

Scotch-Invasion

oder

Die heilige Suche nach dem Keks

Eine Battletechkampagne



Story, Regeln und Idee: Daniel „DarkISI“ Isberner
Playtest: Chapter der Griffins
Vorschläge: Chapter der 5th Syrtis Fusiliers RCT & Griffins
Konfiguration Blood Asp Scotch/Scotch2: Daniel „DarkISI“ Isberner
Konfiguration Dire Wolf (Daishi) Scotch/Scotch2: Daniel „DarkISI“ Isberner
Karten: Daniel „DarkISI“ Isberner
Die Karten wurden mit *Heavy Metal Map* erstellt.
© 2008 der Kampagne: Daniel „DarkISI“ Isberner

Inhaltsverzeichnis

Spielleiterhandbuch	S. 3
Szenarios	S. 10
1 - Infanterierush	S. 10
2 - Wasserprobleme	S. 12
3 - Fangen	S. 14
4 - Minenfeld	S. 16
5 - Munitionsfabrik	S. 18
6A - Solo	S. 20
6B - Landemanöver	S. 22
7 -Frachtschiffe	S. 24
8A - Ausbruch	S. 26
8B - Konvoi	S. 28
9 - Rettung	S. 30
10 - Endspiel	S. 32
Verteidigerhandbuch	S. 33
Briefings	S. 34
Kommandoübernahme	S. 34
Ausschiffen	S. 35
1 - Infanterierush	S. 36
2 - Wasserprobleme	S. 37
3 - Fangen	S. 38
4 - Minenfeld	S. 39
5 - Munitionsfabrik	S. 40
6A - Solo	S. 41
6B - Landemanöver	S. 42
7 -Frachtschiffe	S. 43
8A - Ausbruch	S. 44
8B - Konvoi	S. 45
9 - Rettung	S. 46
10 - Keksfabrik	S. 47
Angreiferhandbuch	S. 49
Briefings	S. 50
Kommandoübernahme	S. 50
Feindkontakt	S. 51
1 - Infanterierush	S. 52
2 - Wasserprobleme	S. 53
3 - Fangen	S. 54
4 - Minenfeld	S. 55
5 - Munitionsfabrik	S. 56
6A - Solo	S. 57
6B - Landemanöver	S. 58
7 -Frachtschiffe	S. 59
8A - Ausbruch	S. 60

8B - Konvoi	S. 61
9 - Rettung	S. 62
10 - Keksfabrik	S. 63
Anhang	S. 65
Kartenübersicht	S. 67
Datenbögen BV1	S. 69
WoB-Mechs	S. 70
Kommandoeinheit Angreifer	S. 77
Kommandoeinheit Verteidiger	S. 85
1 - Infanterierush	S. 92
3 - Fangen	S. 95
5 - Munitionsfabrik	S. 97
6B - Landemanöver	S. 116
7 -Frachtschiffe	S. 120
8A - Ausbruch	S. 126
8B - Konvoi	S. 128
Datenbögen BV2	S. 134
WoB-Mechs	S. 135
Kommandoeinheit Angreifer	S. 142
Kommandoeinheit Verteidiger	S. 150
1 - Infanterierush	S. 157
3 - Fangen	S. 160
5 - Munitionsfabrik	S. 162
6B - Landemanöver	S. 181
7 -Frachtschiffe	S. 185
8A - Ausbruch	S. 191
8B - Konvoi	S. 193

Spielleiterhanbuch

Generelles:

In der Gesamten Kampagne gelten die Regeln des *Total Warfare*. Das bedeutet, dass die neuen Ausrüstungen, Waffen und Munitionsarten verwendet werden dürfen.

Zusätzlich zu den Regeln des *Total Warfare* können die Spieler entscheiden, ob sie mit Floating Crit spielen.

Szenarien können Regeln festlegen, die von denen im *Total Warfare* abweichen.

Die Regeln sind für mindestens 3 Teilnehmer ausgelegt:

Angreifer, Verteidiger und Spielleiter.

Der Spielleiter sollte, möglichst abwechselnd, die Kontrolle über einige Einheiten einer Seite übernehmen, damit er während der Szenarien beschäftigt ist.

Aufstellungen

Bevor die Szenarios losgehen können, muss sich jede Seite einen Einheitenpool aufstellen. Hierbei kann frei über sämtliche Clan und IS Einheiten bis 3067 verfügt werden (das schließt auch Einheiten aus den Upgrades mit ein). Ausgeschlossen sind Einheiten die nach *Total Warfare* nicht Turnierlegal sind, mit Ausnahme von Artillerieeinheiten; Artillerie ist ausdrücklich gestattet.

Zusätzlich zu diesen Einheiten kann es in einzelnen Szenarios Einheiten geben die speziell für dieses freigegeben werden. Diese Einheiten zählen nicht in den Einheitenpool und stehen nach dem jeweiligen Szenario auch nicht weiter zur Verfügung (sofern nicht anders angegeben). Sie können von den Regeln im *Total Warfare* abweichen.

Angreifer:

30 Mechs	1.700t; 40.000BV
18 Panzer	1.100t; 16.200BV
6 VTOLs	120t; 2.100BV
12 BAs	6er Squads; 2.640BV
2 LRJ	80t; 2.400BV

+ evtl. Szenariovorgaben
(BV2 erhöht die Werte jeweils um 1/3)

Verteidiger:

30 Mechs	1700t; 40.000BV
12 Panzer	750t; 12.000BV
8 VTOLs	160t; 2.800BV
24 BAs	4er Squads; 3.600BV
2 LRJ	80t; 2.400BV

+ evtl. Szenariovorgaben
(BV2 erhöht die Werte jeweils um 1/3)

Clantechnologie steht beiden Seiten nur eingeschränkt zur Verfügung. Es gilt:

Mechs - Nicht mehr als 2 pro Gewichtsklasse und 5 insgesamt

Panzer - Nicht mehr als 1 pro Gewichtsklasse und 3 insgesamt

VTOLs - Nicht mehr als 2

BAs - Nicht mehr als 1/4 der Einheiten

LRJ - Keine

Der Angreifer verfügt *zusätzlich* über einen Trupp Mechs, bestehend aus Word of Blake Einheiten. Die Datenbögen befinden sich, wie auch alle anderen, im Anhang.

Jeder Seite stehen zu Beginn Piloten mit 4/5er Werten zur Verfügung. Zusätzlich bekommt jede Seite noch einen Lanzenkommandeur mit 3/4er Werten pro Lanze (6er Lanzen beim Angreifer, 4er Lanzen beim Verteidiger). Jeder Lanzenkommandeur muss bei seiner jeweiligen Fahrzeugklasse bleiben und kann nicht verschoben werden. Es werden nicht mehr Piloten als Einheiten zur Verfügung gestellt. Zu Beginn stehen jeder Seite 70 Erfahrungspunkte zur Verfügung, die auf die Piloten verteilt werden können - sie können nicht in die Kampagne mitgenommen werden; ungenutzte Punkte verfallen.

