BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: LCT-1E Locust

Bewegungspunkte:
Gehen: 8
Rennen: 12
Springen: 0

Tonnage: 20
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

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	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Leichter Laser	LA	1	3 (DE)	–	1	2	3

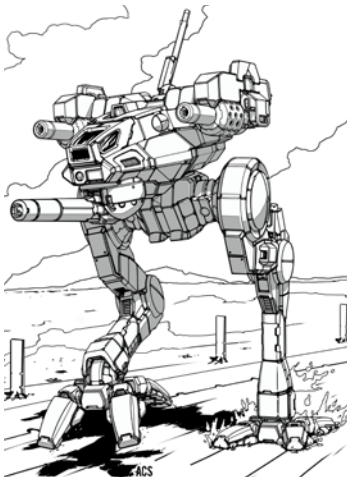
KW: 553 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

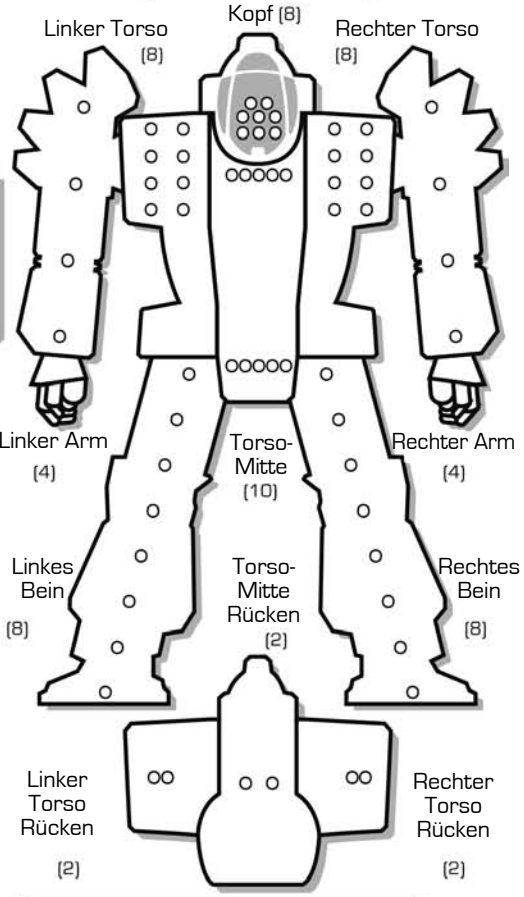
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

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

Rechter Arm

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

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

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

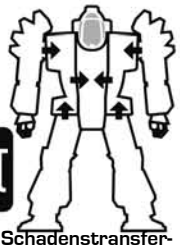
Rechter Torso

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

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

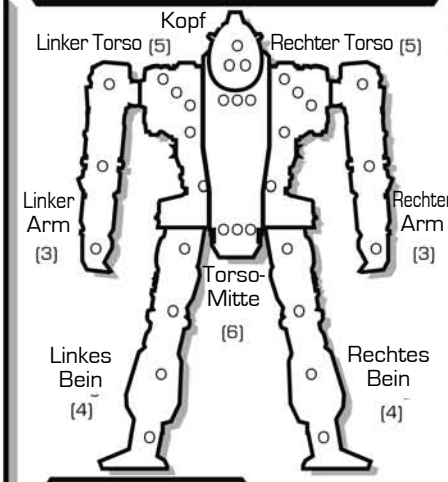
Linkes Bein

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

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

WÄRMEDATEN

Wärme-level	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
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	

©2020 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 ©2020 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
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) 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

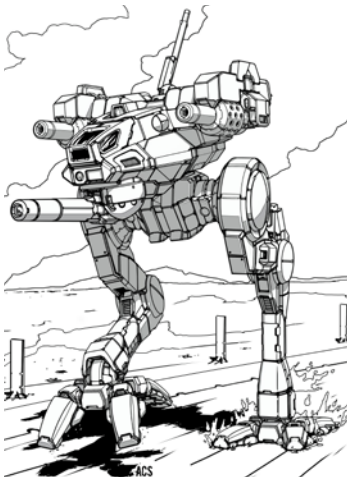
KW: 432 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 6
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

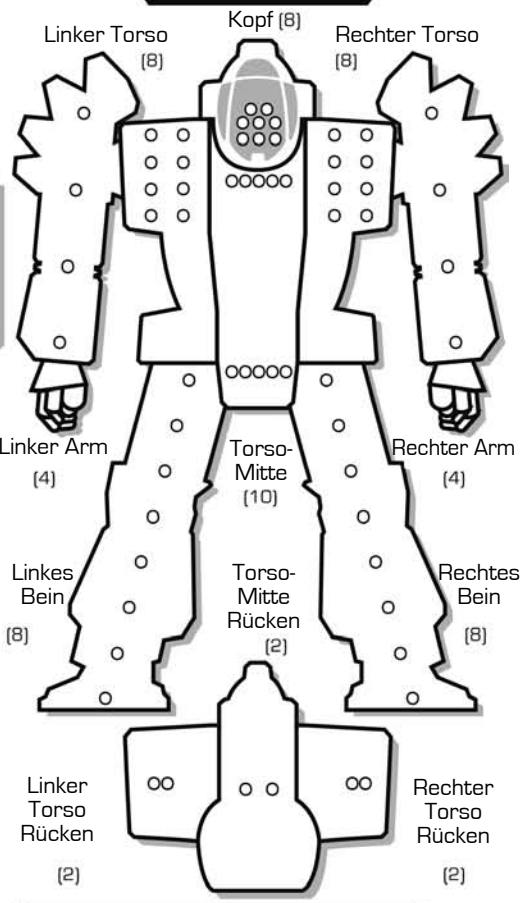
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

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. Wärmetauscher

Kopf

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

Torso Mitte

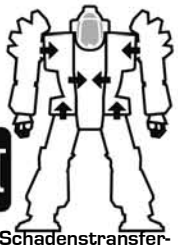
1-3:
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

4-6:
1. Gyroskop
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Reaktor
5. Mittelschwerer Laser
6. Munition (MG) 200

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

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

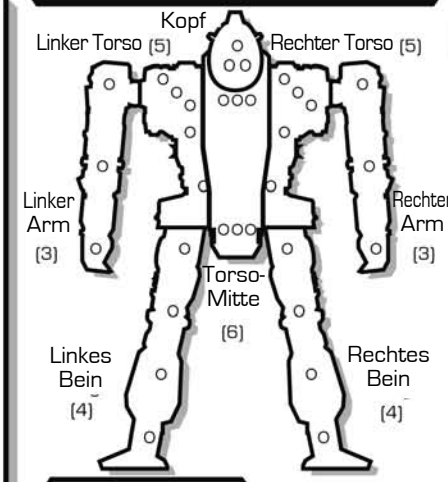
1-3:
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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. 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

WÄRMEDATEN

Wärmelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
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	

©2020 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 ©2020 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: COM-2D Commando

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

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

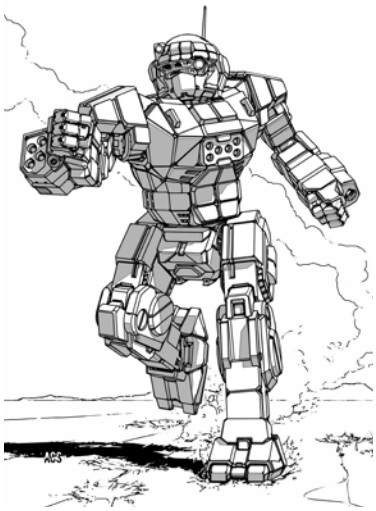
KW: 541 **Gesamtpanzerung:** 64 **Waffenhitze:** 10
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

