munition (KSR-6) 15
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: WHM-6R WARHAMMER

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 70
Technologie:
Innere Sphäre
2515

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	PPK	RA	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	PPK	LA	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	RT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Leichter Laser	LT	1	3 (DE)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	RT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

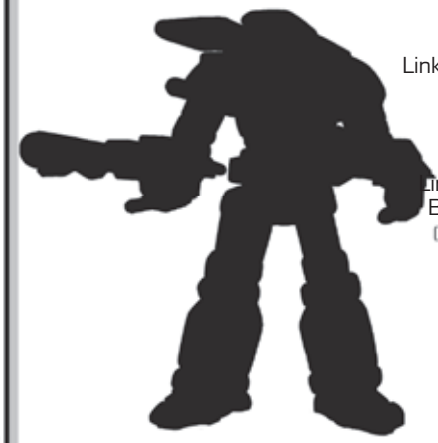
Kosten: 6.070.984 C-Noten KW: 1.299

KRIEGERDATEN

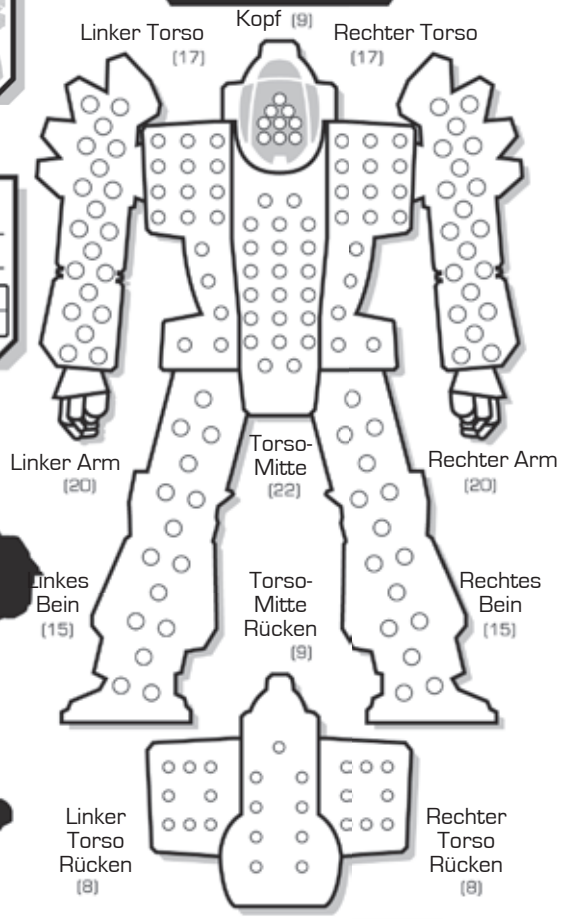
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	Leichter Laser
1-3	3.	Maschinengewehr
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
	3.	Unterschenkelaktivator
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	Wärmetauscher

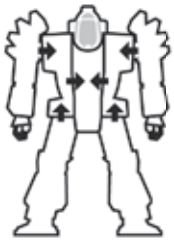
Kopf

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

Torso Mitte

	1.	Reaktor
	2.	Reaktor
1-3	3.	Reaktor
1-3	4.	Gyroskop
	5.	Gyroskop
	6.	Gyroskop
	1.	Gyroskop
	2.	Reaktor
	3.	Reaktor
4-6	4.	Reaktor
	5.	Munition (MG) 200
	6.	neu würfeln

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

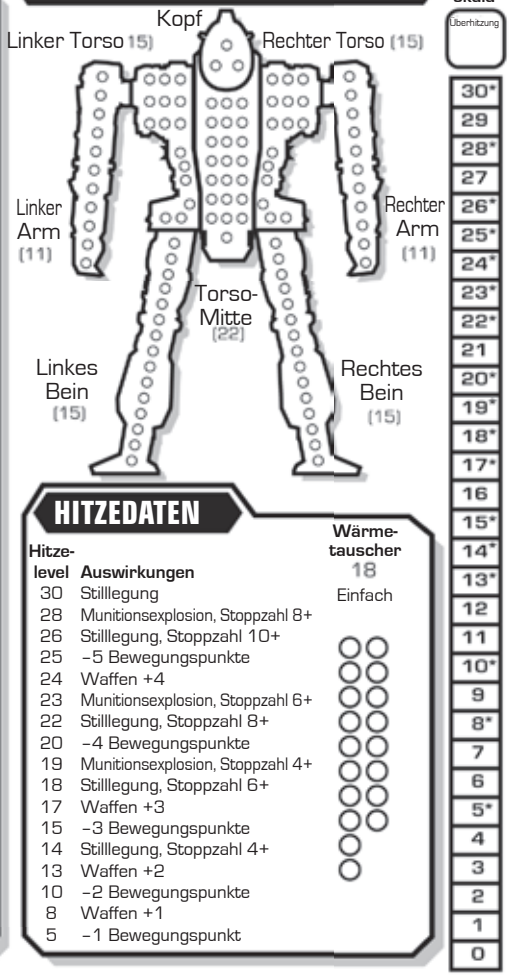
Rechter Torso

	1.	KSR-6
	2.	KSR-6
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
1-3	4.	Leichter Laser
	5.	Maschinengewehr
	6.	Munition (KSR-6) 15
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 18 Einfach

○○
○○
○○
○○
○○
○○
○○
○
○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: BL-7-KNT BLACK KNIGHT

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie:
Innere Sphäre
2809

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	PPK	RA	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3

Kosten: 6.594.438 C-Noten KW: 1.443

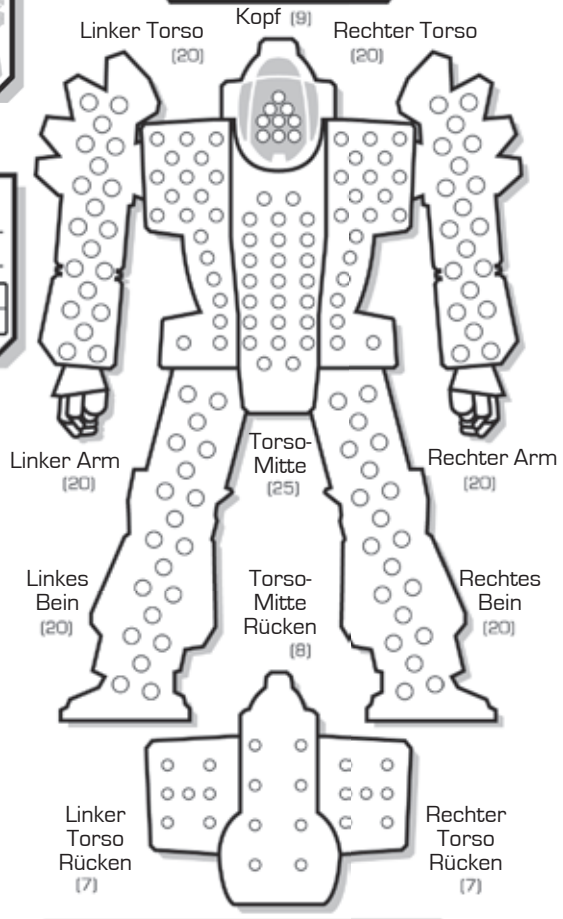
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker 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

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Schwerer Laser
	4.	Schwerer Laser
	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

Linkes Bein

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

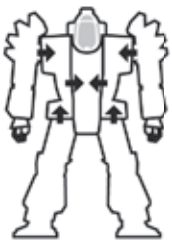
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

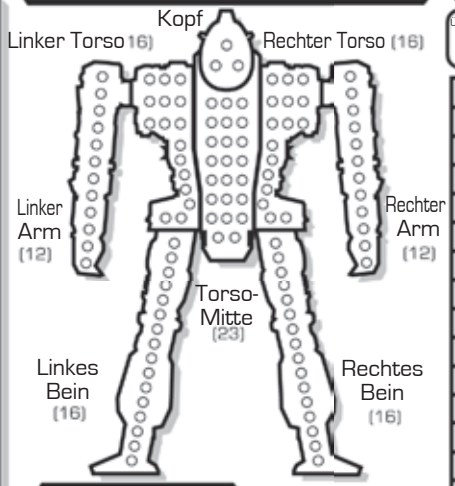
Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Schwerer Laser
	4.	Schwerer Laser
	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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: FLS-7K FLASHMAN

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie:
Innere Sphäre
2797

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Flammer	K	3	2 (DE,H,AI)	–	3	6	9

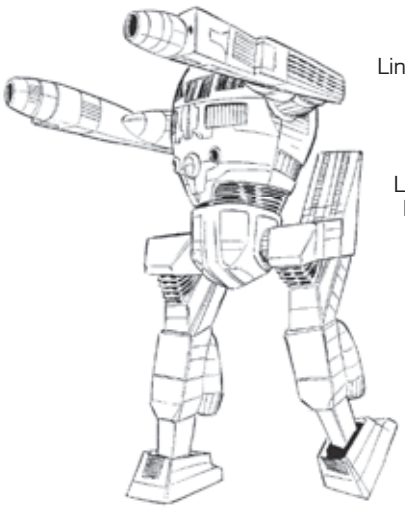
Kosten: 6.341.125 C-Noten KW: 1.480

KRIEGERDATEN

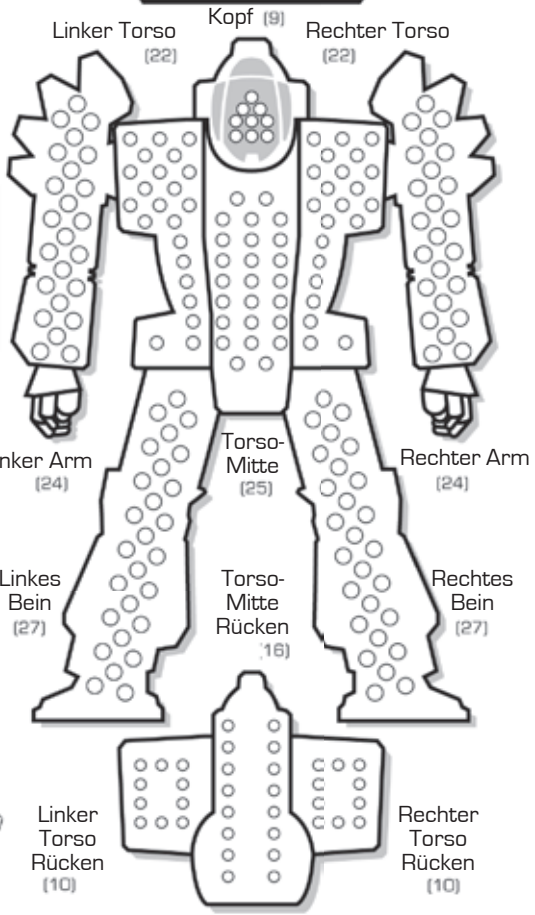
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
1-3	4.	Mittelschwerer Laser
	5.	Mittelschwerer Laser (R)
	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