Erfahrungssystem

Piloten sammeln Erfahrung für jede Mission an der sie teilnehmen.

- Für die Teilnahme werden jedem Piloten drei Ehrfahrungspunkte gutgeschrieben.
- Abschnüsse geben zusätzliche Erfahrungspunkte:
 - Mechs: 2 Punkte
 - Panzer/BAs: 1 Punkt
 - Infanterie: 0,5 Punkte

Erfahrung kann entweder in die Verbesserung der jeweiligen Pilotenwerte oder eine Spezialfähigkeit gesteckt werden (Schützen- und Pilotenwert können einen Maximalbestand von 2 haben). Jeder Pilot kann nur über eine Spezialfähigkeit verfügen.

<i>Schützenwerte</i>	<i>Piloten-/Anti-Mechwerte</i>
4 -> 3: 7 Punkte	5 -> 4: 3 Punkte
3 -> 2: 14 Punkte	4 -> 3: 6 Punkte
2 -> 1: 21 Punkte	3 -> 2: 9 Punkte
1 -> 0: 35 Punkte	2 -> 1: 15 Punkte

Die folgenden Spezialfähigkeiten kosten jeweils 10 Punkte:

Schütze: Laser - Sämtliche Laserwaffen treffen um 1 besser

Schütze: Ballistik - Sämtliche ballistischen Waffen treffen um 1 besser

Schütze: Raketen - Sämtliche Raketenwaffen treffen um 1 besser

Waffenspezialist - eine bestimmte Waffe trifft um 2 besser*

Nahkampfspezialist - +4 Schaden im Nahkampf, trifft um 1 besser

*Kann nicht für PPKs (jede Variante), Large Laser (jede Variante), AK 20 (jede Variante), LSR 20 und Gauss (jede Variante) verwendet werden

Die folgenden Spezialfähigkeiten kosten jeweils 5 Punkte:

Schmerzunempfindlichkeit - Munitions- und Gaussexplosionen verursachen nur 1 Verletzungspunkt, Bewusstseinswürfe um 1 erleichtert

Fahrkünstler - Quadbewegung, Pilotenwürfe um 1 erleichtert

Ein Pilot dessen Mech im Gefecht abgeschossen wurde muss einen Rettungswurf bestehen, ob er es geschafft hat, das Schlachtfeld sicher zu verlassen (ausgenommen sind natürlich tote Piloten). Der Spieler wirft 3W6 gegen Anzahl der Hexe zum nächsten Schlachtfeldrand. Ist der gewürfelte Wert gleich oder höher als der Zielwert, ist der Pilot entkommen.

Bergegut

Sofern nicht anders angegeben birgt der Sieger die abgeschossenen und bergungsfähigen Einheiten.

Bergungsfähige Einheiten sind:

- Mechs deren CT nicht durchgeschossen wurde.
- Panzer die durch Reaktortreffer, tote Crew oder einen zerstörten Turm ausgeschaltet wurden.
- VTOLs, die durch Reaktortreffer oder eine tote Crew abgestürzt sind und sich dabei nicht mehr als 3 Level über dem Boden befanden.

Abgetrennte Gliedmaßen sammelt derjenige ein, der sie verloren hat. Sie haben die Panzerungs- und Interne Strukturreste, die sie zum Zeitpunkt des Abtrennens hatten. Gliedmaßen, die als Keule verwendet wurden, können nicht wieder montiert werden.

Reparatur

Zwischen den einzelnen Szenarios können beide Seiten ihre Einheiten reparieren. Das ist nur bei Einheiten möglich, die sich im eigenen Pool befinden. Ein Szenario kann die Reparatur der verwendeten Einheiten zum Teil ausschließen, sollte dies der Fall sein, ist es jeweils angegeben.

Jede Reparatur birgt das Risiko das jeweilige Bauteil schwerer zu beschädigen oder sogar zu zerstören.

Zerstörte Einheiten können nicht repariert werden.

Reparaturen sind in Reparaturläufe eingeteilt. Jeder Reparaturlauf dauert 2 Tage, es kann jedoch immer ein Reparaturlauf nach einem Szenario durchgeführt werden, selbst wenn das nächste Szenario nur einen Tag später spielt (siehe auch *Reparaturlaufliste*)

Folgende Reparaturoptionen gibt es für beide Seiten pro Reparaturlauf:

- Die Panzerung sämtlicher Einheiten wird wieder voll gemacht. Interne Struktur zerstörter Zonen wird hierbei auf 3 Punkte wiederhergestellt. Panzerung kann nicht mehr als der doppelte Wert der Internen Struktur sein (Ausnahme: Kopf).
- Sämtliche Einheiten werden aufmunitioniert.
- Bei einer Einheit wird die Interne Struktur wieder aufgefüllt.
- Abgetrennte Gliedmaßen können wieder angebaut werden, werden jedoch nicht aufgepanzert.
- Es kann entweder ein Gyro oder ein Reaktor voll repariert werden. Es ist ein Techwurf von 1W6 nötig, um den Erfolg zu bestimmen (siehe *Techwürfe*).

- Es können entweder drei Ausrüstungsteile repariert oder ein Ausrüstungsteil ausgetauscht werden. Hierbei ist ein Techwurf von 1W6 nötig, um den Erfolg zu bestimmen (siehe *Techwürfe*). Bei Omnis entfällt der Techwurf beim Austausch von Waffen.
 - Zerstörte Waffen können lediglich ausgetauscht werden. RAS, ECM, Beagle und TAG können auch nach einer Zerstörung noch repariert werden.
- Aktivatoren werden automatisch repariert.
- Es kann jeweils ein BA-Trupp wieder voll bemannt werden.