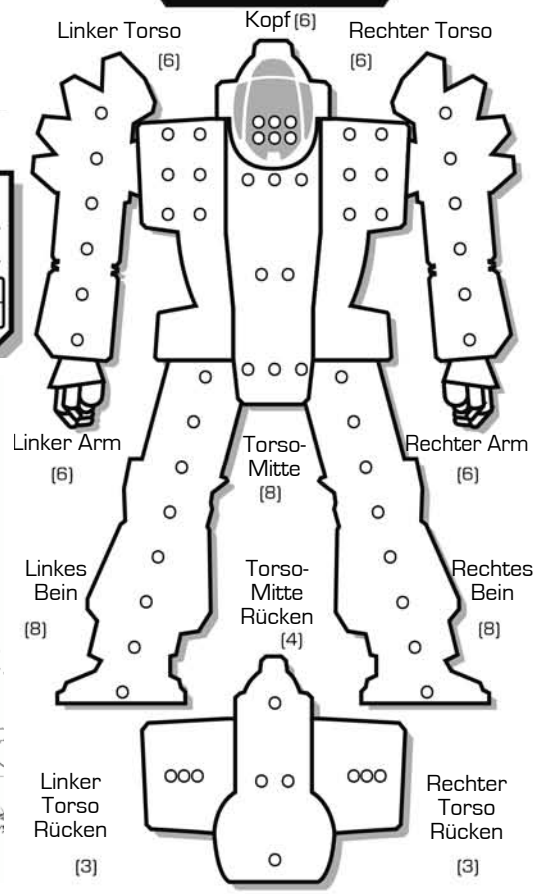
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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. 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. neu würfeln
6. neu würfeln

Kopf

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

Torso Mitte

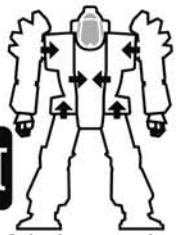
1-3
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

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

Reaktortreffer	O O O
Gyroskoptreffer	O O
Sensorentreffer	O O
Lebenserhaltung	O

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

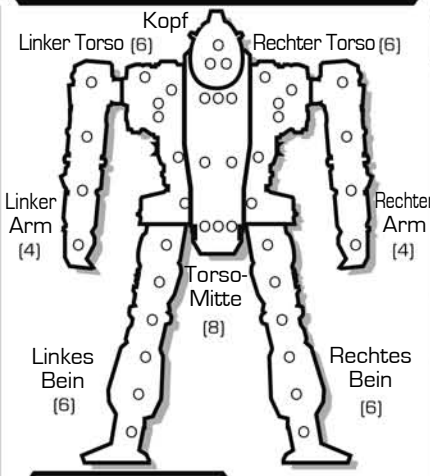
1-3
1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Munition (KSR-4) 25
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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



WÄRMEDATEN

Wärmelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	O
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	O
25	–5 Bewegungspunkte	O
24	Waffen +4	O
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	O
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	O
20	–4 Bewegungspunkte	O
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	O
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	O
17	Waffen +3	O
15	–3 Bewegungspunkte	O
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

©2020The 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 © 2020Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.

BATTLETECH™

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: COM-3A Commando

Bewegungspunkte:
Gehen: 6
Rennen: 9
Springen: 0

Tonnage: 25
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

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

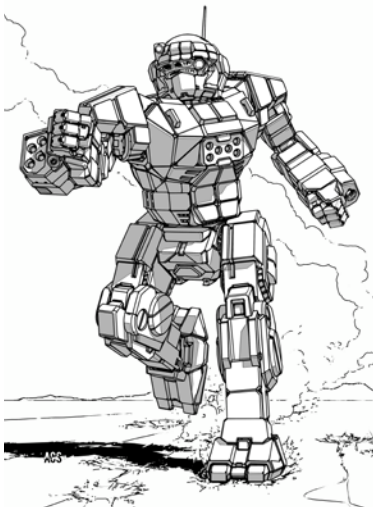
KW: 540 **Gesamtpanzerung:** 48 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 10

KRIEGERDATEN

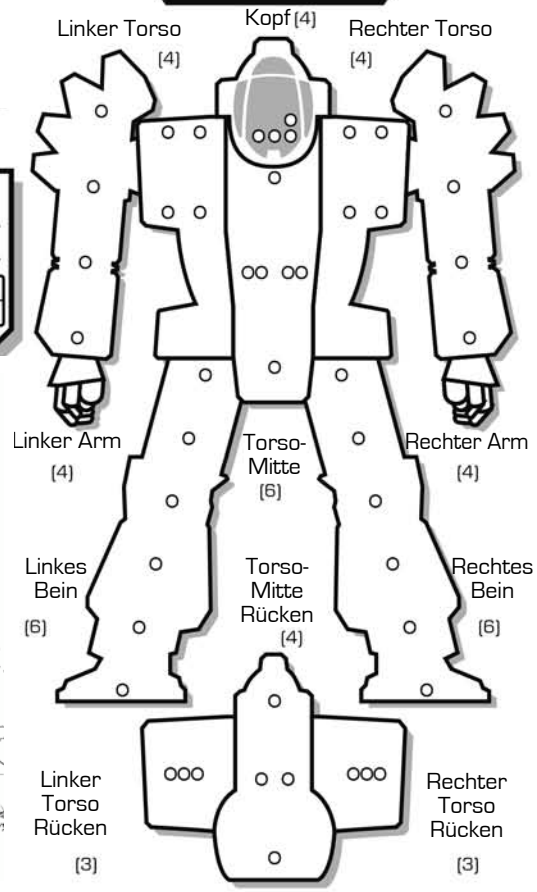
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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. Wärmetauscher

Kopf

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

Torso Mitte

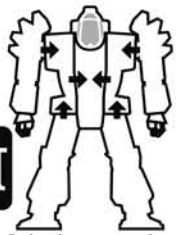
1-3:
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

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

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

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

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

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

Rechter Torso

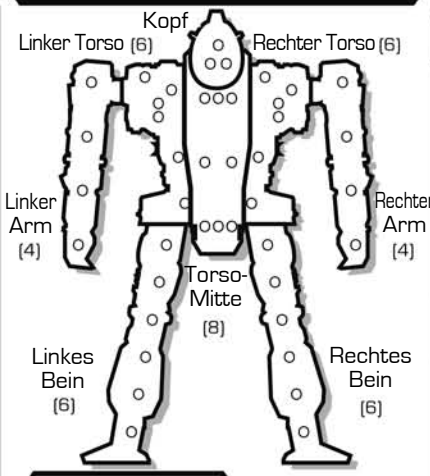
1-3:
1. Munition (KSR-6) 15
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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. Wärmetauscher

INTERNE STRUKTUR



WÄRMEDATEN

Wärmelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 10 (10)
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

©2020The 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 © 2020Ulisses 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
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

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

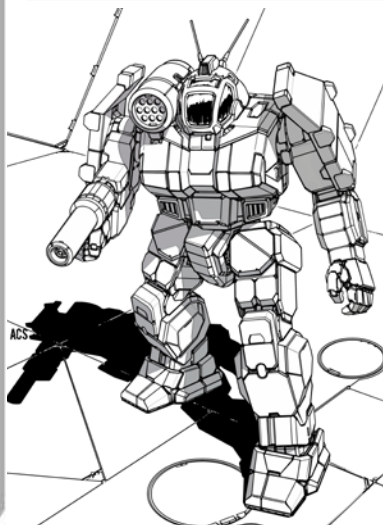
KW: 1.272 **Gesamtpanzerung:** 116 **Waffenhitze:** 14
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