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

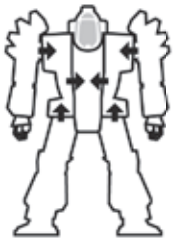
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

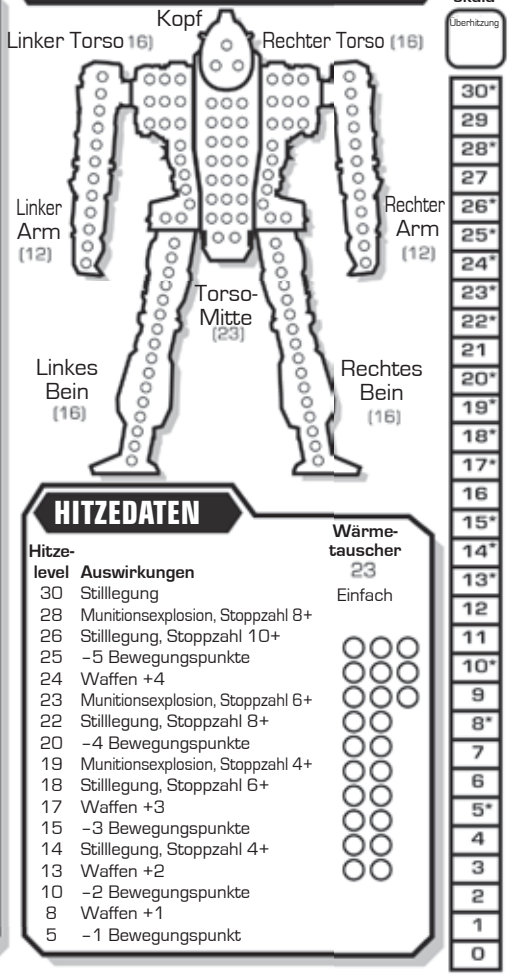
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 23 Einfach

○○○
○○○
○○○
○○
○○
○○
○○
○○
○○
○○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: MAD-3R MARAUDER

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie:
Innere Sphäre
Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	PPK	RA	10	10(DE)	3	6	12	18
1	PPK	LA	10	10(DE)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Autokanone/5	RT	1	5 (DB)	–	3	6	9

Kosten: 6.635.125 C-Noten KW: 1.363

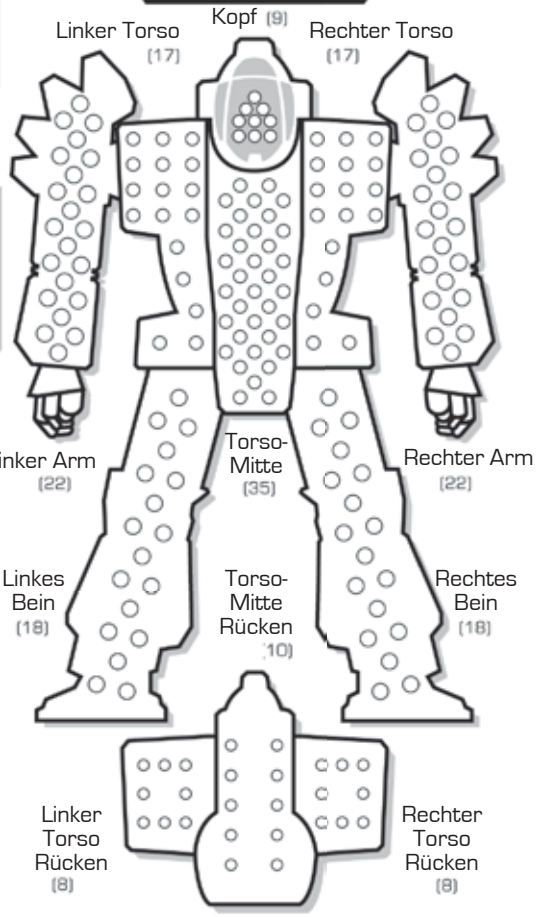
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

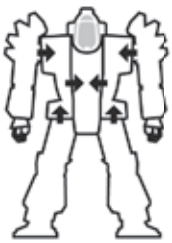
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

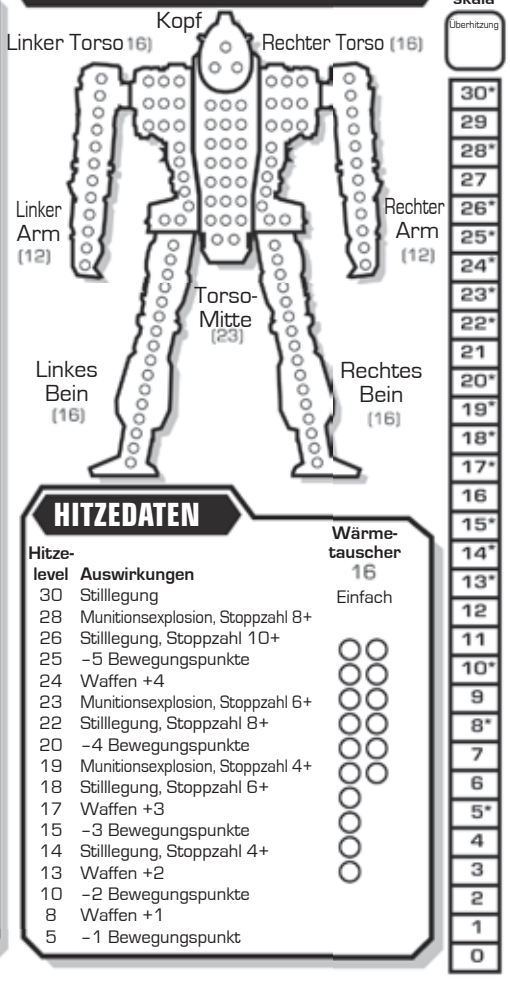
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 16 Einfach

○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○ ○ ○ ○ ○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: ON1-K ORION

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie:
Innere Sphäre
2570

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) 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/10	RT	3	10 (DB)	–	5	10	15
1	LSR-15	LT	5	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-4	LT	3	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9

Kosten: 6.674.500 C-Noten KW: 1.429

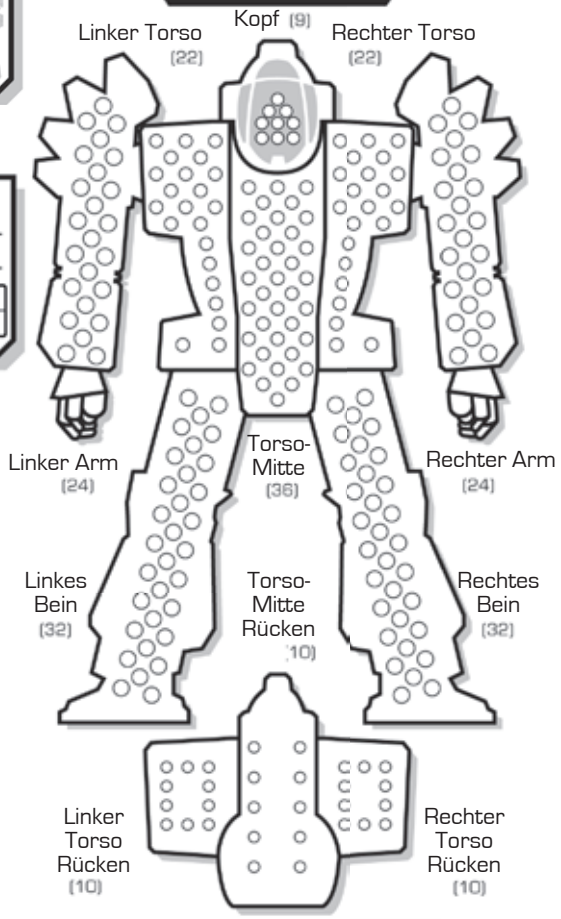
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

	1.	LSR-15
	2.	LSR-15
1-3	3.	LSR-15
1-3	4.	KSR-4
	5.	Munition (LSR-15) 8
	6.	Munition (LSR-15) 8
	1.	Munition (KSR-4) 25
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

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

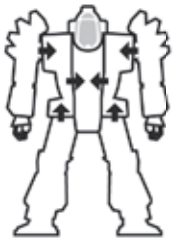
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

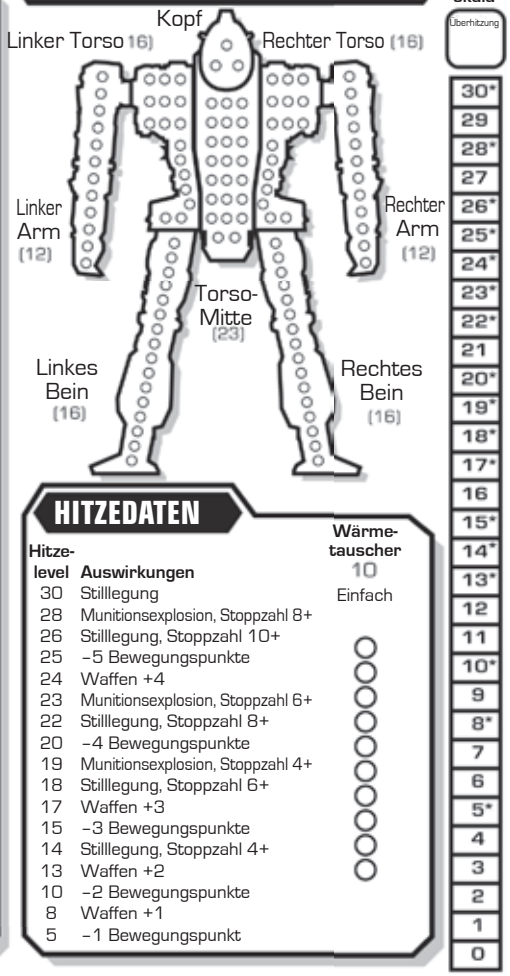
Rechter Torso

	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
1-3	3.	Autokanone/10
1-3	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Munition (AK/10) 10
4-6	3.	Munition (AK/10) 10
4-6	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: CGR-1A1 CHARGER

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie:
Innere Sphäre
2665

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Leichter Laser	RA	1	3	–	1	2	3
1	Leichter Laser	LA	1	3	–	1	2	3
1	Leichter Laser	RT	1	3	–	1	2	3
1	Leichter Laser	LT	1	3	–	1	2	3
1	Leichter Laser	K	1	3	–	1	2	3