Techwürfe

<i>Gyro</i> 1-2: Erfolg 3-4: Standwurf um 2 erschwert 5: Standwurf um 4 erschwert 6: Gyro zerstört	<i>Reaktor</i> 1-2: Erfolg 3-4: +4 Hitze 5: +8 Hitze 6: Reaktor zerstört
<i>Waffenreparatur</i> 1-2: Erfolg 3: -1 Schaden 4: -1 Schaden, Trefferwurf erschwert um 1 5: -2 Schaden, Trefferwurf erschwert um 2 6: Waffe zerstört	<i>RAS-Reparatur</i> 1-2: Erfolg 3: -3 Auf der Raketentabelle 4: -2 Auf der Raketentabelle 5: -1 Auf der Raketentabelle 6: RAS zerstört
<i>ECM-Reparatur</i> 1-2: Erfolg 3: Störfeld -1 4: Störfeld -2 5: Störfeld -3 6: ECM zerstört	<i>Beagle-Reparatur</i> 1-2: Erfolg 3: Reichweite -1 4: Reichweite -2 5: Reichweite -3 6: Beagle zerstört
<i>TAG-Reparatur</i> 1-2: Erfolg 3: -1 Reichweite 4: -2 Reichweite, Trefferwurf erschwert um 1 5: -3 Reichweite, Trefferwurf erschwert um 2 6: TAG zerstört	<i>Waffe austauschen</i> 1-3: Erfolg 4: -1 Schaden 5: -1 Schaden, Trefferwurf erschwert um 1 6: -2 Schaden, Trefferwurf erschwert um 2

Reparaturlaufliste

Im Folgenden ist die Anzahl der Reparaturläufe nach jedem Szenario angegeben:

- 1: 1 Lauf
- 2: 1 Lauf
- 3: 1 Lauf
- 4: 2 Läufe
- 5: 2 Läufe
- 6: 2 Läufe
- 7: 1 Lauf
- 8: 2 Läufe
- 9: 3 Läufe

Heilung

Nach jedem Szenario heilen sich Piloten um einen Verletzungspunkt. Sofern nicht anders angegeben kann einem einzelnen Piloten besonders viel Zeit gewidmet werden, wodurch er um zwei Punkte heilt.

Tote Piloten können nicht geheilt werden.

Szenariospezifisches

Einige Szenarios bieten zusätzliche Fähigkeiten für den Sieger, die nach Abschluss des Szenarios verraten werden. Bei einem Unentschieden ist diese Fähigkeit verloren.

Diese Fähigkeiten kann der jeweilige Sieger danach zu jedem beliebigen Zeitpunkt einmalig einsetzen.

Infanterierush: Einer der Störsender konnte geborgen werden und steht von nun an zur Verfügung. Er kann einmalig auf der Karte aufgestellt und vom Gegner nicht zerstört werden (geht nicht, wenn man in einen Hinterhalt geraten ist).

Catch me, if you can: Der Verräter wurde hingerichtet, keine Seite hat Verwendung für so ein lausiges Subjekt. Der daraus resultierende Blutdurst treibt die Piloten an. Einmalig werden für eine Runde sämtliche Trefferwürfe um 1 erleichtert.

Munitionsfabrik: Die Erleichterung der Techs über keine weiteren Munitionssorgen hebt ihre Arbeitsmoral. Sie können einmalig zwischen zwei Szenarios einen zusätzlichen Reparaturlauf absolvieren.

Frachtschiffe: Wir haben einen alten medizinischen Sternenbundapparat in der Fracht entdeckt. Es kann einmalig ein Pilot, nach Abschluss eines Szenarios, von den Toten erweckt werden. Der Pilot hat danach 3 Verwundungspunkte.

Notsignal: In einem der Mechs befand sich noch ein Elitepilot. Er hatte sich im Gurt verheddert und konnte das Cockpit nicht verlassen. Aus lauter Dankbarkeit schließt er sich der Einheit an. 2/2er Werte, *kein* Kommandeur.

Rezeptteile (*entfällt, sollte es keinen Spielleiter geben*)

Über die Szenarios verteilt befinden sich fünf Teile des Keksrezeptes verteilt. Sie werden entweder in Wäldern oder Gebäuden untergebracht und weder dem Angreifer noch dem Verteidiger wird ihre Position oder auch nur ihre bloße Anwesenheit verraten.

Bei Betreten des Hexes wird derjenige entweder über einen Raum, der von außen größer wirkte (Gebäude) oder seltsam lockeren Boden (Wald) aufgeklärt.

Sollte das Gebäudehex oder das Waldhex in dem sich ein Rezeptteil befindet zerstört werden, so gilt dieses Rezeptteil ebenfalls als zerstört.

Nach Abschluss der Kampagne müssen 3 Rezeptteile überlebt haben, damit das Rezept entschlüsselt werden kann.

Infanterierush: Nachdem der Verteidiger seine Einheiten und Störsender verteilt und diese dem Spielleiter mitgeteilt hat, wird in einem noch freien Gebäudehex ein Rezeptteil versteckt.

Catch me, if you can: Ein Rezeptteil befindet sich in einem Waldhex.

Munitionsfabrik: Ein Rezeptteil befindet sich in einem Waldhex.

Frachtschiffe: Ein Rezeptteil wird in einem Gebäudehex versteckt.

Rettung: Ein Rezept unter einem der Signale aufstellen

Luftunterstützung (optional)

Beide Seiten können über Luftraumjäger verfügen, welche den folgenden Regeln unterworfen sind.

Es dürfen keine Außenlasten (Bomben etc.) angebracht werden.

Die beiden Luftraumjäger treten immer gemeinsam auf, sollte einer abgeschossen werden fliegt der verbliebene aber auch allein.

Sie können nur jedes zweite Szenario eingesetzt werden, da sie dazwischen gewartet werden. Sie können aber auch mehr als zwei Runden pausieren, sollte ein Spieler entscheiden, dass er sie grade nicht einsetzen möchte.

Während einer Mission können Luftraumjäger alle vier Runden einen Überflug starten. Die Einfugrichtung beim ersten Überflug ist die aus der die jeweiligen Einheiten anrücken. Danach kann die Einfugrichtung jeweils frei gewählt werden.

Haben beide Seiten Luftraumjäger auf dem Schlachtfeld, können die Spieler entscheiden, ob sie sich auf der Aerotechkarte gegenseitig jagen oder sich auf das Schlachtfeld beschränken. Auch über die Aerotechkarte können die Jäger nur alle vier Runden das Schlachtfeld überfliegen.

Luftraumjäger unterliegen geänderten Reparaturregeln.

- Ihre Panzerung wird jeweils aufgefüllt.
- Ihre Interne Struktur kann nicht wiederhergestellt werden.
- Verlorene Waffen können nicht repariert werden.
- Sie werden aufmunitioniert.
- Es kann jeweils nur ein kritischer Schaden beseitigt werden.

Kommandoeinheiten

Ab einem gewissen Punkt steht jeder Seite eine Kommandoeinheit zur Verfügung. In den Kommandoeinheiten befinden sich gut trainierte Piloten. Die Piloten der Kommandoeinheiten wechseln niemals ihren Mech (der Kommandeur wechselt lediglich zwischen den Konfigurationen). Die Piloten der Kommandoeinheiten zählen alle als Lanzen- bzw. Truppenkommandeure und belegen dadurch diese Plätze in der Aufstellung, so lange sie nicht speziell für die Mission angefordert werden.

Der Mech des Kommandeurs fällt aus der normalen Reparaturregelung raus und wird nach jeder Mission vollständig wiederhergestellt.