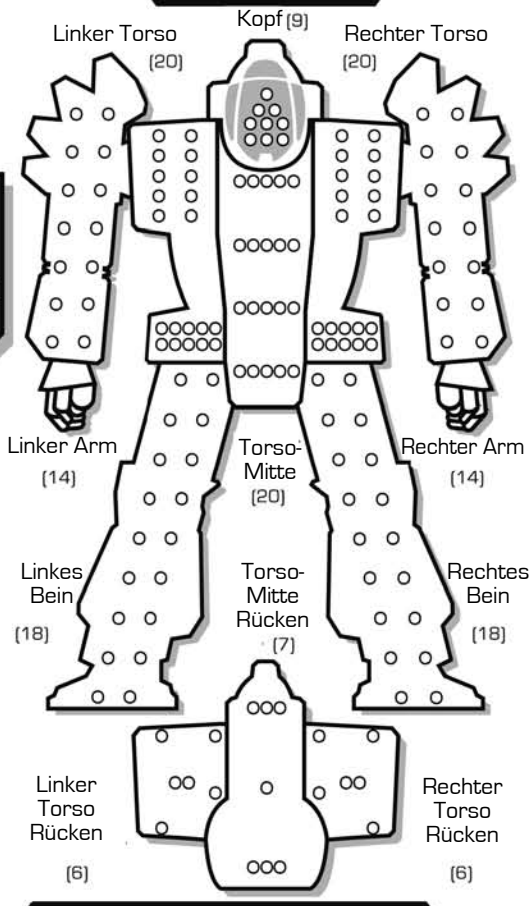
Name: _____

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. Sprungdüse
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. Wärmetauscher
6. Sprungdüse

Reaktortreffer	O O O
Gyroskoptreffer	O O
Sensorentreffer	O O
Lebenserhaltung	O

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

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

Rechtes Bein

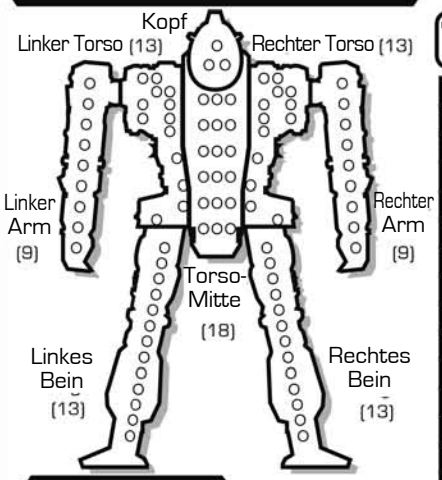
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. neu würfeln
6. neu würfeln

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

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

WÄRMEDATEN

Wärmelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 12 (12)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	O O
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	O O
25	−5 Bewegungspunkte	O
24	Waffen +4	O
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	O
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	O
20	−4 Bewegungspunkte	O
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	O
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	O
17	Waffen +3	O
15	−3 Bewegungspunkte	O
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	−2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	−1 Bewegungspunkt	

©2020The 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 © 2020Ulisses 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-1S Griffin

Bewegungspunkte:
- **Gehen:** 5
- **Rennen:** 8
- **Springen:** 5

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

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

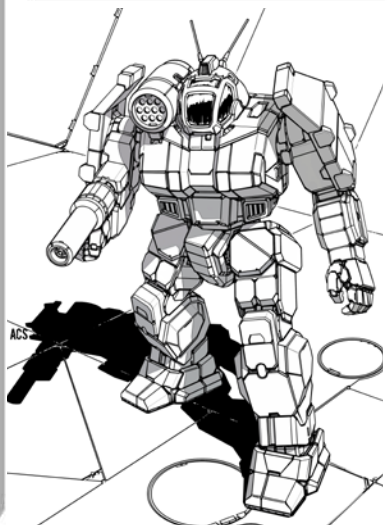
KW: 1.253 **Gesamtpanzerung:** 116 **Waffenhitze:** 16
Ableitung: 16

KRIEGERDATEN

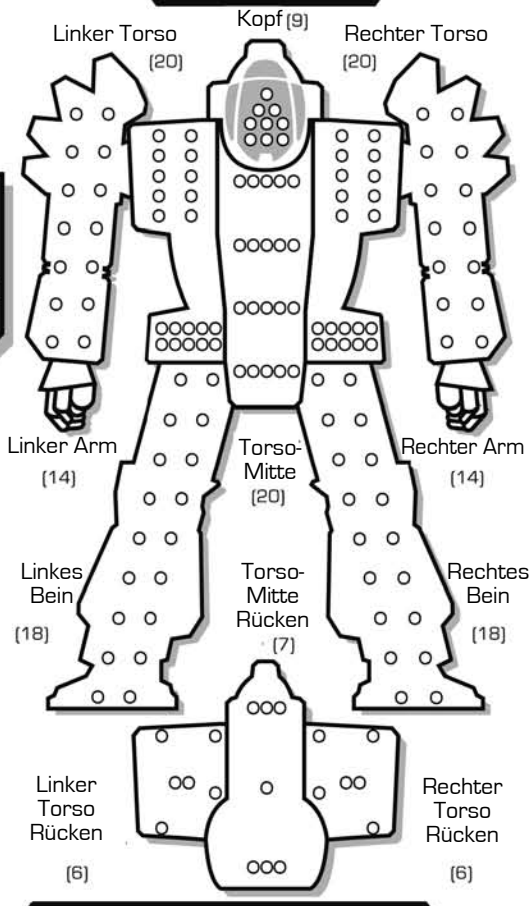
Name: _____

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. Sprungdüse
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

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

1-3:
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	O O O
Gyroskoptreffer	O O
Sensorentreffer	O O
Lebenserhaltung	O

Rechter Arm

1-3:
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Schwerer Laser
6. Schwerer Laser

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

Rechter Torso

1-3:
1. Sprungdüse
2. Sprungdüse
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

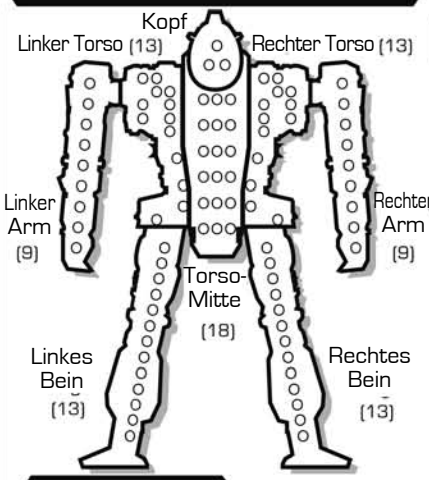
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

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

WÄRMEDATEN

Wärmelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 16 (16)
30	Stilllegung	
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	O O
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	O O
25	–5 Bewegungspunkte	O O
24	Waffen +4	O O
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	O O
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	O O
20	–4 Bewegungspunkte	O O
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	O
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	O
17	Waffen +3	O
15	–3 Bewegungspunkte	O
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	
13	Waffen +2	
10	–2 Bewegungspunkte	
8	Waffen +1	
5	–1 Bewegungspunkt	

©2020The 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 © 2020Ulisses 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
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

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

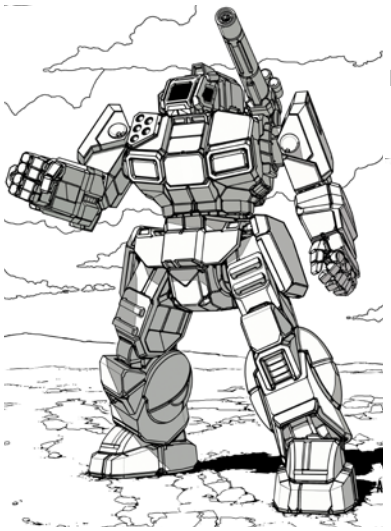
KW: 1.064 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