Kosten: 7.520.369 C-Noten KW: 981

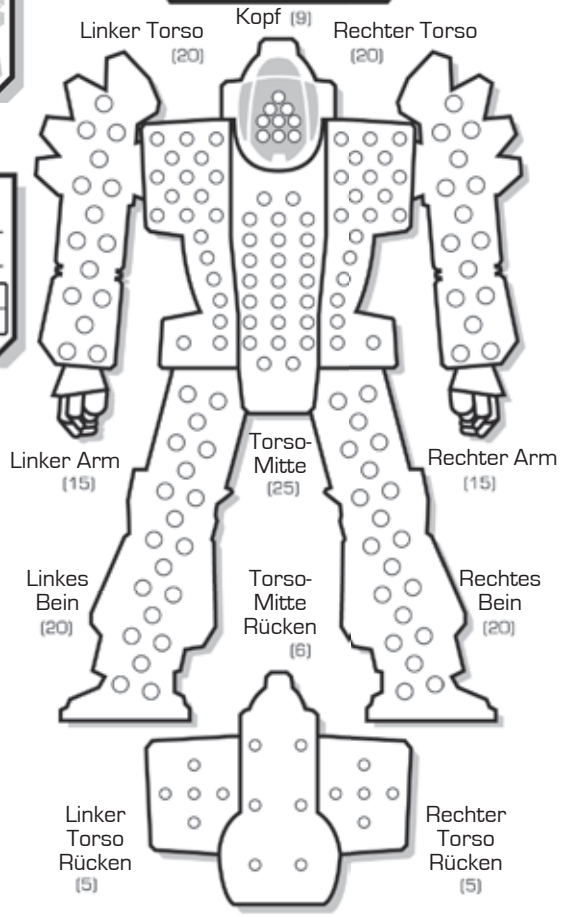
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

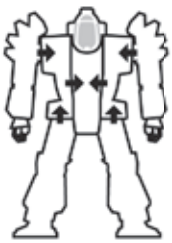
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

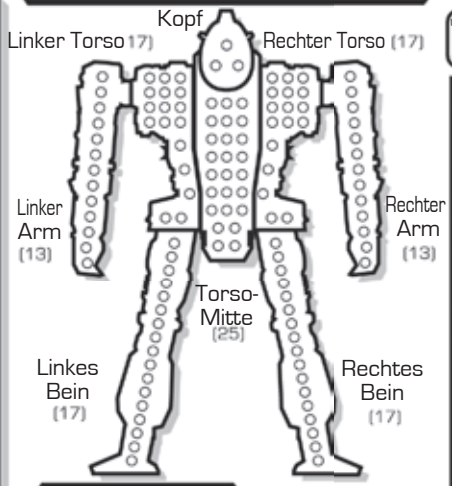
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: GOL-1H GOLIATH

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie:
Innere Sphäre
2650

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W. (Hexe)
1	PPK	RT	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	LSR-10	RT	4	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-10	LT	4	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	Maschinengewehr	RT	0	2 (R,C,S)	–	1	2	3
1	Maschinengewehr	LT	0	2 (R,C,S)	–	1	2	3

Kosten: 7.651.201 C-Noten KW: 1.449

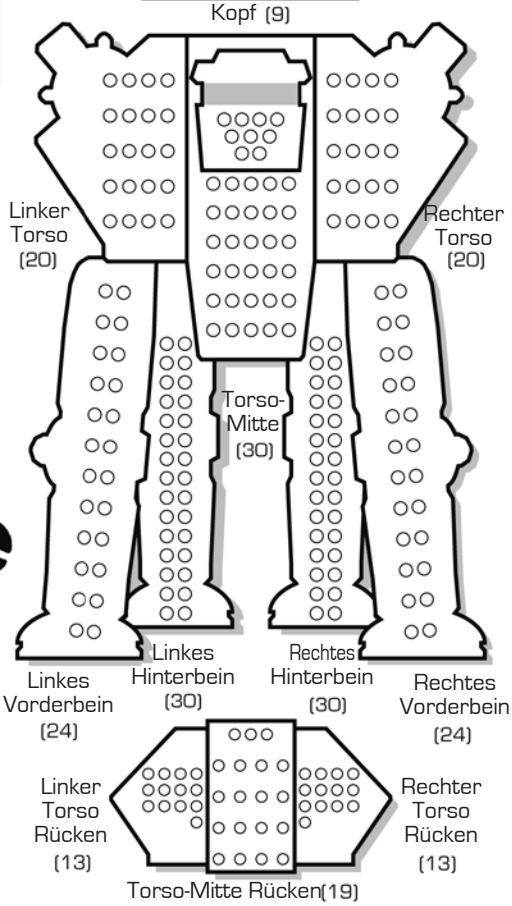
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Kopf
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Wärmetauscher
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Linkes Vorderbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

Torso Mitte

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

4-6
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Munition (LSR-10) 12
6. Munition (LSR-10) 12

Rechtes Vorderbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

Linker Torso

1-3
1. LSR-10
2. LSR-10
3. Maschinengewehr
4. Munition (MG) 200
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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

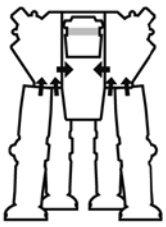
Reaktortreffer ○○○
Gyroskoptreffer ○○
Sensorentreffer ○○
Lebenserhaltung ○

Rechter Torso

1-3
1. PPK
2. PPK
3. PPK
4. LSR-10
5. LSR-10
6. Maschinengewehr

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

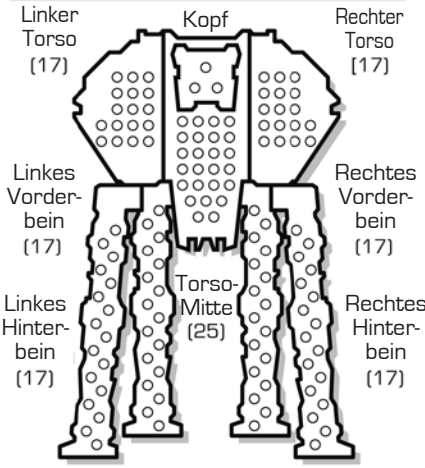
Linkes Hinterbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln



Schadenstransfer-diagramm

Rechtes Hinterbein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 17
Einfach
○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○ ○ ○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: THG-10E THUG

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie:
Innere Sphäre
2837

Bewaffnung & Ausrüstung

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

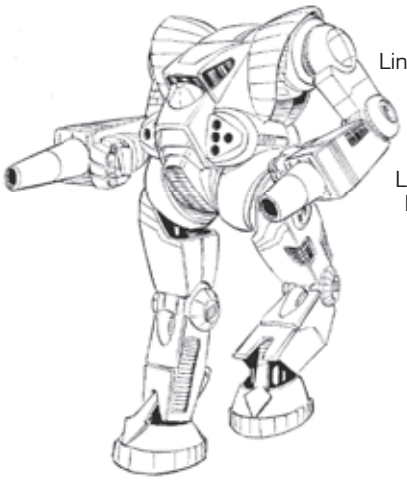
Kosten: 7.760.641 C-Noten KW: 1.501

KRIEGERDATEN

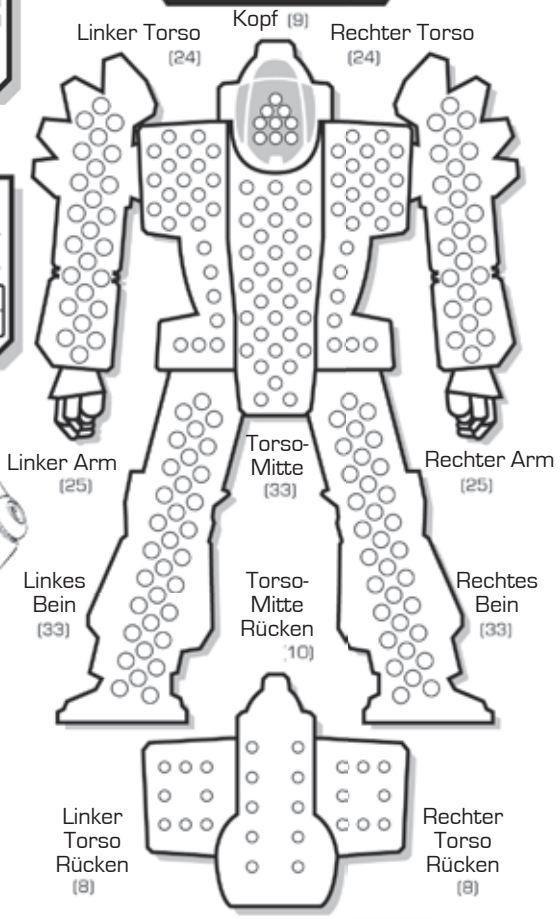
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	Wärmetauscher
1-3	3.	Wärmetauscher
	4.	KSR-4
	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

Linkes Bein

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

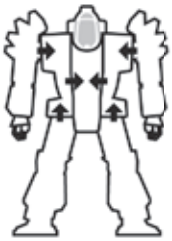
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

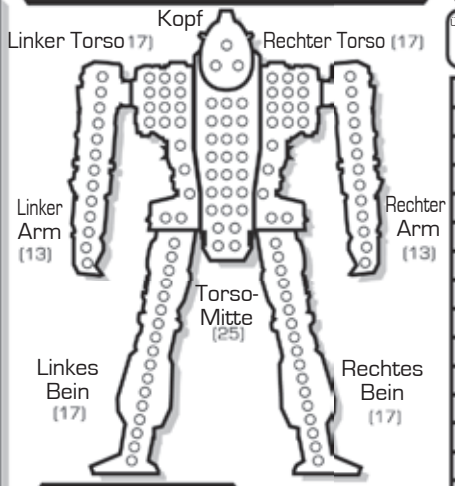
Rechter Torso

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmeskala

Überhitzung

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: VTR-9B VICTOR

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 80
Technologie:
Innere Sphäre
2510

Bewaffnung & Ausrüstung

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

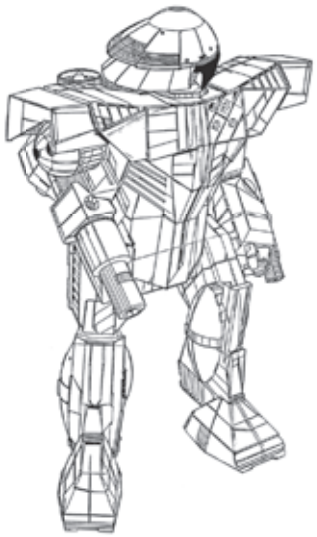
Kosten: 8.044.321 C-Noten KW: 1.378

KRIEGERDATEN

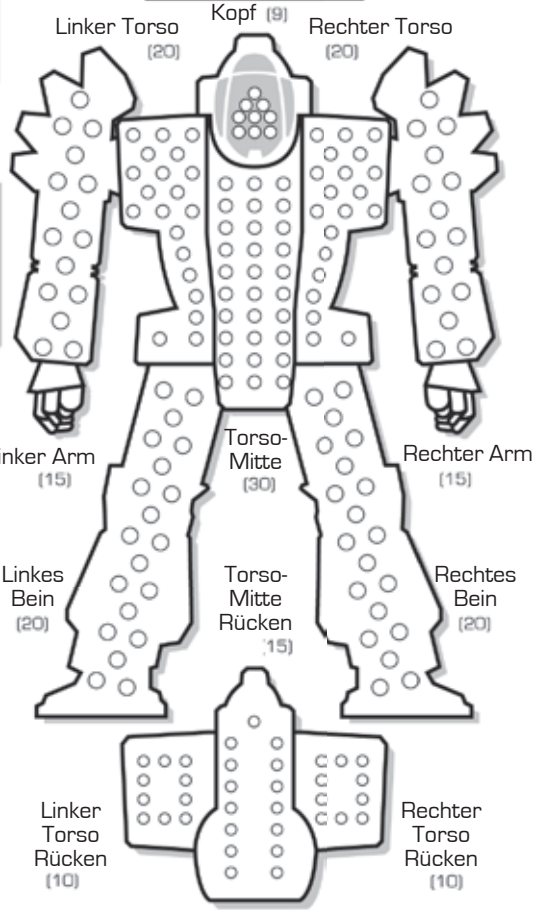
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