Wenn eine Seite einen Kommandanten auf dem Feld hat, würfelt sie 3W6 für die Ini und wählt zwei der Würfel aus. Wenn beide Seiten ihren Kommandanten auf dem Feld haben, fällt der Bonus weg. Sobald einer der Kommandanten abgeschossen wird, hat der verbliebene Kommandant wieder den Bonus.

Regelunklarheiten

Bei Widersprüchen zwischen Missionsbriefings und den Angaben im Spielleiterhandbuch, zählen die Angaben im Spielleiterhandbuch.

Szenariostart

Vor Beginn jedes Szenarios schreiben beide Seiten die Einheiten und Piloten auf, die sie ins Szenario mitnehmen und übergeben den Zettel dem Spielleiter.

Rückzug:

Jede Seite kann sich jederzeit aus einem Gefecht zurückziehen. Hierzu müssen entweder sämtliche Einheiten das Schlachtfeld verlassen oder der Gegner den Abzug gewähren, er kann hieran Bedingungen knüpfen.

Szenario überspringen

Jede Seite kann sich entscheiden, ein Szenario zu überspringen, dies teilt er dem Spielleiter verdeckt auf dem Zettel mit, der normalerweise die Einheiten für das Szenario enthalten würde.

Für den Gegner bedeutet das, dass er eventuelle Vorteile aus dem Szenario für sich bekommt und Punkte wie für ein Unentschieden. Zusätzlich bekommen seine Piloten, die am Szenario teilgenommen hätten, jeweils 3 Erfahrungspunkte.

Szenarioregeln

Auf den folgenden Seiten befinden sich die Regeln und Missionsziele der einzelnen Szenarien. Sie sind für den Spielleiter vorgesehen und sollten den Spielern nur erklärt, aber nicht gezeigt werden, da einige der Informationen Überraschungen verderben könnten.

1 - Infanterierush

Hintergrund:

3068, ein unbekannter Angreifer hat es geschafft mehrere Lanzen auf dem Planeten *Scotch* zu landen und die einheimischen Truppen relativ unvorbereitet zu treffen. Der Angreifer hat zwei Lanzen seiner Einheit abgestellt um die Stadt *Rum* zu erobern. Glücklicherweise befand sich ein Teil des *Betrunkenen Infanteriebataillons* in der Stadt, konnte sich dort verschanzen und Störsender aufstellen. Der Angreifer ist dadurch gezwungen den Gegner auszurauchern, kann es sich aus unbekannten Gründen jedoch nicht leisten zu viel Schaden an der Stadt selbst anzurichten.

Tech:

Einheitenpool

Pilotenwerte:

Angreifer: Maximal 2 Truppenkommandeure

Verteidiger: Maximal 2 Lanzenkommandeure, Maxim 1 3/4, Maxim 2 4/5

Einheiten:

Angreifer: Mechs, Panzer, VTOLs (6 gesamt) Keine Einheit über 60t

Verteidiger: 9 BAs (Maximal 3 Coronas), 1 VTOL + 2 Maxim (Clan) + vordefinierte Gruppe Infanterie

BV:

Angreifer: 5.500 BV1; 7.000 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Verteidiger: 2.600 BV1; 3.400 BV2 (reiner Einheiten-BV) (BAs, VTOL)

Ziele:

Angreifer: Die 3 Störsender finden und zerstören, um Verstärkungen zu rufen. Es dürfen maximal 25% oder 5 Einzelhexe der Gebäude zerstört werden (was zuerst eintritt). Störsendergebäude zählen hier nicht rein.

Verteidiger: 2 gegnerische Einheiten zerstören und eine zonenweise abpanzern (Mechs 2 Zonen, Panzer 1 Zone), um ihn zum Rückzug zu zwingen. Weitere zerstörte Einheiten können den Platz der abgepanzerten einnehmen.

Karten:

2 Stück, an langer Seite zusammengesetzt; Stadtkarten (oder zusätzliche Gebäude aufstellen)

Alternativ kann das vorgefertigte Kartenset verwendet werden.

Vorbereitungen:

Angreifer: Eine Seite zum Einzug wählen und dort aufstellen (rechte Seite, bei Szenariokarte)

Verteidiger: Infanterie und BAs werden auf der Karte verteilt. In Gebäuden gelten sie als versteckte Einheiten, gemäß Regelwerk. VTOL und Maxims am hinteren Ende der Stadt postieren. Störsender in 3 unterschiedlichen Gebäuden unterstellen.

Regeln:

- Regeln nach Total Warfare, sofern nicht anders angegeben.
- Verteidiger darf Gebäude nicht beschießen.
- Ein einstürzendes Gebäude tötet alle darin befindlichen Verteidiger.

- Störsendereffekte (gelten nur für den Angreifer):
 - Indirektes LRM-Feuer ist aufgrund von Störsignalen nicht möglich.
 - Artemis aufgrund von Störsignalen ohne Wirkung.
 - TAG ohne Wirkung.
 - Active Probes ohne Wirkung
 - NARC ohne Wirkung (iNarc funktioniert)
- Artillerie ist gestattet.
- Artillerie richtet doppelten Schaden an Gebäuden an.
- Auf Asphalt muss kein Wurf für Ausrutschen gemacht werden.
- Störsendergebäude haben einen Konstruktionsfaktor von 160, ohne dass dieser angezeigt wird.
- Störsender in einem Multihexgebäude nehmen das gesamte Gebäude ein. Ein einzelnes zerstörtes Hex reicht aus, den Störsender außer Betrieb zu setzen.

Störsendersuche:

- Nur eine Einheit kann in der Feuerphase nach Störsender suchen.
- Suchende Einheit kann in der Bewegungsphase nur gehen.
- Suchende Einheit kann in der Runde keine Waffen feuern.
- Gesucht wird in einem 3 Felder breiten Radius um die Einheit.

Kampagneneinfluss:

Die beiden Maxims werden dem Einheitenpool des Verteidigers hinzugefügt, sollten sie überleben.

2 - Wasserprobleme

Hintergrund:

Der Kommandeur der Angreifer hat einen schweren Fehler gemacht. Er hat eine verstärkte Kompanie geschickt, um die ansässige Munitionsfabrik ein zu nehmen, jedoch den Widerstand der Verteidiger unterschätzt. Seine Fronteinheit ist langsam, aber sicher abmunitioniert und bedarf dringend Nachschub. Deswegen hat er einen Munitionskonvoi entsandt, um die Fabrik doch noch einnehmen zu können.

Da seine Truppen aufmunitioniert werden müssen, bevor der Verteidiger in der Lage ist Verstärkungen zu entsenden, hat er sich für einen risikobehafteten Weg durch eine Schlucht entschieden. Der Verteidiger hat jedoch die Übertragungen abfangen können und eine Falle aufgestellt.