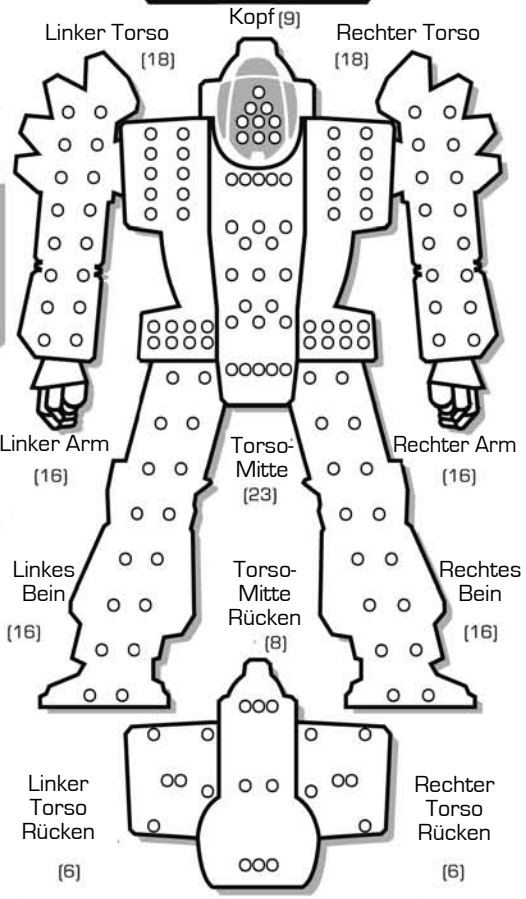
Name: _____

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	O O O
Gyroskoptreffer	O O
Sensorentreffer	O O
Lebenserhaltung	O

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

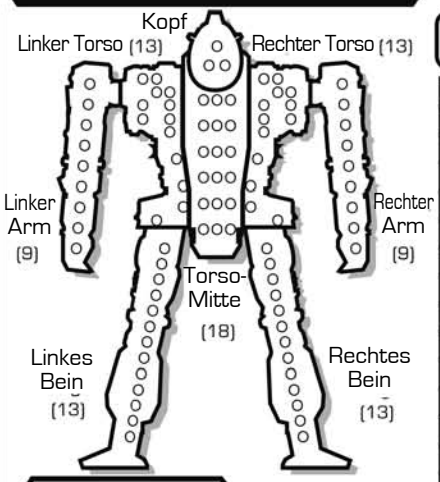
1-3
1. Wärmetauscher
2. Sprungdüse
3. LSR-5
4. Munition (LSR-5) 24
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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



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

WÄRMEDATEN

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

©2020 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 © 2020 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-6M Wolverine

Bewegungspunkte:
Gehen: 5
Rennen: 8
Springen: 5

Tonnage: 55
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

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

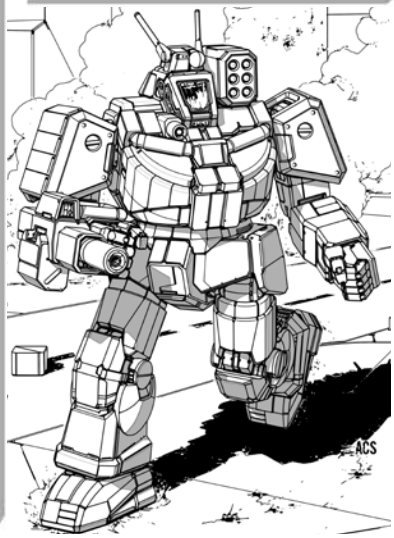
KW: 1.291 **Gesamtpanzerung:** 130 **Waffenhitze:** 18
Ableitung: 14

KRIEGERDATEN

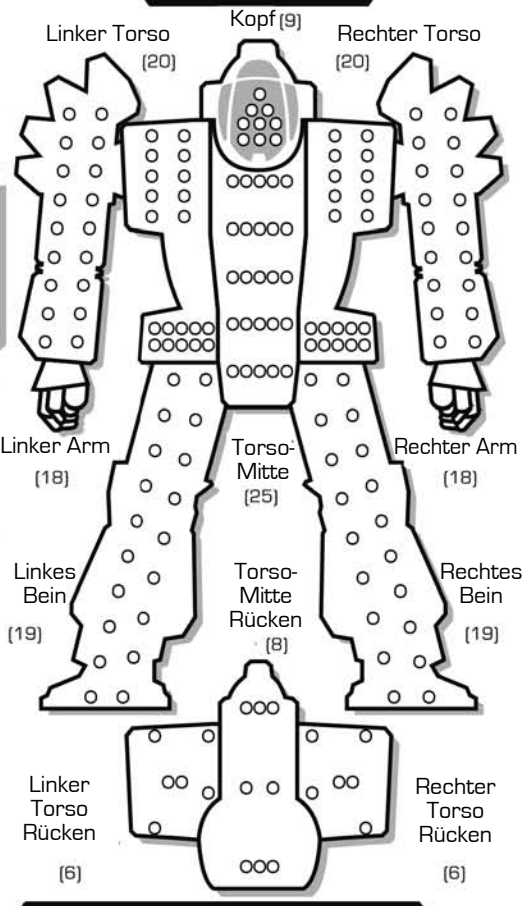
Name: _____

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. Sprungdüse
3. KSR-6
4. KSR-6
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. 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	O O O
Gyroskoptreffer	O O
Sensorentreffer	O O
Lebenserhaltung	O

Rechter Arm

1-3:
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Schwerer Laser
6. Schwerer Laser

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

Rechter Torso

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

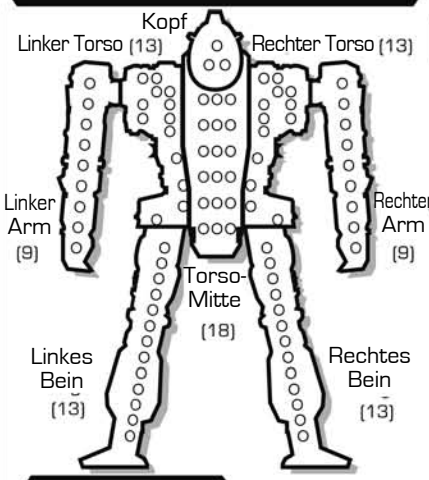
4-6:
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

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

WÄRMEDATEN

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

©2020The 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 © 2020Ulisses 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
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

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

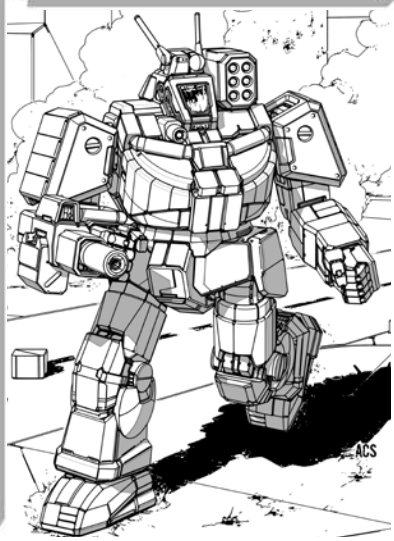
KW: 1.101 **Gesamtpanzerung:** 120 **Waffenhitze:** 8
Ableitung: 12