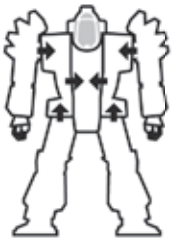
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Autokanone/20
1-3	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20
	1.	Autokanone/20
	2.	Autokanone/20
4-6	3.	Autokanone/20
4-6	4.	Autokanone/20
	5.	Autokanone/20
	6.	Autokanone/20

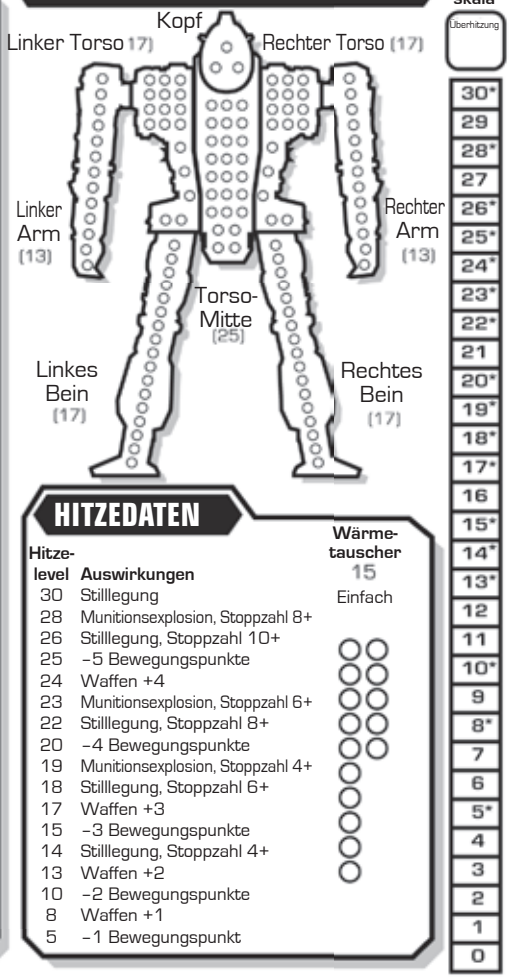
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: BLR-1G BATTLEMASTER

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 85
Technologie:
Innere Sphäre
2633

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	PPK	RA	10	10 (DE)	3	6	12	18
2	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Maschinengewehr	LA	0	2 (BD, AI)	–	1	2	3
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9

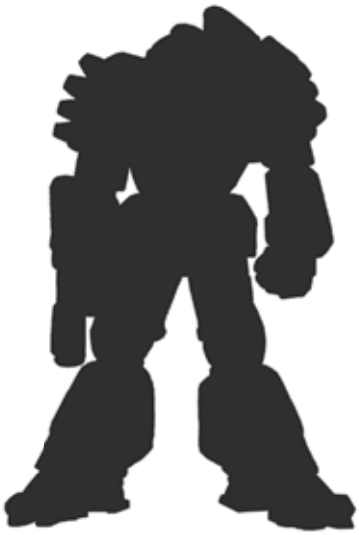
Kosten: 8.501.244 C-Noten KW: 1.519

KRIEGERDATEN

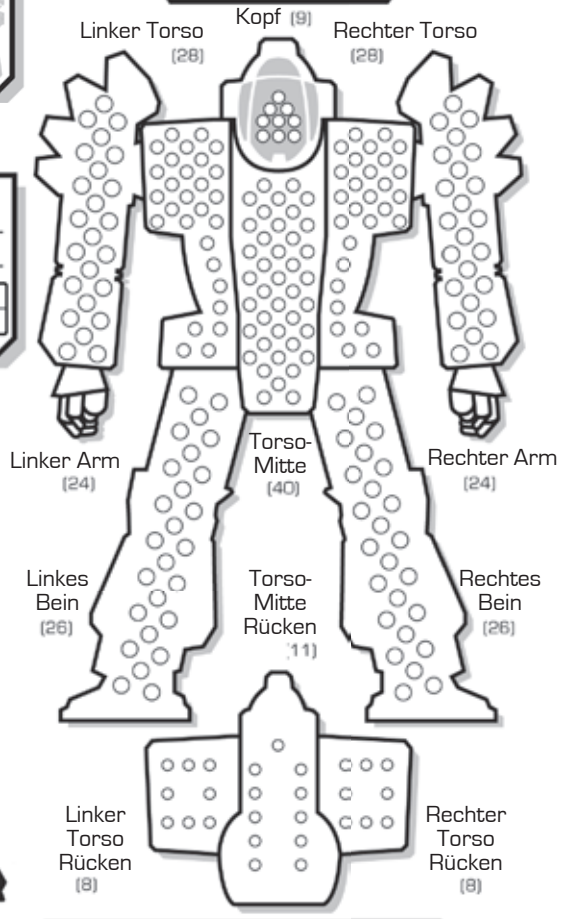
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

1-3	1.	Mittelschwerer Laser
	2.	Mittelschwerer Laser
	3.	Mittelschwerer Laser (R)
	4.	KSR 6
	5.	KSR 6
	6.	Munition (MG) 200
4-6	1.	Munition (KSR-6) 15
	2.	Munition (KSR-6) 15
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

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

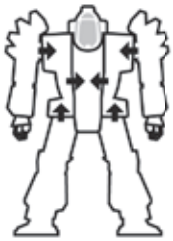
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

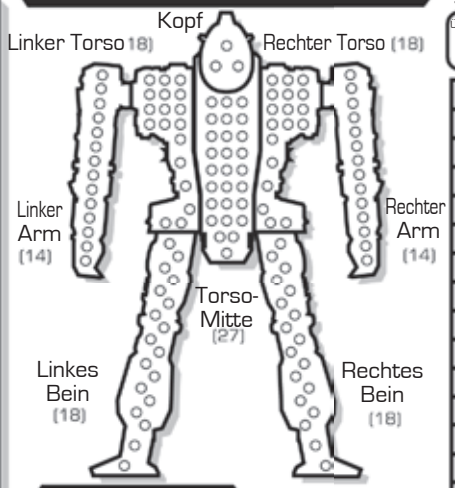
Rechter Torso

1-3	1.	Wärmetauscher
	2.	Mittelschwerer Laser
	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Mittelschwerer Laser (R)
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln
4-6	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
	3.	neu würfeln
	4.	neu würfeln
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: LGB-OW LONGBOW

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 85
Technologie:
Innere Sphäre
2540

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-20	RA	6	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-20	LA	6	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-5	RT	2	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-5	LT	2	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	Leichter Laser	K	1	3 (DE)	–	1	2	3

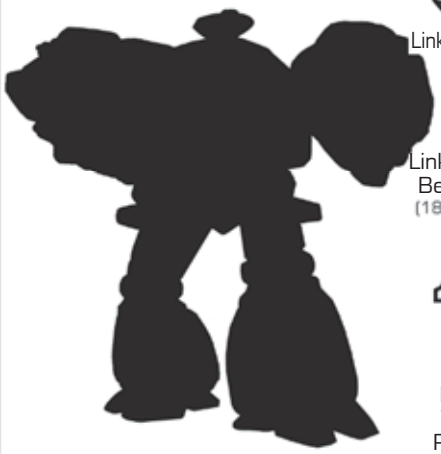
Kosten: 8.647.671 C-Noten KW: 1.377

KRIEGERDATEN

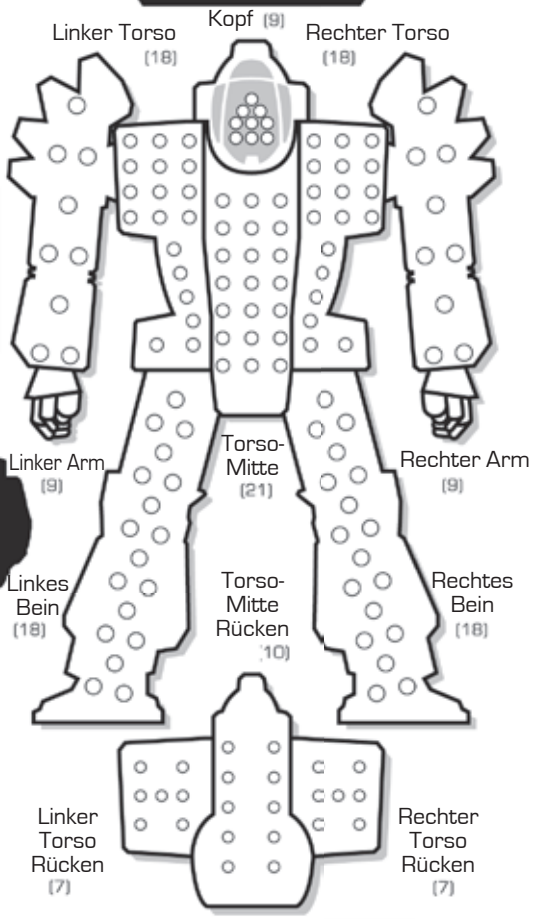
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. LSR-20
4. LSR-20
5. LSR-20
6. LSR-20

1-3: 1. LSR-20
4-6: 2. neu würfeln, 3. neu würfeln, 4. neu würfeln, 5. neu würfeln, 6. neu würfeln

Linker Torso

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

1-3: 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
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Kopf

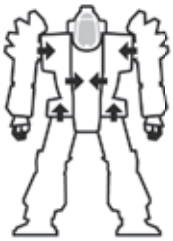
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Leichter Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

1-3: 1. Gyroskop, 2. Reaktor, 3. Reaktor
4-6: 4. Reaktor, 5. Munition (LSR-5) 24, 6. Munition (LSR-5) 24

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. LSR-20
4. LSR-20
5. LSR-20
6. LSR-20

1-3: 1. LSR-20
4-6: 2. neu würfeln, 3. neu würfeln, 4. neu würfeln, 5. neu würfeln, 6. neu würfeln