Am Ausgang der Schlucht befinden sich zwei Wassertürme, die der Verteidiger mit Sprengladungen versehen hat. Um den Zivilisten aus der Schlucht genügend Zeit zum Abziehen zu geben hat er einen Zeitzünder verwendet. Sollte die Vorhut des Konvois nicht in der Lage sein, die Sprengung zu verhindern, sind die Konvoifahrzeuge - und mit ihnen die Munitionsfabrik - verloren.

Tech:

Einheitenpool

Pilotenwerte:

Angreifer: Maximal 2 Truppenkommandeure (maximal 1 pro Fahrzeugklasse)

Verteidiger: Maximal 2 Lanzenkommandeure (maximal 1 pro Fahrzeugklasse)

Einheiten:

Angreifer: Mechs, Panzer, VTOLs, BAs (12 gesamt); maximal 2 Assaults

Verteidiger: 4 Mechs, 4 Panzer, 1 BA

BV:

Angreifer: 14.000 BV1; 18.600 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Verteidiger: 10.000 BV1; 13.300 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Ziele:

Angreifer: Die Hälfte der Verteidiger vernichten und innerhalb von 10 Runden beide Sprengladungen entschärfen.

Verteidiger: Der Angreifer muss 10 Runden lang daran gehindert werden, beide Sprengladungen zu entschärfen.

Karten:

2 Karten an der kurzen Seite zusammengesetzt.

Alternativ können die vorgefertigten Karten genommen werden.

Vorbereitungen:

Angreifer: Munitioniert seine Einheiten auf 3 Tonnen Munition insgesamt herunter (BAs zählen hierbei als eine Tonne Munition, sofern sie Munition geladen haben)

Verteidiger: Vermint zwei Gebäude am Schluchtausgang und sagt dem Angreifer, welche es sind. Sollten keine Gebäude am Schluchtausgang existieren, stellt er welche auf. Die Gebäude dürfen jeweils nur 1 Hex einnehmen und müssen freistehend sein. Sie stellen die Wassertürme dar.

Regeln:

- Keine der beiden Seiten darf die Wassertürme beschießen.

- Das Feuern in die Schlucht ist wie Tontaubenschießen. Der Verteidiger trifft um 1 besser.
- Der Verteidiger konnte sich eingraben. Der Angreifer trifft um 1 schlechter.

Entschärfen:

- Zum Entschärfen muss man in einem der angrenzenden Felder stehen.
- Die entschärfende Einheit kann nicht feuern.
- Sie muss nach der Waffenphase stehen bleiben.
- Das Entschärfen dauert eine Runde.
- An einer Sprengladung kann jede Runde nur eine Einheit arbeiten.
- Je nach Bewegungsart fallen unterschiedliche Würfe an, um erfolgreich zu entschärfen:
 - Stehend/Gehend: Kein Wurf. Automatisch entschärft
 - Rennend: 2W6 -> Entschärft zur 6+
 - Springend: 2W6 -> Entschärft zur 9+

Kampagneneinfluss:

Die Einheiten des Angreifers sind bis „Munitionsfabrik“ gebunden. Zwischen den Szenarien können keine Reparaturen an diesen Einheiten vorgenommen werden.

3 - Fangen

Hintergrund:

Es gibt einen Verräter! Einer der Kammerdiener aus dem Präsidentenpalast hat dem Angreifer Informationen zugespielt und vermutlich auch die unentdeckte Landung zustande gebracht. Als er Gefahr lief auf zu fliegen hat er vom Angreifer Hilfe verlangt, die ihm dieser in Form von zwei Kommando-BAs und eines unbewaffneten Kampfpanzers für ihn selbst hat zukommen lassen. Zu seinem Glück stand er jedoch gar nicht unter Verdacht und seine Flucht wurde erst spät bemerkt. Sofort nachdem sie bemerkt wurde, hat der Kommandeur der Verteidiger eine schnelle Einsatztruppe entsandt, den Verräter ein zu fangen und zurück zu bringen - koste es, was es wolle.

Tech:

Einheitenpool

Pilotenwerte:

Angreifer: Maximal 1 Lanzenkommandeur

Verteidiger: Maximal 1 Lanzenkommandeur

Einheiten:

Angreifer: 2 Mechs, 2 Panzer, 1 BA

Verteidiger: Mechs, Panzer (5 gesamt); jeweils mindestens 6/9 Geschwindigkeit

BV:

Angreifer: 2.500 BV1; 3.300 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Verteidiger: 3.500 BV1; 4.700 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Ziele:

Angreifer: Überläufer muss zivilen Truck erreichen, einen Panzer, falls er zerstört wurde.

Verteidiger: Den zivilen Truck und die beiden Panzer zerstören oder den Überläufer einfangen und vom Schlachtfeld bringen.

Karten:

2x2 Karten, relativ offenes und flaches Gelände, kein Wasser

Alternativ: Vorgefertigtes Kartenset.

Vorbereitungen:

Angreifer: Richtet sich eine Feldbasis (siehe unten) in einer Ecke der Karte ein (links oben, bei vorgefertigter Karte) und stellt den Überläufer in der Kartenmitte auf, zusammen mit 2 Adv. Clan BAs (2/3 Piloten) in angrenzenden Hexen.

Verteidiger: Startet aus der entfernten Ecke in Richtung der Basis

Regeln:

- Der Überläufer hat 3 Sprungdüsen und keine Waffen.
- Der Überläufer und seine beiden Begleiter zählen als Infanterie eines 3. Teams, für die Bestimmung der Stacking Rules.
- Der Überläufer und seine beiden Begleiter fallen aus der Initiative raus.
 - o Überläufer bewegt sich vor allen anderen Einheiten.
 - o Begleitleiter bewegen sich nach allen anderen Einheiten.
- Der Überläufer darf nicht beschossen werden.

- Überläufer kann vom Verteidiger eingefangen werden, indem eine Einheit ihren Zug in seinem Feld stehend beendet und mit 2W6 gegen 7+ würfelt.
- Überläufer kann zwischen zwei Einheiten in angrenzenden Feldern oder im gleichen Feld übergeben werden. Wurf mit 2W6 gegen 6+, sonst konnte er sich befreien.
- Bei einem Treffer auf die Türme wird 2W6 gewürfelt. Bei einer 12, explodiert Munition oder die Gaus und der Turm ist zerstört (entfällt bei Laser-Turm).
- Die Türme haben ein 180° Schussfeld.
- Die Türme zählen als immobiles Ziel.
- Der Angreifer darf den zivilen Truck nicht selbst zerstören.