KRIEGERDATEN

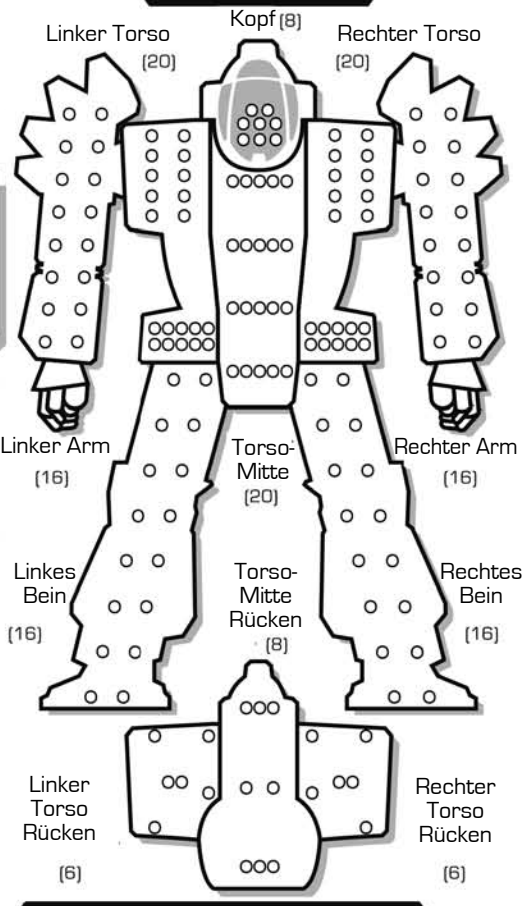
Name: _____

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	O O O
Gyroskoptreffer	O O
Sensorentreffer	O O
Lebenserhaltung	O

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

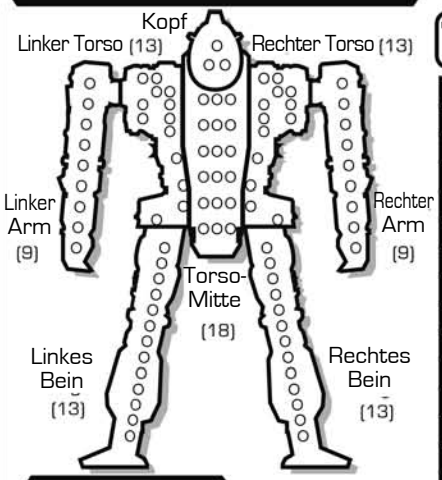
4-6:
1. neu würfeln
2. neu würfeln
3. neu würfeln
4. neu würfeln
5. neu würfeln
6. neu würfeln

Rechtes Bein

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

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

WÄRMEDATEN

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

©2020 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 © 2020 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: CPLT-C1 Catapult

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	(Hexe) Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	TM	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	LSR-15	RA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	LSR-15	LA	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21

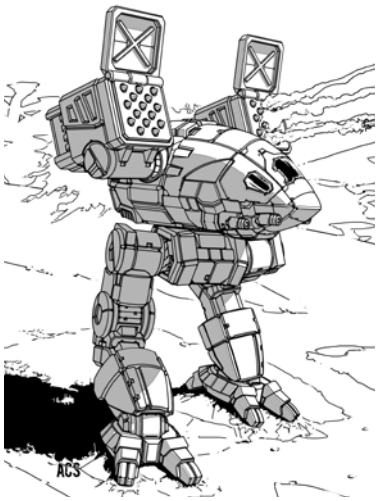
KW: 1.399 **Gesamtpanzerung:** 160 **Waffenhitze:** 22
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

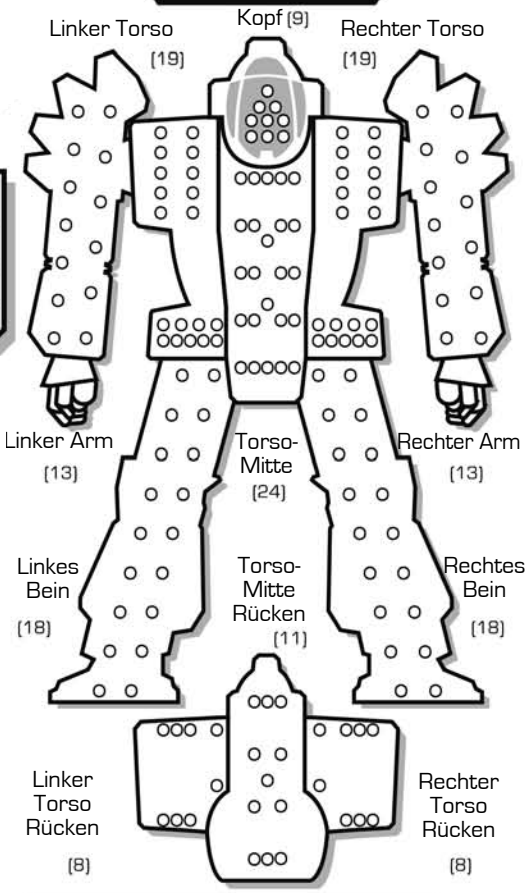
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3:
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. LSR-15
4. LSR-15
5. LSR-15
6. neu würfeln

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

Kopf

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

Rechter Arm

1-3:
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. LSR-15
4. LSR-15
5. LSR-15
6. neu würfeln

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

Reaktortreffer	O O O
Gyroskoptreffer	O O
Sensorentreffer	O O
Lebenserhaltung	O

Linker Torso

1-3:
1. Sprungdüse
2. Sprungdüse
3. Mittelschwerer Laser
4. Munition (LSR-15) 8
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

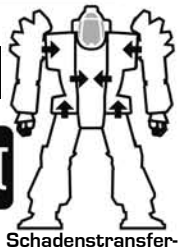
Rechter Torso

1-3:
1. Sprungdüse
2. Sprungdüse
3. Mittelschwerer Laser
4. Munition (LSR-15) 8
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. Wärmetauscher

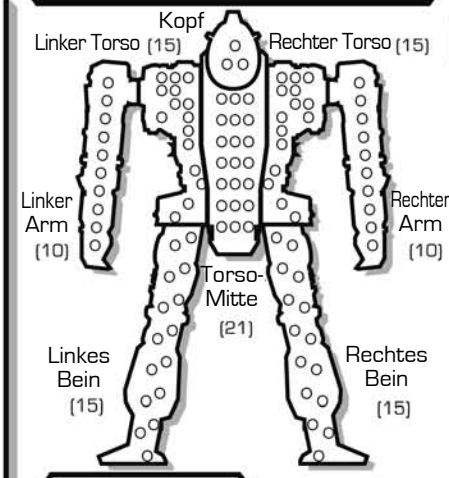


Schadenstransfer-diagramm

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

WÄRMEDATEN

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

©2020The 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 © 2020Ulisses 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: CPLT-K2 Catapult

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 0

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	Maschinengewehr	RT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Maschinengewehr	LT	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3
1	Mittelschwerer Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
1	PPK	LA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18

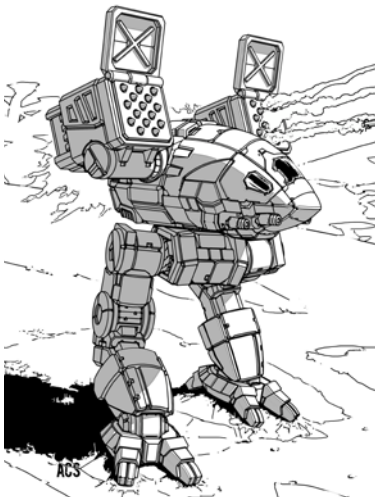
KW: 1.319 **Gesamtpanzerung:** 176 **Waffenhitze:** 26
Ableitung: 20