Rechter Torso

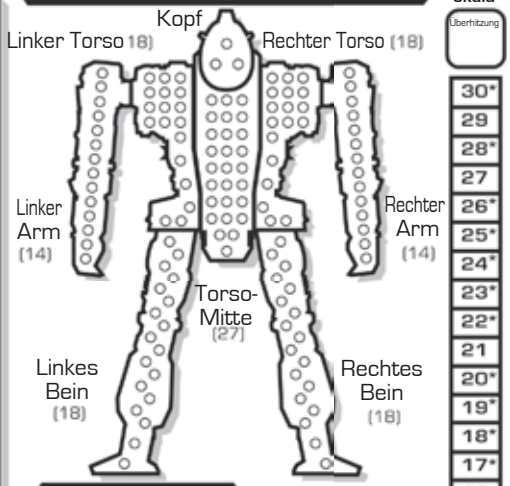
1. LSR-5
2. Munition (LSR-20) 6
3. Munition (LSR-20) 6
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: STK-3F STALKER

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 85
Technologie:
Innere Sphäre
2594

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	LSR-10	RA	4	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-10	LA	4	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
2	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	KSR-6	RT	4	2/Rak.	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	LT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	KSR-6	LT	4	2/Rak.	–	3	6	9

Kosten: 7.463.825 C-Noten KW: 1.559

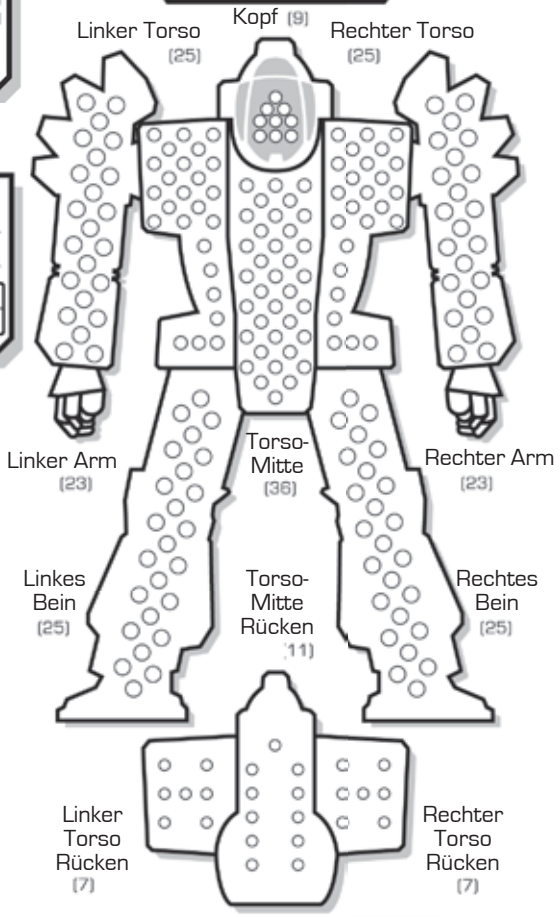
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Wärmetauscher
4. LSR-10
5. LSR-10
6. Mittelschwerer Laser

1-3

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

4-6

Linker Torso
1. Wärmetauscher
2. Schwerer Laser
3. Schwerer Laser
4. KSR-6
5. KSR-6
6. Munition (KSR-6) 15

1-3

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

4-6

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

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

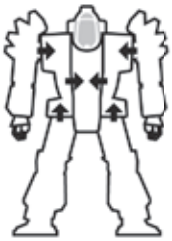
Torso Mitte
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

1-3

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

4-6

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Wärmetauscher
4. LSR-10
5. LSR-10
6. Mittelschwerer Laser

1-3

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

4-6

Rechter Torso
1. Wärmetauscher
2. Schwerer Laser
3. Schwerer Laser
4. KSR-6
5. KSR-6
6. Munition (KSR-6) 15

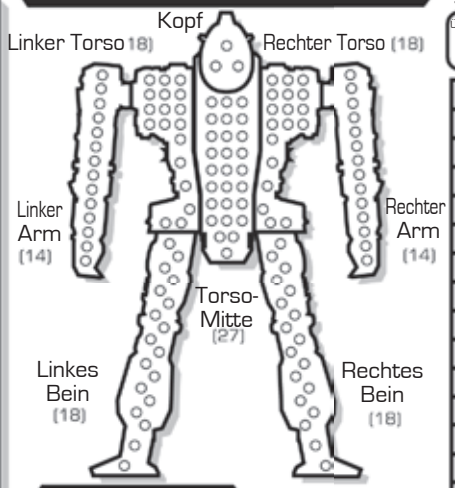
1-3

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

4-6

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmeskala

Überhitzung

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: DCMS-MX90-D DABOKU

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 90
Technologie:
Innere Sphäre
Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	Schwerer Laser	LA	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	LSR-10	RT	3	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-10	LT	3	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21
1	Autokanone/2	RT	1	2 (DB)	4	8	16	24
1	Autokanone/2	LT	1	2 (DB)	4	8	16	24

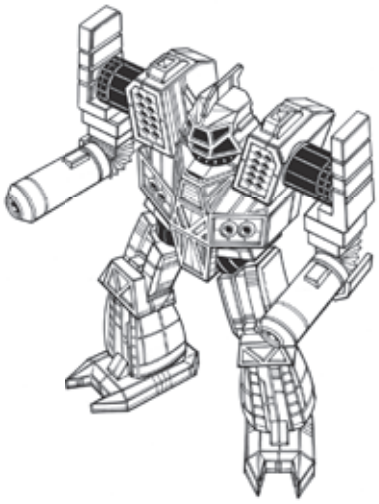
Kosten: 8.012.300 C-Noten KW: **1.290**

KRIEGERDATEN

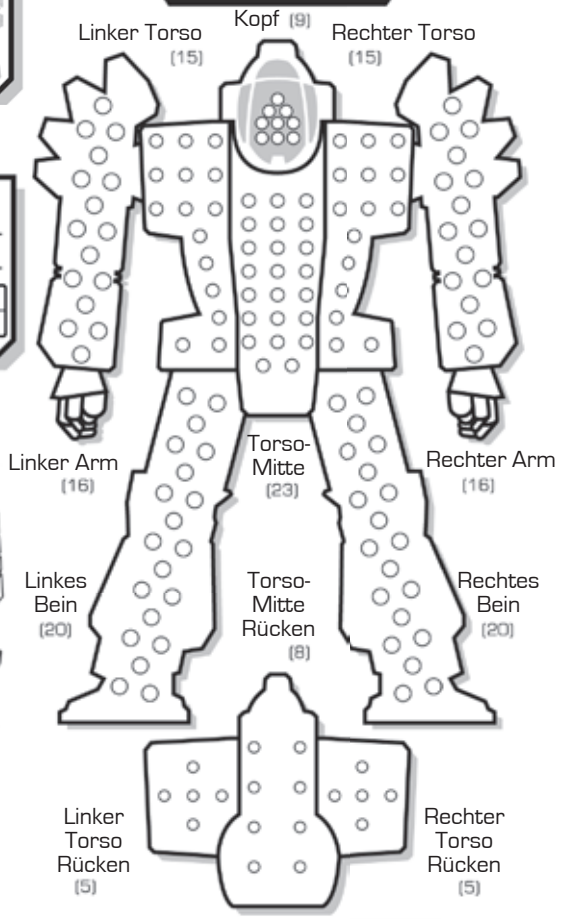
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	LSR-10
1-3	3.	LSR-10
1-3	4.	Autokanone/2
1-3	5.	Autokanone/2
1-3	6.	Munition (AK/2) 45
	1.	Munition (LSR-10) 12
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Linkes Bein

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

Kopf

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

Torso Mitte

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

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

Rechter Arm

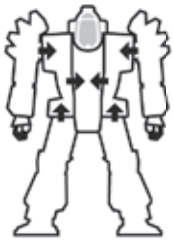
	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
1-3	4.	Schwerer Laser
1-3	5.	Schwerer Laser
1-3	6.	neu würfeln
	1.	neu würfeln
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

Rechter Torso

	1.	Wärmetauscher
	2.	LSR-10
1-3	3.	LSR-10
1-3	4.	Autokanone/2
1-3	5.	Autokanone/2
1-3	6.	Munition (AK/2) 45
	1.	Munition (LSR-10) 12
	2.	neu würfeln
4-6	3.	neu würfeln
4-6	4.	neu würfeln
4-6	5.	neu würfeln
4-6	6.	neu würfeln

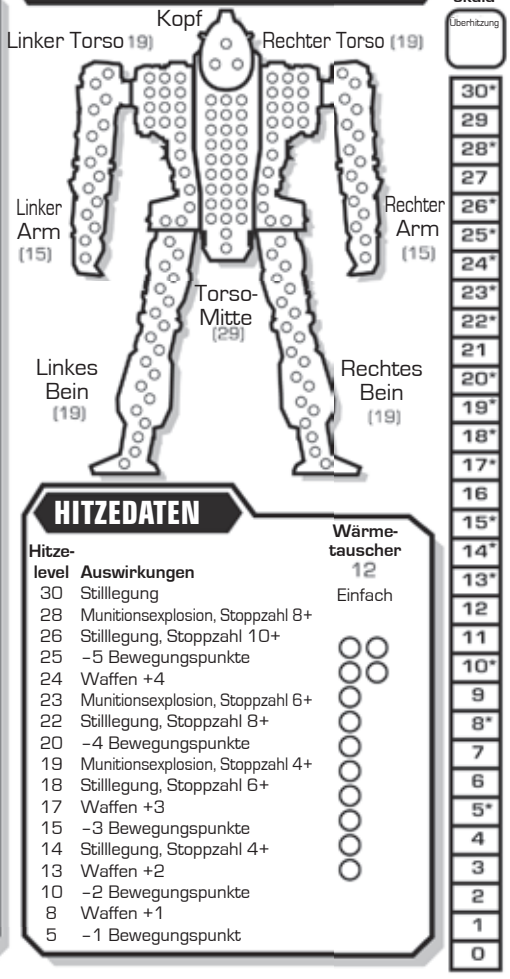
Rechtes Bein

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



Schadenstransfer-diagramm

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: HGN-733 HIGHLANDER

Bewegungspunkte: **Tonnage:** 90
Gehen: 3 **Technologie:**
Rennen: 5 Innere Sphäre
Springen: 3 Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/10	RA	2	10 (DB)	–	5	10	15
1	KSR-6	LA	4	2/Rak. (R,C,S)	–	3	6	9
2	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	LSR-20	LT	6	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21