Basis:

4 Geschütztürme, Höhenlevel 3, (5er Schützen):

1 Gaus-Turm; Turmdaten: 30 Platten, 1 Gausgeschütz, 16 Schuss, 1 Hex, 2 Level

2 LSR-Türme; Turmdaten: 40 Platten, 1 Clan-LSR-10, 1 IS-LSR-10, je 15 Schuss, 1 Hex, 2 Level

1 Laser-Turm; Turmdaten: 30 Platten, 2 Clan-ER-Med-Laser, 2 IS- Large-Laser, 1 Hex, 2 Level

5 Hexe Zaun, Höhenlevel 1, je 5 „Platten“ (bei vorgefertigter Karte bereits aufgestellt)

2 Gebäude, Höhenlevel 1, je 20 Platten (bei vorgefertigter Karte bereits aufgestellt)

1 ziviler Truck

4 - Minenfeld

Hintergrund:

Den Verteidigern ist es gelungen, die Position der Kommandoeinheit des Angreifers heraus zu finden und ihn von seiner Armee ab zu schneiden. Nun steckt der Kommandeur, zusammen mit seinem Kommandostab, inmitten eines Minenfeldes, umzingelt von überlegenen Truppen. Seine einzige Chance besteht darin zu fliehen oder lange genug durch zu halten, bis Verstärkung eintreffen kann.

Tech:

Einheitenpool

Pilotenwerte:

Angreifer: Kommandolanze

Verteidiger: Maximal 4 Lanzenkommandeure (maximal 3 pro Fahrzeugklasse)

Einheiten:

Angreifer: Kommandoeinheit

Verteidiger: 12 Mechs, 4 Panzer

BV:

Angreifer: Kommandolanze

Verteidiger: 18.000 BV1; 22.500 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Ziele:

Angreifer:

Primär: Mindestens 3 Einheiten müssen entkommen oder 20 Runden durchhalten.

Sekundär: Kommandant muss entkommen.

Tertiär: Kommandant muss überleben.

Verteidiger:

Primär: Den Gegner an der Flucht hindern (mindestens 4 Mechs zerstören)

Sekundär: Den Kommandanten gefangen nehmen.

Tertiär: Den Kommandanten töten

Karten:

2x2 Karten, möglichst schwieriges Gelände

Alternativ kann das vorgefertigte Kartenset genommen werden

Vorbereitungen:

Angreifer: Stellt seine Einheiten ungefähr in der Mitte der Karte auf. Variante Scotch2 muss eingesetzt werden.

Verteidiger: Verteilt 7 Minenfelder über die Karte. 3 Stück zünden zwei Mal, 2 drei Mal, 2 ein Mal. Die Minenfelder werden versteckt notiert. Stellt seine Einheiten über die Ränder verteilt auf (2 Felder Einzugsgebiet)

Regeln:

- Minen richten 30 Schaden an. Der Schaden wird in 5er Clustern über die Beine des Mechs verteilt.
- Wenn eine Mine explodiert, wird eine Zündung versteckt abgestrichen.

- Wenn ein Mech in einem Minenfeld stürzt wird der Minenschaden über die gesamten Trefferzonen verteilt (sofern die Mine noch Zündungen übrig hat).
- Für jede getroffene Zone wird ein Mal 2W6 gewürfelt. Bei der 12 wird ein kritischer Treffer gelandet (zusätzlich zu evtl. internen Treffern).
- Minen dürfen nicht in zwei aneinandergrenzenden Feldern liegen.
- Eine Einheit zählt als entkommen, wenn sie den Kartenrand passiert oder die Runde im äußersten Feld beendet, so lange der Angreifer das will.
- Sollte der Kommandant aussteigen müssen kann er aufgenommen werden, indem eine verbündete Einheit ihre Runde in seinem Feld beendet.
- Der Verteidiger kann den Kommandanten nicht aufnehmen, sollte er aussteigen.
- Der Kommandant zählt als gefangen genommen, wenn der Angreifer ohne ihn entkommt oder weniger als 3 Mechs hat (sollte er nicht getötet worden sein).
- Verteidiger darf die Datenbögen des Angreifers nicht einsehen, damit er den Führungsmech nicht erkennt.
- Ausgestiegene Piloten der Kommandolanze haben 2 Sprungdüsen.
- Der Rettungswurf für Piloten entfällt, Piloten müssen das Schlachtfeld verlassen.

5 - Munitionsfabrik

Hintergrund:

Seit Tagen tobte nun schon die Schlacht um die Munitionsfabrik. Von den verstärkten Kompanien, die sich zu schlachtbeginn auf beiden Seiten befunden hatten, ist nicht mehr all zu viel übrig. Während die Verteidiger sich hinter die Fabrikmauern zurückgezogen haben und mit Nahrungs- und Wasserknappheit zu kämpfen haben, geht den Angreifern die Munition aus. Beide Seiten befinden sich in einer Patt-Situation. Ein Sturm auf die Fabrik würde, ohne Munition, den Untergang der Angreifer bedeuten. Ein Ausbruch der Verteidiger ist, in ihrem geschwächten Zustand nicht möglich und wäre, ohne Verstärkungen, ihre Niederlage.

Beide Seiten warten gespannt, wer zuerst einen Fehler macht oder Verstärkungen bekommt.

Tech:

Einheitenpool

Pilotenwerte:

Angreifer: Maximal 2 Truppenkommandeure (zuvor abgestellt)

Verteidiger: Maximal 2 Lanzenkommandeure (zuvor abgestellt)

Einheiten:

Angreifer: Mechs, Panzer, BAs, VTOLs (11 gesamt) (zuvor abgestellt)

Verteidiger: Mechs, Panzer, BAs (8 gesamt) (zuvor abgestellt)

BV:

Angreifer: 14.000 BV1; 19.600 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Verteidiger: 11.000 BV1; 13.300 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Ziele:

Angreifer: Die gegnerische Moral brechen oder die Munitionsfabrik zerstören.

Verteidiger: 75% der gegnerischen Einheiten zerstören und ihn in die Flucht schlagen.

Karten:

2x2Karten. 2 Stück Festung aus Map Set 7, + 2 offene, flache Karten

Vorgefertigtes Kartenset

Vorbereitungen:

Angreifer: Stellt sich entfernt von der Fabrik auf. Leidet unter Munitionsknappheit

Verteidiger: Stellt sich hinter den Mauern der Fabrik auf. Leidet unter moralischem Versagen.

Regeln:

- Die Mauern der Fabrik erhöhen den Partial Cover Modifikator auf 3 (sonst alles wie im TW).
- In Runde 3 wird der Angreifer voll aufmunitioniert und bekommt Verstärkungen, sofern er das Szenario „Wasserprobleme“ gewonnen hat.
 - Er bekommt einen Teil der Verstärkungen und keine Munition, wenn er dort immerhin eine Mine entschärfen konnte (Verstärkungen sind aufmunitioniert)
 - Er bekommt keine Verstärkungen und keine Munition, wenn er dort verloren hat.
- In Runde 8 bekommt der Verteidiger Verstärkungen.
 - Moralisches Versagen wird dadurch in Runde 9 aufgehoben.