KRIEGERDATEN

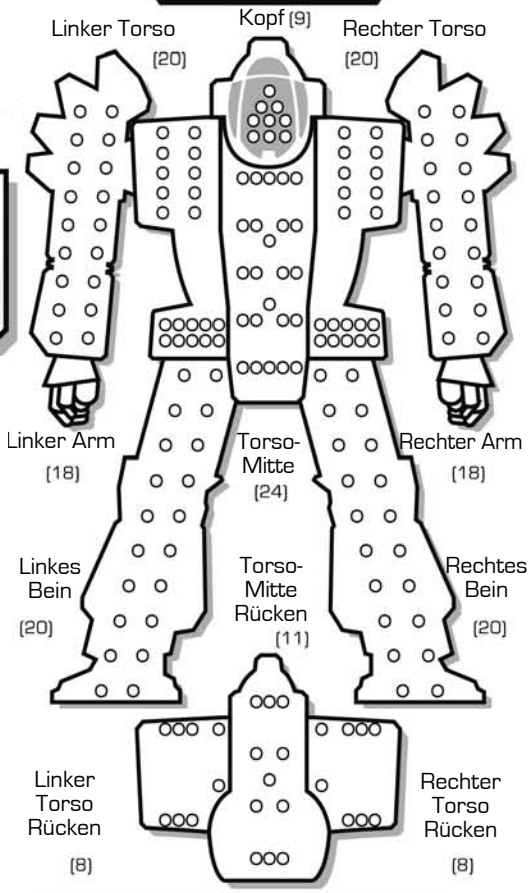
Name: _____

Schützenwert: ___ **Pilotenwert:** ___

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



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

1-3:
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. PPK
4. PPK
5. PPK
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. Mittelschwerer Laser
4. Maschinengewehr
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. Wärmetauscher

Kopf

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

Torso Mitte

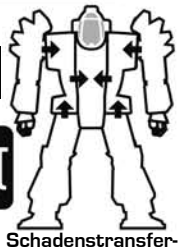
1-3:
1. Reaktor
2. Reaktor
3. Reaktor
4. Gyroskop
5. Gyroskop
6. Gyroskop

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

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

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs



Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3:
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. PPK
4. PPK
5. PPK
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

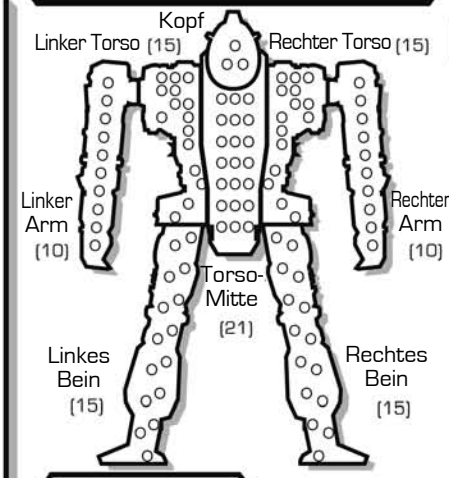
1-3:
1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
4. Mittelschwerer Laser
5. Maschinengewehr
6. neu würfeln

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

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

WÄRMEDATEN

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

©2020The 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 © 2020Ulisses 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:		**Tonnage:**	65
Gehen:	4	**Technologie:**	
Rennen:	6		Innere Sphäre
Springen:	0	**Epoche:**	Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	(Hexe) N.	M.	W.
1	LSR-15	RT	5	1/Rak. (M,C,S)	6	7	14	21
1	KSR-2	RT	2	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
3	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Schwerer Laser	RA	8	8 (DE)	–	5	10	15
2	Maschinengewehre	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

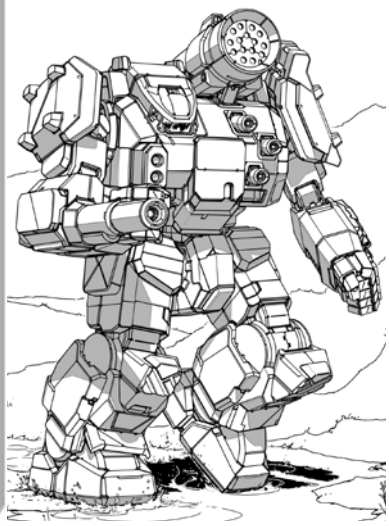
KW: 1.335 **Gesamtpanzerung:** 208 **Waffenhitze:** 24
Ableitung: 15

KRIEGERDATEN

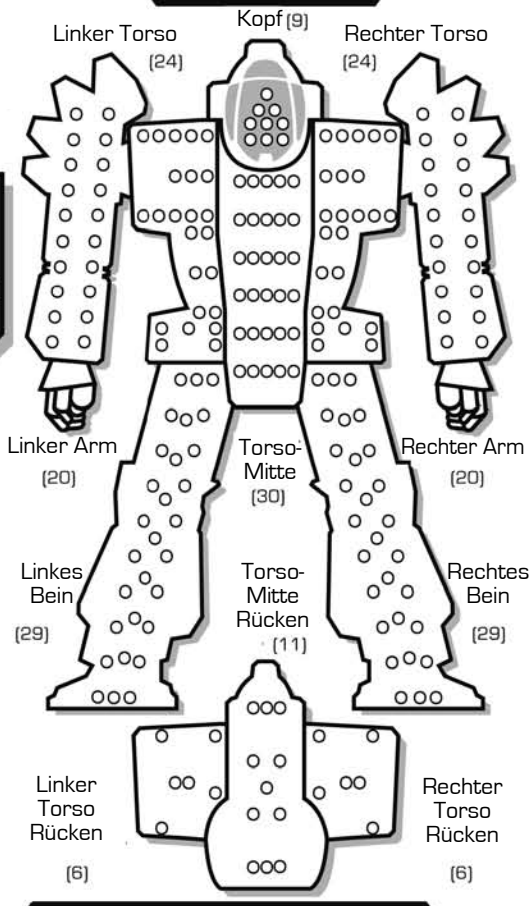
Name: _____

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. Munition (MG) 200
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
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. Wärmetauscher

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 (LSR-15) 8
6. Munition (LSR-15) 8

Reaktortreffer	O O O
Gyroskoptreffer	O O
Sensorentreffer	O O
Lebenserhaltung	O

Schadenstransfer-diagramm

Rechter Arm

1-3:
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Schwerer Laser
6. Schwerer Laser

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

Rechter Torso

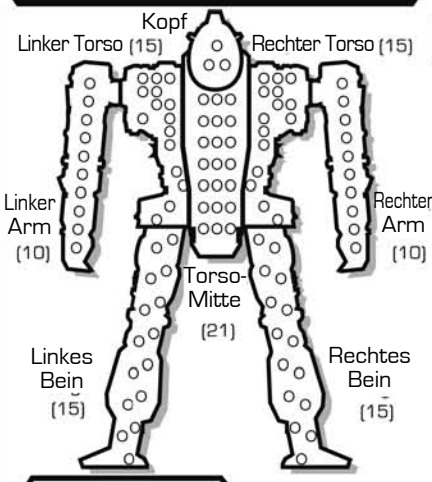
1-3:
1. LSR-15
2. LSR-15
3. LSR-15
4. KSR-2
5. Munition (KSR-2) 50
6. neu würfeln

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

WÄRMEDATEN

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

©2020The 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 © 2020Ulisses 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-5SE Thunderbolt