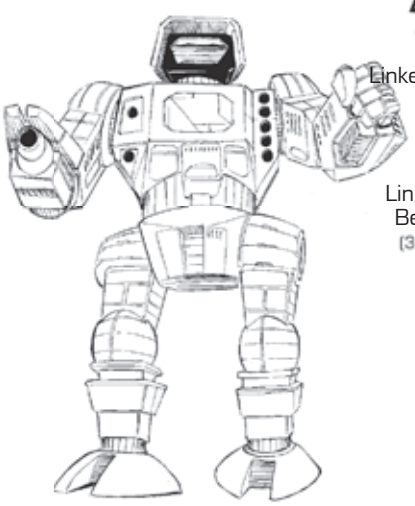
Kosten: 8.307.180 C-Noten KW: 1.801

KRIEGERDATEN

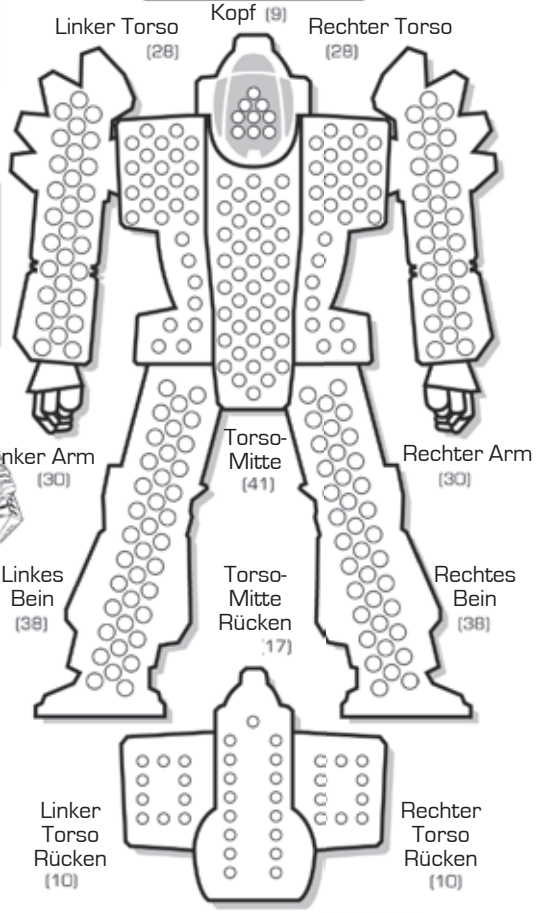
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	LSR-20
1-3	3.	LSR-20
	4.	LSR-20
	5.	LSR-20
	6.	LSR-20
	1.	Munition (KSR-6) 15
	2.	Munition (KSR-6) 15
4-6	3.	Munition (LSR-20) 6
	4.	Munition (LSR-20) 6
	5.	Munition (LSR-20) 6
	6.	neu würfeln

Linkes Bein

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

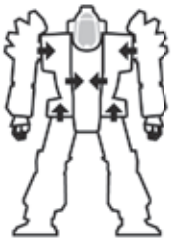
Kopf

	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
4-6	3.	Reaktor
	4.	Reaktor
	5.	Sprungdüse
	6.	neu würfeln

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

	1.	Schulter
	2.	Oberarmaktivator
1-3	3.	Unterarmaktivator
	4.	Autokanone/10
	5.	Autokanone/10
	6.	Autokanone/10
	1.	Autokanone/10
	2.	Autokanone/10
4-6	3.	Autokanone/10
	4.	Autokanone/10
	5.	neu würfeln
	6.	neu würfeln

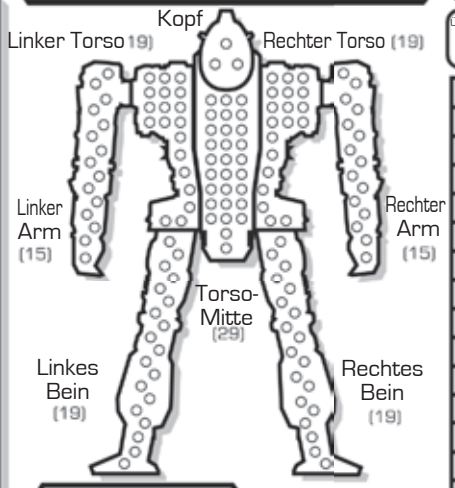
Rechter Torso

	1.	Sprungdüse
	2.	Mittelschwerer Laser
1-3	3.	Mittelschwerer Laser
	4.	Munition (AK/10) 10
	5.	Munition (AK/10) 10
	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
	4.	Fußaktivator
	5.	Wärmetauscher
	6.	neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

Wärmetauscher 13 Einfach ○○ ○○ ○○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: KGC-0000 KING CRAB

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 100
Technologie:
Innere Sphäre
Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	Autokanone/20	RA/RT	7	20 (DB)	–	3	6	9
1	Autokanone/20	LA/LT	7	20 (DB)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15
1	LSR-15	LT	5	1/Rak. (R,C,S)	6	7	14	21

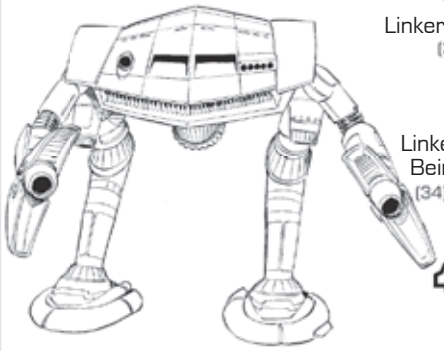
Kosten: 9.622.000 C-Noten KW: 1.810

KRIEGERDATEN

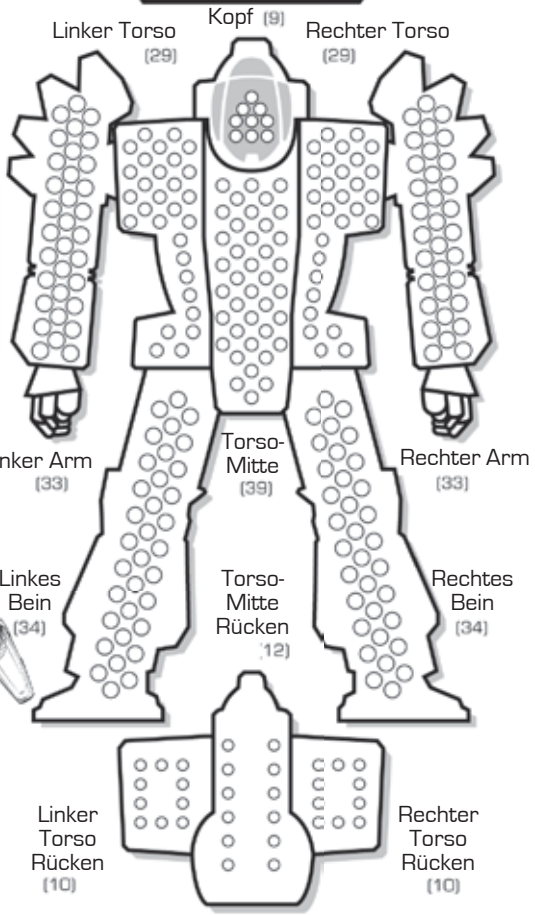
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Autokanone/20
6. Autokanone/20

1. Autokanone/20
2. Autokanone/20
3. Autokanone/20
4. Autokanone/20
5. Autokanone/20
6. Autokanone/20

Linker Torso

1. Autokanone/20
2. Autokanone/20
3. LSR-15
4. LSR-15
5. LSR-15
6. Munition (AK/20) 5

1. Munition (LSR-15) 8
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linkes Bein

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

Kopf

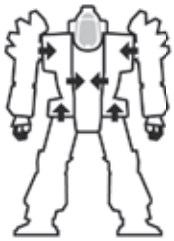
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. neu würfeln
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Wärmetauscher
6. neu würfeln

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Autokanone/20
6. Autokanone/20

1. Autokanone/20
2. Autokanone/20
3. Autokanone/20
4. Autokanone/20
5. Autokanone/20
6. Autokanone/20

Rechter Torso

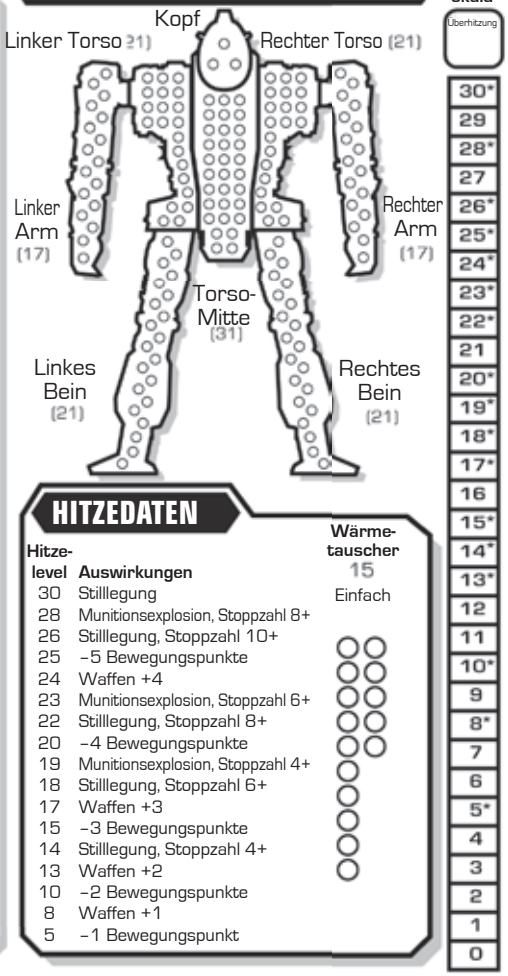
1. Autokanone/20
2. Autokanone/20
3. Schwerer Laser
4. Schwerer Laser
5. Munition (AK/20) 5
6. neu würfeln

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: MAD-4A MARAUDER II

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 3

Tonnage: 100
Technologie:
Innere Sphäre
3012

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
1	PPK	RA	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	PPK	LA	10	10 (DE)	3	6	12	18
1	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RT	8	8 (DE)	–	5	10	15

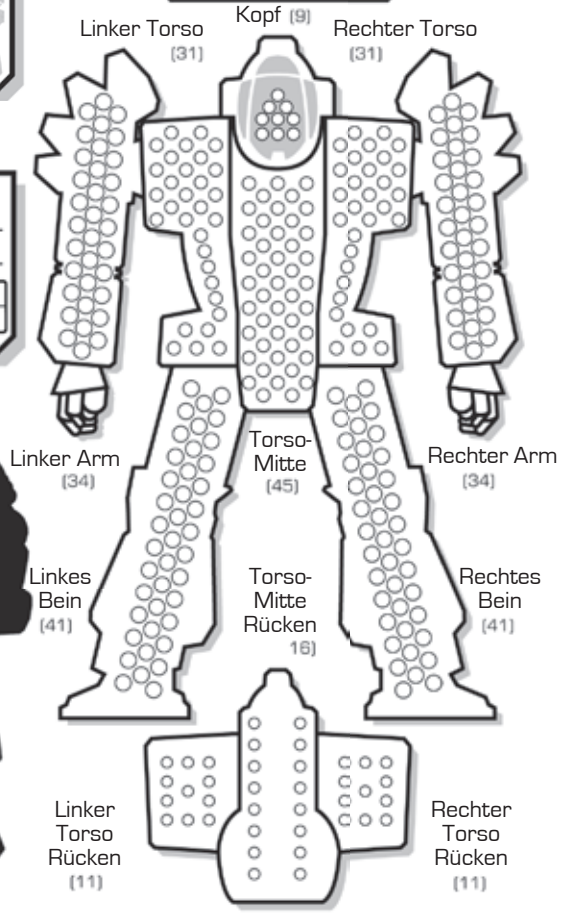
Kosten: 9.356.000 C-Noten KW: 2.073

KRIEGERDATEN

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
1-3 4. PPK
5. PPK
6. PPK

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

Linker Torso
1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
1-3 4. Wärmetauscher
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