- Die Verstärkungen ziehen dabei von der jeweiligen Seite ein (Rückseite der Fabrik bei den Verteidigern).
- Artillerie ist erlaubt.
- Artillerie richtet nur halben Schaden an Fabrikgebäuden an.
- Die Moral der Verteidiger bricht, wenn sie 75% ihrer Einheiten verloren haben. (Gilt auch noch nach Eintreffen der Verstärkungen, dann jedoch mit den zusätzlichen Einheiten.)

Munitionsknappheit (Angreifer):

- 50% der Angreifer müssen Munitionswaffen tragen (MG und Artillerie zählen hierbei NICHT als Munitionswaffe/BAs zählen nicht in diese 50% rein und sind abmunitionert).
 - Davon hat die Hälfte der Einheiten noch einen einzelnen Schuss für eine Waffe übrig.
 - Die andere Hälfte 2 Schuss für eine oder je 1 Schuss für 2 Waffen.
 - Artillerie ist abmunitioniert.

Moralisches Versagen (Verteidiger):

- Einheiten trauen sich nicht, die sicheren Mauern der Munitionsfabrik zu verlassen.
- Werte der Piloten verschlechtern sich jeweils um 1.
- Spezialfähigkeiten haben keine Wirkung.

Verstärkungen:

Angreifer:

Überlebende Einheiten von „Wasserprobleme“

Zusätzlich entweder volle Verstärkung, oder Teilweise Verstärkung (Siehe Datenbögen)

Verteidiger:

Siehe Datenbögen

6A - Solo

Hintergrund:

Der Überläufer hat den Angreifern gute Informationen geliefert, den Aufenthaltsort des Kommandeurs der Verteidiger - zu einem Zeitpunkt, zu dem er allein ist.

Alle zwei Tage geht er mit seinem Mech auf ein Trainingsgelände, um seine Fähigkeiten weiter zu verbessern; und erlaubt dabei keine Zuschauer. Selbst während der Invasion hat er diese Gewohnheit nicht abgelegt.

Tech:

IS und Clan gemischt für den Angreifer. Feste Vorgabe für den Verteidiger

Pilotenwerte:

Angreifer: Maximal 2 Truppenkommandeure

Verteidiger: Kommandant, 3/X Geschütze

Einheiten:

Angreifer: Mechs, Panzer (12 gesamt)

Verteidiger: 1 Daishi. Auswahl zwischen zwei Varianten. (Scotch & Scotch2)

BV:

Angreifer: 15.000 BV1; 20.000 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Verteidiger: / BV1; / BV2 (reiner Einheiten-BV)

Ziele:

Angreifer: Tötet den Kommandanten

Verteidiger:

Primär: Entkommen

Sekundär: Die Trainingsgeschütze auf den Angreifer umschalten.

Tertiär: Die Trainingsgeschütze von Trainingsmodus auf Schadensmodus umschalten.

Karten:

2x2, relativ einfaches Gelände

Vorbereitungen:

Angreifer: Stellt sich am Kartenrand auf; 2 Felder Einzugsgebiet

Verteidiger: Stellt 24 Geschütze über die Karten verteilt auf (siehe unten), behält die Geschützarten jedoch für sich (notieren). Stellt zentral auf jede Karte einen Bunker mit Ausrichtung auf einen der nächsten beiden Ränder.

Regeln:

- Der Verteidiger zählt als Entkommen, wenn er einen Bunkereingang erreicht hat.
- Der Angreifer darf die Bunkereingänge nicht blockieren.
- Die Bunker sind nur durch den Eingang betretbar.
- Das Umschalten der Trainingsgeschütze erfordert jeweils eine Runde ohne Bewegung, Waffenfeuer und Nahkampf.
- Nur ein Modus der Geschütze kann in einer Runde gewechselt werden.
- Im Trainingsmodus richten die Geschütze keinerlei Schaden an.
- Die Geschütze werden vom Verteidiger „kontrolliert“

- Die Geschütze werden ringförmig um das Kartenzentrum verteilt mit jeweils 3 Felder größeren Radius und jedem Ring aus mindestens 4 Geschützen bestehend.
- Wenn ein Geschütz abgefeuert wird, muss dem Angreifer gesagt werden, was für ein Geschütz es ist, jedoch nicht die Bewaffnung (außer bei einem Treffer).
- Geschütze zählen nicht als immobile Einheit, sondern haben, aufgrund von Tarnung, eine 2 anliegen.
- Bei einem Treffer auf die Geschütze wird 2W6 gewürfelt. Bei einer 12, explodiert Munition oder ein Gausgeschütz und der Turm ist zerstört (entfällt bei Laser-Turm).
- Der Verteidiger verliert durch Aktivatorentreffer oder ein einzelnes verlorenes Bein keine Geschwindigkeit. Wackelwürfe entfallen nicht und sind immer nötig wenn der Verteidiger sich schneller bewegt als nach dem *Total Warfare* vorgesehen.
- Dieses Szenario wird nur gespielt, wenn der Überläufer es zu den Angreifern geschafft hat (siehe: Szenario 3 - *Catch me, if you can*)

Geschütze:

- Jedes Geschütz hat 25 Punkte Panzerung und keine Interne Struktur.
- Geschütze haben ein 360° Schussfeld.
- An Geschützen existieren (durchweg IS-Tech):
 - o 4 Laser-Geschütze, mit je 2 ER Large Lasern.
 - o 4 Ultra AK Geschütze, mit je 2 Ultra AK 10 und 30 Schuss.
 - o 2 Ultra AK Geschütze, mit je 2 Ultra AK 20 und 25 Schuss.
 - o 6 Laser-Geschütze, mit je 2 ER Medium Lasern.
 - o 2 Gausgeschütze, mit je 1 Gausgeschütz und 15 Schuss.
 - o 2 Gausgeschütze, mit je 2 Light Gaus und 20 Schuss.
 - o 4 Ultra AK Geschütze, mit je 3 Ultra AK 2 und 100 Schuss.

Landemanöver

Hintergrund:

Der Verräter wurde hingerichtet.

Vorher hat er jedoch noch die Standorte der Landungsschiffe verraten. Es gibt insgesamt 3 Landezonen mit jeweils 3 Landes Schiffen auf dem Planeten, die er zuvor von militärischer Präsenz befreit und als verseucht in die Datenbanken eingetragen hat. Alle Landezonen werden gleichzeitig angegriffen. Wenn die Angriffe gelingen, ist der Angreifer gestrandet.