Bewegungspunkte:
Gehen: 4
Rennen: 6
Springen: 4

Tonnage: 65
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Nachfolgekriege

Bewaffnung & Ausrüstung

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

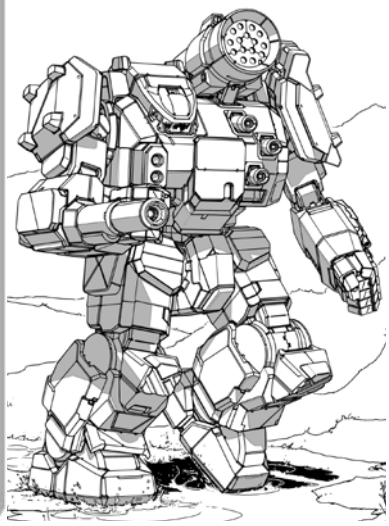
KW: 1.414 **Gesamtpanzerung:** 208 **Waffenhitze:** 21
Ableitung: 17

KRIEGERDATEN

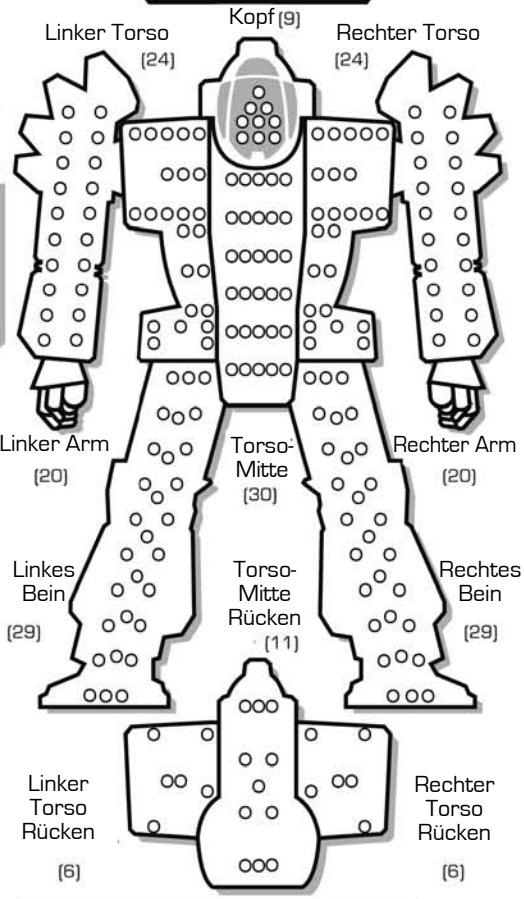
Name: _____

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. Sprungdüse
3. LSR-10
4. LSR-10
5. Mittelschwerer Laser
6. Mittelschwerer Laser

4-6:
1. Mittelschwerer Laser
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. 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. Munition (LSR-10) 12
6. Munition (LSR-10) 12

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

Rechter Arm

1-3:
1. Schulter
2. Oberarmaktivator
3. Unterarmaktivator
4. Handaktivator
5. Schwerer Laser
6. Schwerer Laser

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. Wärmetauscher
4. Sprungdüse
5. Sprungdüse
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

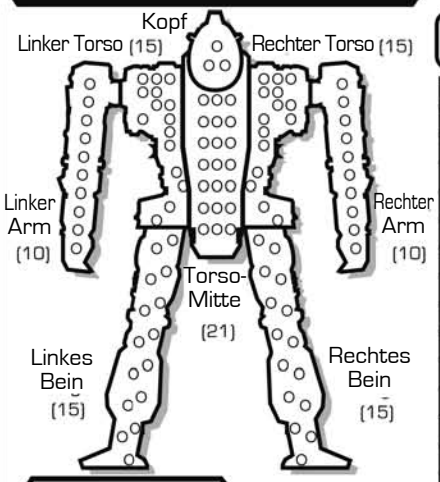
1. Hüftgelenk
2. Oberschenkelaktivator
3. Unterschenkelaktivator
4. Fußaktivator
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

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

WÄRMEDATEN

Wärmelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 17 (17)
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	

©2020 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 © 2020 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: AWS-8Q Awesome

Bewegungspunkte:
Gehen: 3
Rennen: 5
Springen: 0

Tonnage: 80
Technologie: Innere Sphäre
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

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

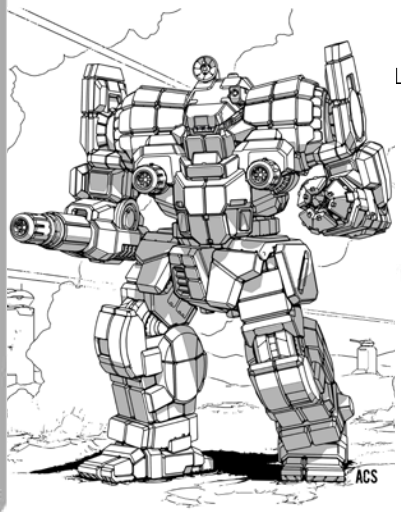
KW: 1.605 **Gesamtpanzerung:** 240 **Waffenhitze:** 31
Ableitung: 28

KRIEGERDATEN

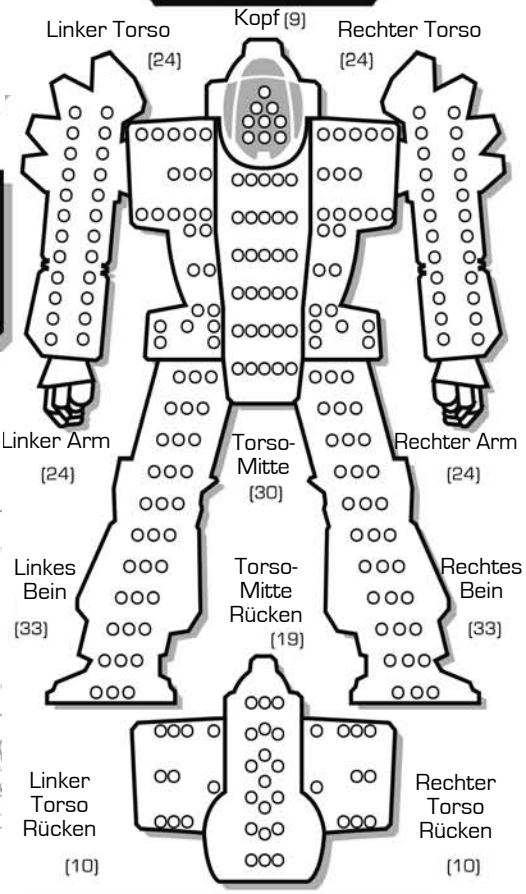
Name: _____

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. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
4. Wärmetauscher
5. Wärmetauscher
6. PPK

4-6:
1. PPK
2. PPK
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

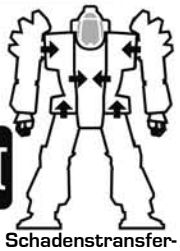
1. Lebenserhaltung
2. Sensoren
3. Cockpit
4. Leichter Laser
5. Sensoren
6. Lebenserhaltung

Torso Mitte

1-3:
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. Unterarmaktivator
4. Wärmetauscher
5. Wärmetauscher
6. Wärmetauscher

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

Rechter Torso

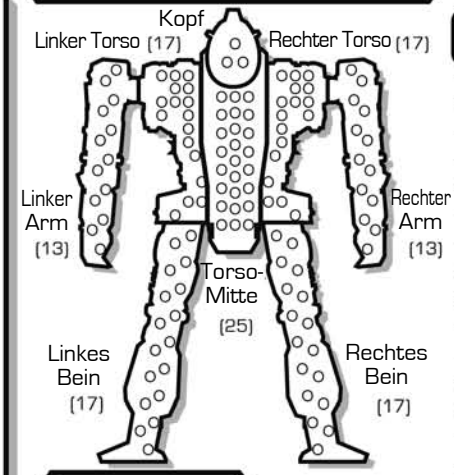
1-3:
1. Wärmetauscher
2. Wärmetauscher
3. Wärmetauscher
4. PPK
5. PPK
6. PPK