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

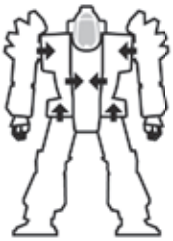
Linkes Bein
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Sprungdüse

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

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

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
1-3 4. PPK
5. PPK
6. PPK

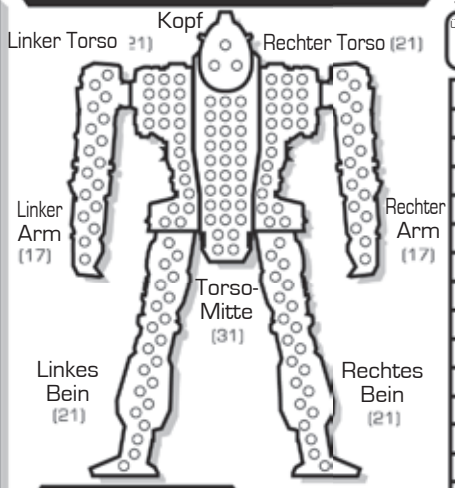
1. Mittelschwerer Laser
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4-6 4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso
1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
1-3 4. Wärmetauscher
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

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

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

INTERNE STRUKTUR



Wärme-skala

Überhitzung

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

HITZEDATEN

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

Wärme-tauscher
29
Einfach

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: _____

Bewegungspunkte: Tonnage: _____

Gehen: ____

Rennen: ____

Springen: ____

Bewaffnung & Ausrüstung

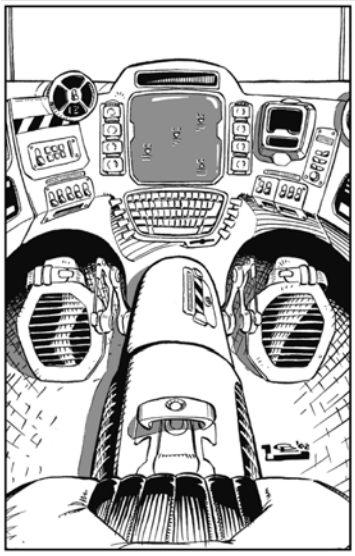
Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.

KRIEGERDATEN

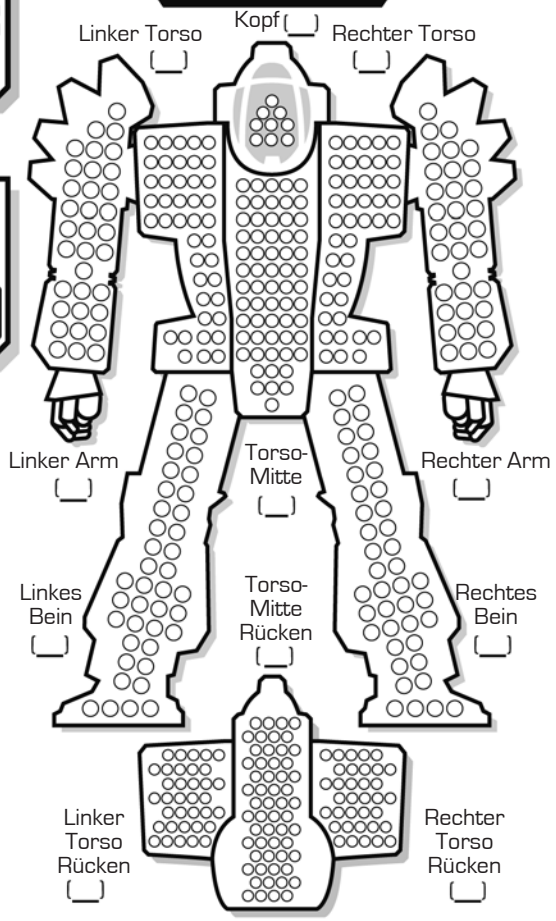
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

Linker Torso

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

Linkes Bein

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

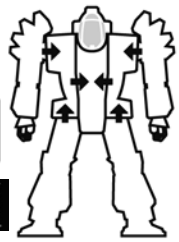
Kopf

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

Torso Mitte

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

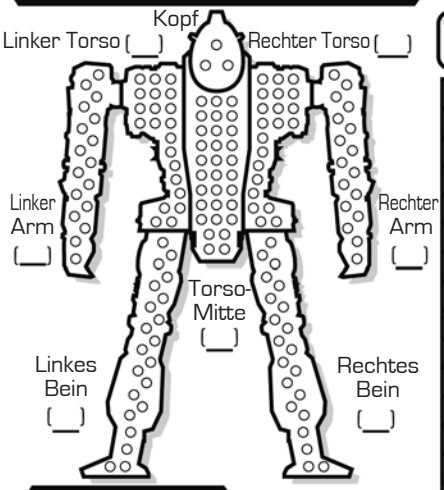
Rechter Torso

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

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

Überhitzung

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

HITZEDATEN

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

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

`MECH DATENBOGEN

`MECHDATEN

Typ: MAD CAT PRIME

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 0

Tonnage: 75
Technologie: Clan
2945

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	ER-S-Laser	RA	12	10 (DE)	–	8	15	25
1	ER-M-Laser	RA	5	7 (DE)	–	5	10	15
1	ER-S-Laser	LA	12	10 (DE)	–	8	15	25
1	ER-M-Laser	LA	5	7 (DE)	–	5	10	15
1	Maschinengewehr	RT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	LSR-20	RT	6	1/Rak. (R,C,S)	–	7	14	21
1	M-Impulslaser	LT	4	7 (DE,P)	–	4	8	12
1	LSR-20	LT	6	1/Rak. (R,C,S)	–	7	14	21
1	Maschinengewehr	RT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

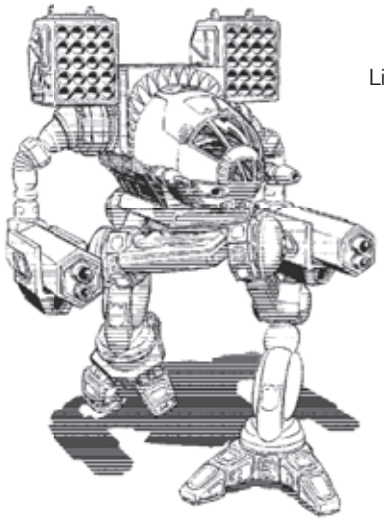
Kosten: 24.233.124 C-Noten KW: 2.737

KRIEGERDATEN

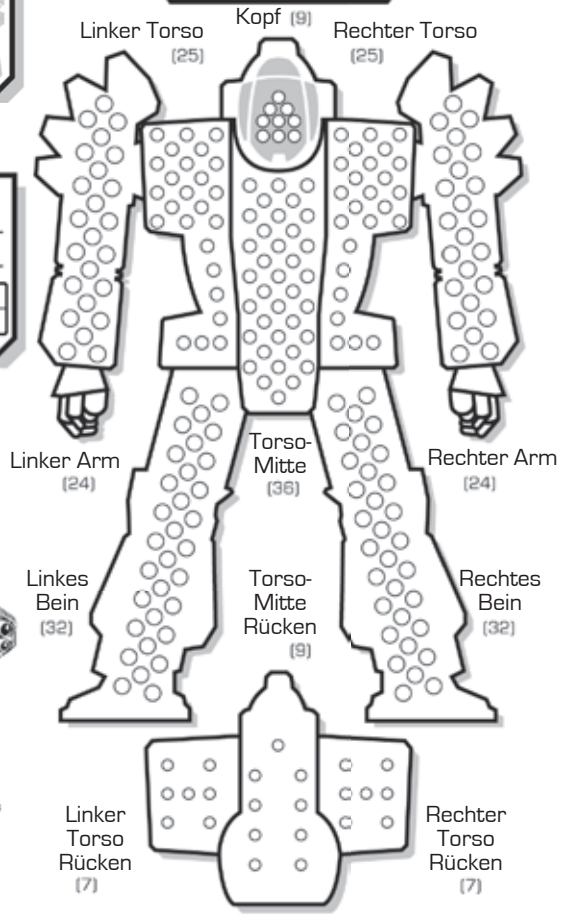
Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Doppelwärmetauscher
5. Doppelwärmetauscher
6. ER-S-Laser

4-6
1. ER-M-Laser
2. Ferrofibrit
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Linker Torso

1-3
1. XL Reaktor
2. XL Reaktor
3. Mittelschwerer Impulslaser
4. LSR-20
5. LSR-20
6. LSR-20

4-6
1. LSR-20
2. Munition (LSR-20) 6
3. Endostahl
4. Ferrofibrit
5. Ferrofibrit
6. neu würfeln

Linkes Bein

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

Kopf

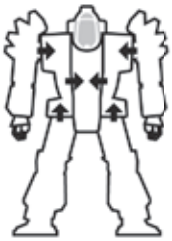
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Ferrofibrit
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

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

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

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



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Doppelwärmetauscher
5. Doppelwärmetauscher
6. ER-S-Laser

4-6
1. ER-M-Laser
2. Ferrofibrit
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechter Torso

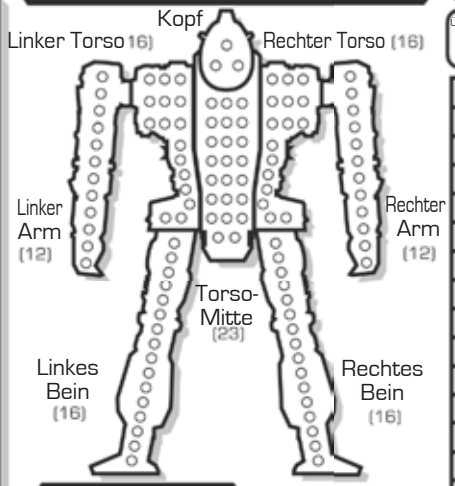
1-3
1. XL Reaktor
2. XL Reaktor
3. Maschinengewehr
4. LSR-20
5. LSR-20
6. LSR-20

4-6
1. LSR-20
2. Munition (MG) 200
3. Munition (LSR-20) 6
4. Endostahl
5. Ferrofibrit
6. Ferrofibrit

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

HITZEDATEN

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

Wärmetauscher
17 (34)
Einfach
○○
○○
○○
○○
○○
○○
○○
○
○
○

© 2012 The Topps Company, Inc. Classic Battletech, Battletech, 'Mech und BattleMech sind Warenzeichen von The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Production, LLC. Deutsche Version © 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH

ZEITALTER IN BATTLETECH

Das **BattleTech**-Universum ist eine lebendige Welt, die jedes Jahr durch Veröffentlichung weiterer Quellenbücher und Geschichten weiter wächst. Ein dynamisches Universum mit einer Kulisse und Figuren, die sich im Laufe der Zeit, eingebettet in die umfangreiche Rahmenhandlung, weiterentwickeln und die Spielwelt auf eine Art und Weise zum Leben erwecken, wie es kein statisches Spiel vermag.