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

WÄRMEDATEN

Wärmelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher 28 (28)
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	

©2020 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 © 2020 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
Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch (Hexe)	Min	N.	M.	W.
2	Mittelschwere Laser	RT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	RT(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
2	Mittelschwere Laser	LT	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	Mittelschwerer Laser	LT(R)	3	5 (DE)	–	3	6	9
1	KSR-6	LT	4	2/Rak. (M,C,S)	–	3	6	9
1	PPK	RA	10	10 (DE,X)	3	6	12	18
2	Maschinengewehr	LA	0	2 (DB,AI)	–	1	2	3

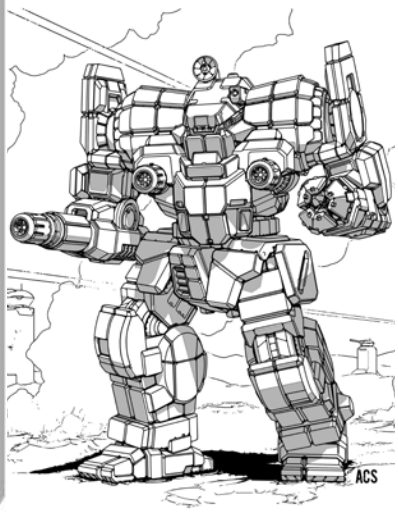
KW: 1.519 **Gesamtpanzerung:** 232 **Waffenhitze:** 32
Ableitung: 18

KRIEGERDATEN

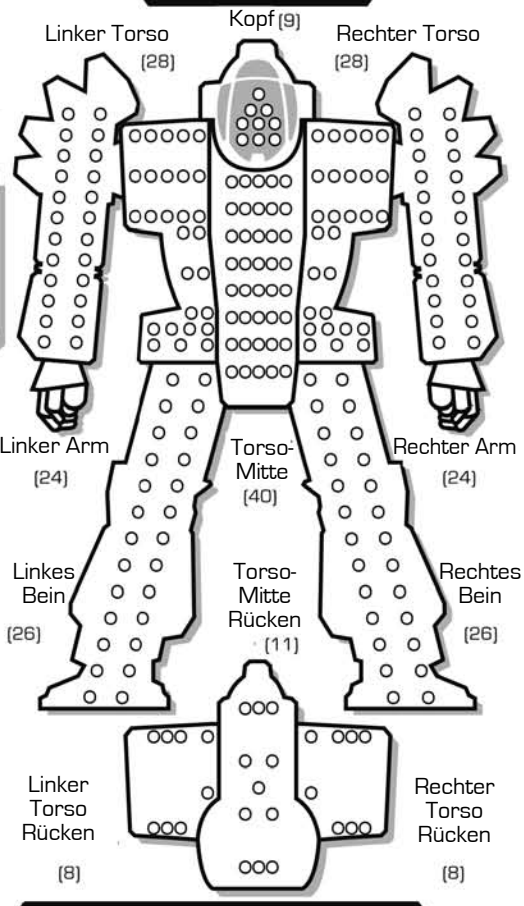
Name: _____

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. KSR-6
2. KSR-6
3. Mittelschwerer Laser
4. Mittelschwerer Laser
5. Mittelschwerer Laser (R)
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	O O O
Gyroskoptreffer	O O
Sensorentreffer	O O
Lebenserhaltung	O

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs

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

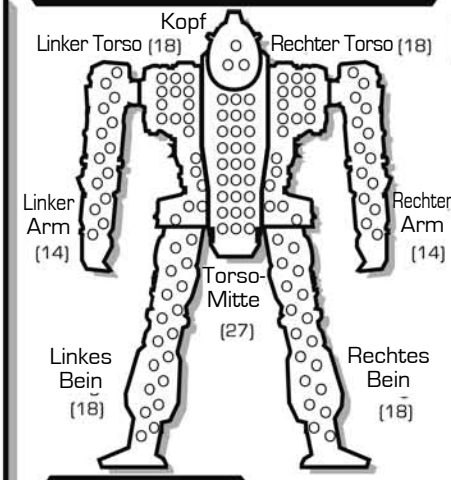
1-3
1. Wärmetauscher
2. Mittelschwerer Laser
3. Mittelschwerer Laser
4. Mittelschwerer Laser (R)
5. neu würfeln
6. neu würfeln

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



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

WÄRMEDATEN

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

©2020The 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 © 2019Ulisses 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 (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.

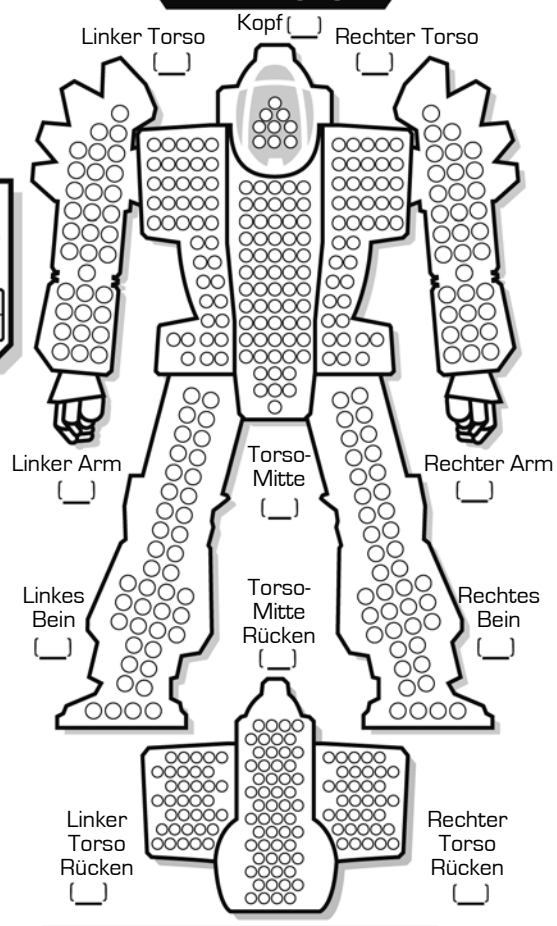
KRIEGERDATEN

Name: _____

Schützenwert: ___ Pilotenwert: ___

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

PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

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

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

Kopf

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

Rechter Arm

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

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

Torso Mitte

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

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

Linker Torso

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

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

Rechter Torso

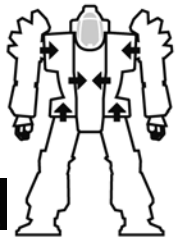
1-3:
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

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

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

Linkes Bein

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

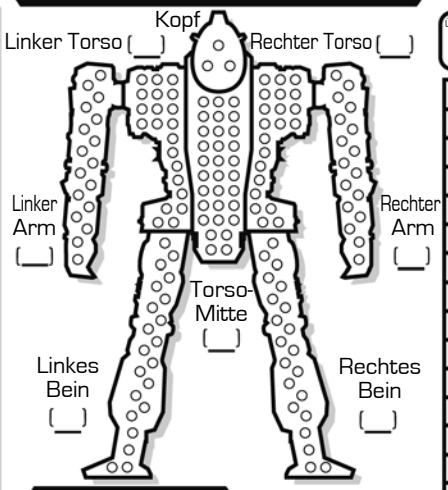


Schadenstransfer-diagramm

Rechtes Bein

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

INTERNE STRUKTUR



Wärmeskala

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

WÄRMEDATEN

Wärmelevel	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	

© 2020 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 © 2020 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten. Darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.