Diese dynamische Energie, die **BattleTech** so fesselnd macht, kann einen Spieler mit der Menge der über die Jahre erschienenen Quellenbücher jedoch etwas überfordern. Wenn ein Spieler **BattleTech** für sich entdeckt, sich dafür begeistert und anfängt sich Quellenbücher zu kaufen, muss er wissen wo sich ein entsprechendes Quellenbuch in die Zeitleiste von **BattleTech** einreihen lässt.

Um dem Spieler ein Gefühl für diese Zeitleiste zu geben – und ihm zu ermöglichen ein Quellenbuch entsprechend einzureihen – haben wir uns entschlossen, **BattleTech** in fünf Hauptepochen zu unterteilen (Für Besitzer der *BattleTech-Einsteigerbox*: die Jahreszahlen neben der Bezeichnung des jeweiligen Zeitalters entsprechen denen der Karten im Quellenbuch *Innere Sphäre auf einen Blick*).

STERNENBUND (2570)

Ian Cameron, Herrscher der terranischen Allianz, gelingt nach Jahrzehnten unermüdlichen Strebens die Erschaffung des Sternenbunds, eines politischen und militärischen Bündnisses zwischen allen Großen Häusern und der terranischen Allianz. Unmittelbar danach beginnen die Streitkräfte des Sternenbunds den Wiedervereinigungskrieg und zwingen die Reiche der Peripherie dem Bündnis beizutreten. Für die nächsten zwei Jahrhunderte erfährt die Menschheit ein goldenes Zeitalter im tausende Lichtjahre umspannenden von Menschen besiedelten Weltraum, bekannt als die Innere Sphäre. Daneben entsteht zu dieser Zeit das größte Heer seit Menschengedenken.

NACHFOLGEKRIEGE (3025, 3030, 3040)

Bei einem Staatsstreich durch Stefan Amaris werden alle Mitglieder der Familie des Ersten Lords Richard Cameron ermordet. Nach den dreizehn Jahren, die nötig waren, um ihn wieder abzusetzen, verlassen alle fünf Großen Häuser den Sternenbund. General Aleksandr Kerensky verlässt mit achtzig Prozent der Sternenbundarmee den bekannten Raum und die Innere Sphäre stürzt in einen Jahrhunderte andauernden Konflikt, bekannt als Nachfolgekriege, der auf den meisten Welten schlussendlich zu einem gewaltigen Verlust von Technologie führt.

CLANINVASION (3052, 3057)

Eine geheimnisvolle, einfallende Streitmacht greift das kernwärtige Gebiet der Inneren Sphäre an. Die Clans, so der Name für die Angreifer, sind Nachkommen der ehemaligen Sternenbundtruppen unter General Kerensky, die zu einer Gesellschaft geschmiedet wurden, deren Bestimmung es ist, die mächtigste Streitmacht der Geschichte zu werden. Mit weit überlegener Technologie und herausragenden Kriegern erobern die Clans Welt für Welt. Schlussendlich führt diese Bedrohung zur Gründung eines neuen Sternenbunds, etwas, das hunderte Jahre Krieg zuvor nicht geschafft haben. Darüber hinaus leitet die Invasion der Clans eine technologische Renaissance ein.

BÜRGERKRIEG (3062, 3067)

Die Bedrohung durch die Clans kann letztendlich durch die Zerstörung eines vollständigen Clans abgeschwächt werden. Mit der offensichtlichen Ausschaltung dieser mächtigen Bedrohung von außen, branden innere Konflikte in der Inneren Sphäre auf. Haus Liao erobert seine ehemalige Kommunalität St. Ives, die Rebellion einer abtrünnigen Militäreinheit von Haus Kurita führt zum Krieg mit ihrem mächtigen Grenzfeind Clan Geisterbär und das sagenhaft mächtige Vereinigte Commonwealth von Haus Steiner und Haus Davion zerfällt in einem fünf Jahre langen, bitteren Bürgerkrieg.

JIHAD (3067, GEGENWART)

Nach dem Bürgerkrieg im Vereinigten Commonwealth treffen sich die Herrscher der fünf Großen Häuser, erklären den neuen Sternenbund als Heuchelei und lösen ihn wieder auf. Die pseudoreligiösen Anhänger von Blakes Wort – einer Splittergruppe von ComStar, den Hütern und Herrschern der interstellaren Kommunikation – leiten den Jihad ein. Ein interstellarer Krieg, der letzten Endes jede Fraktion gegen die andere und sogar untereinander aufwiegelt. Das erste Mal seit hunderten von Jahren werden wieder Massenvernichtungswaffen eingesetzt, während gleichzeitig neue und furchteinflößende Technologien entfesselt werden.

DARK AGE (3132+)

Unter der Anleitung von Devlin Stone wird nach dem Jihad im Herzen der Inneren Sphäre die Republik der Sphäre geboren. Eine der längeren Phasen des Friedens leitet das noch junge 32. Jahrhundert ein. Alle Parteien beginnen mehr oder weniger mit der Abrüstung, die riesigen Streitkräfte der Nachfolgekriege beginnen sich aufzulösen. Als jedoch im Jahre 3132 achtzig Prozent der interstellaren Kommunikation zusammenbrechen, stürzt das Universum ins Chaos. Es brechen beinahe auf der Stelle Kriege aus und die Fraktionen beginnen ihre Armeen wieder aufzurüsten.

QUELLENBÜCHER

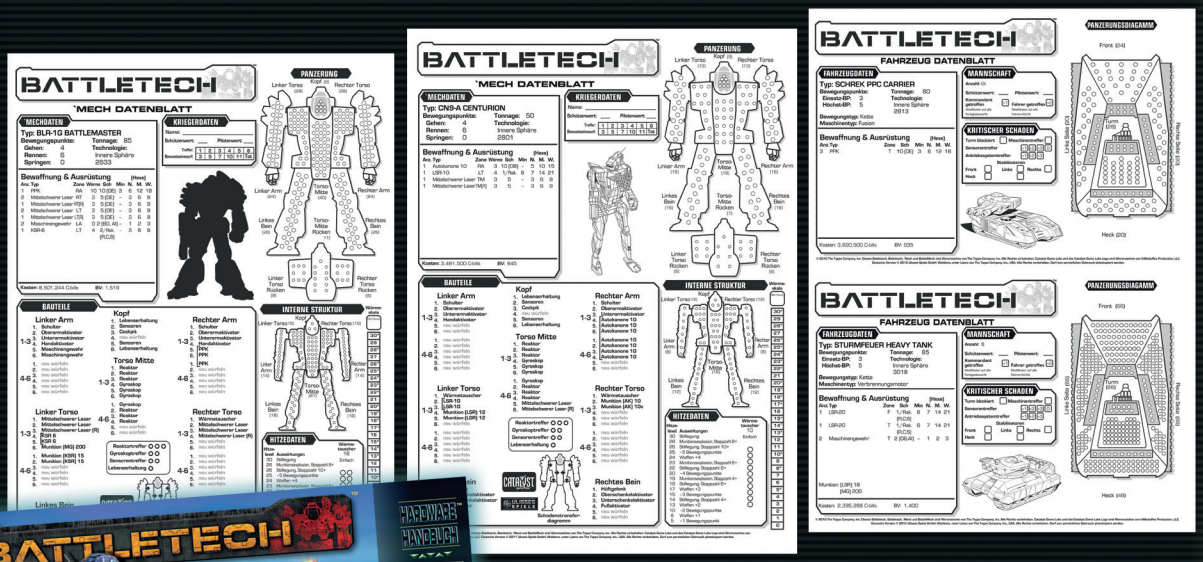
Während Ulisses Spiele neue **BattleTech**-Produkte auf den Markt bringt (und alte neu auflegt), werden Referenzlogos – entsprechend denen auf dieser Seite – auf den Rückendeckel aufgedruckt, damit Einzelhändler und Spieler auf den ersten sehen können, welches Zeitalter von dem entsprechenden Produkt abgedeckt wird. Um einen einfachen Bezug herstellen zu können, werden die Logos auch auf Verkaufsblättern, Online-Produktseiten u. ä. erscheinen.

Wenn ein **BattleTech**-Produkt kein solches Logo trägt, handelt es sich um ein Hauptregelbuch oder eine Regelerweiterung und kann für jedes Zeitalter verwendet werden, z. B. die *BattleTech Einsteigerbox* oder *Total Warfare*.

MEHR 'MECHS FÜR DAS SCHLACHTFELD!

Du hast deine Gegner zur Genüge mit den 'Mechs aus der *BattleTech-Einsteigerbox* in die Luft gesprengt und bist auf der Suche nach mehr Feuerkraft? Dann bist du hier genau richtig, denn dieser Ergänzungsband enthält über fünfzig vorgedruckte Mechdatenbögen und über dreißig vorgedruckte Fahrzeugdatenbögen des Jahres 3039, so dass die Spieler unmittelbar mit Autokanonen, Raketen und PPKs aufeinander losgehen können.

Zwei sofort spielbare Szenarien heben die Besonderheiten dieses Bandes hervor, während die Schnellstartregeln zur Szenarioerstellung alle nötigen Regeln zur Verfügung stellen, um in wenigen Minuten eigene Szenarien zu entwerfen. Die vollständigen Fahrzeugkampfregeln schließlich erlauben es dir und deinen Mitspielern, eure Gefechte durch den Einsatz kombinierter Einheiten zu bereichern.



Datenbögen 3039 kann für sich allein verwendet werden, wird aber zum gemeinsamen Einsatz mit dem *Hardware-Handbuch 3039* empfohlen.

ZUM EINSATZ MIT BATTLETECH™

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

CATALYST game labs

Unter Lizenz von Topps

STERNENBUND · CLANINVASION · JIHAD
NACHFOLGEKRIEGE · BÜRGERKRIEG

©2007-2012 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Classic BattleTech Record Sheets: 3039, Classic BattleTech Technical Readout: 3039, Classic BattleTech, BattleTech, BattleMech und 'Mech sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von The Topps Company, Inc. in den Vereinigten Staaten von Amerika und anderen Ländern. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Productions, LLC. Deutsche Übersetzung ©2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

ISBN 978-3-86889-605-3
Art.-Nr. US45001PDF