Der Angreifer rechnet nicht mit einem Angriff, seine Verteidigung ist nur dünn bestellt. Die Antriebe der Landungsschiffe sind deaktiviert, um die Ortung zu erschweren, ihre Waffen sind trotzdem voll funktionsfähig und eine ernst zu nehmende Gefahr.

Tech:

Einheitenpool

Pilotenwerte:

Angreifer: Maximal 2 Truppenkommandeure (maximal 1 pro Fahrzeugklasse), Landungsschiffe 3/4

Verteidiger: Maximal 4 Lanzenkommandeure (maximal 2 pro Fahrzeugklasse), Offboard-Artillerie 3/4

Einheiten:

Angreifer: 3 Mechs, 3 Panzer

Verteidiger: 16 Einheiten (Mechs, Panzer, BAs)

BV:

Angreifer: 9.000 BV1; 12.000 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Verteidiger: 25.000 BV1; 28.300 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Ziele:

Angreifer: Alle 4 TAG-Einheiten des Verteidigers und 4 weitere zerstören.

Verteidiger: Die drei Landungsschiffe zerstören.

Karten:

2x2, jeweils 2 Karten von Angreifer und Verteidiger bestimmt. Keine Stadtkarten.

Vorgefertigtes Kartenset

Vorbereitungen:

Angreifer: Landungsschiffe in einer Kartenecke aufstellen, jeweils 3 Hexe Abstand zueinander. Einheiten drum herum postieren (Fällt weg bei vorgefertigten Karten)

Verteidiger: Offboard-Artillerie aufstellen. Gegenüberliegende Seite zum Angreifer aufstellen. Genau 4 der Inieinheiten dürfen/müssen ein TAG tragen

Regeln:

- Total Warfare + Artillerieregeln aus den Master Rules Revised.
- Um Artillerie feuern zu können, muss mindestens eine TAG-Einheit das Ziel markieren (alle anderen Regeln für Offboard Artillerie gelten, wie gewohnt).
- Die Offboard-Artillerie besteht aus 2 Long Toms und 1 Arrow IV mit jeweils 10 Schuss.
- Es dürfen sich keinerlei Artilleriegeschütze auf dem Spielfeld befinden.
- Die Landungsschiffe dürfen nicht starten.
- Landungsschiffe:

- o Assault Triumph
 - o Overlord (Upgraded Version)
 - o Miraborg
- Das Szenario wird nur gespielt, wenn der Verteidiger „Fangen“ gewonnen hat.

Hinweis: Die Regeln für gelandete Landungsschiffe befinden sich im TW auf den Seiten 249 und 250.

7 - Frachtschiffe

Hintergrund:

Der Angreifer hat Informationen über eine Frachtlieferung des Verteidigers erhalten. Es befinden sich vermutlich Sternenbundartefakte darunter, weswegen er die Fracht nicht in die Hände des Verteidigers fallen lassen will.

Tech:

Einheitenpool

Pilotenwerte:

Angreifer: Maximal 1 Truppenkommandeur

Verteidiger: Maximal 1 Lanzenkommandeur

Einheiten:

Angreifer: Mechs, Panzer (5 gesamt), nichts über 55t, mindestens 5/8 Geschwindigkeit

Verteidiger: 3 Mechs, 1 Panzer + Szenarioeinheiten

BV:

Angreifer: / BV1; / BV2 (reiner Einheiten-BV)

Verteidiger: 3.500 BV1; 4.650 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Ziele:

Angreifer: Mindestens 2 Frachter zerstören.

Verteidiger: Mindestens 2 Frachter beschützen.

Karten:

1 Stadtkarte mit Wasser am Ende, eine relativ offene Karte.

Oder das vorgefertigte Kartenset.

Vorbereitungen:

Angreifer: Am rechten Kartenrand einziehen

Verteidiger: Frachter und Fregatten im Wasser am „Hafen“ postieren. Ausrichtung in Richtung Kartenmitte. Mechs und Panzer am Hafen aufstellen.

Regeln:

- Der Angreifer darf keine Einheiten über 55t und langsamer als 5/8 dabei haben.
- Es dürfen keine LRJs genutzt werden.
- Verteidiger hat 3 Frachtschiffe (5/6) und 2 Fregatten (3/4).
- Frachtschiffe haben in Runde 8 fertig entladen und beginnen ihren Rückzug in Runde 9
- Frachtschiffe dürfen sich erst ab Runde 9 bewegen und nur rückwärts, da man im Hafen nicht wendet

Sturm:

- Windrichtung alle 2 Runden mit 1W6 auswürfeln
- Laserwaffen treffen um 1 schlechter.
- Raketen und Ballistik treffen um 2 schlechter.
- Raketen und Cluster -2 auf der Tabelle (kann nicht unter 2 fallen).

- RAS nur -3 auf der Raketentabelle
- Pilotenwürfe um 2 erschwert.
- Hover müssen aufgrund der Wetterbedinungen einen Pilotenwurf mit einen Modifikator von +5 bestehen, sonst werden sie in Windrichtung um 3 Felder versetzt (+2 Erschwerung fällt hier nicht an).

8A - Ausbruch

Hintergrund:

Ist der Kommandant der Angreifer vielleicht noch am Leben? Da der Angreifer das nicht sicher weiß hat er Informationen gesammelt und endlich den Standort des Kriegsgefangenenlagers herausgefunden.

Nun ist er auf dem Weg, seinen Kommandanten zu befreien - und die anderen Gefangen, wenn man eh schon dabei ist.

Tech:

Einheitenpool

Pilotenwerte:

Angreifer: Maximal 1 Truppenkommandeur

Verteidiger: Maximal 3 Lanzenkommandeure

Einheiten:

Angreifer: Mechs, Panzer, VTOLs (6 gesamt), 2 Züge Infanterie + Überlebende der Kommandotruppe (siehe *Minenfeld*)

Verteidiger: Mechs, Panzer, VTOLs, BAs (10 gesamt)

BV:

Angreifer: 7.000 BV1; 9.300 BV2 (reiner Einheiten-BV) (Ohne Kommandotruppe)

Verteidiger: 12.000 BV1; 16.000 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Ziele:

Angreifer: Kommandanten im Kriegsgefangenenlager finden, befreien und aus dem Kampfgebiet bringen

Verteidiger: Den Angreifer aufhalten

Karten:

2x2 Karten, Lange Seite nach oben. Gefängnis muss sich oben in der Mitte befinden. Map Set 7 Festung sollte sich notfalls als Gefängnis eignen.

Vorgefertigtes Kartenset.

Vorbereitungen:

Angreifer: Stellt sich rechts unten auf

Verteidiger: Stellt sich links unten auf

Regeln:

- Um den Kommandanten zu finden und zu befreien müssen mindestens sechs Infanteristen das Hauptgebäude des Gefängnisses betreten.
 - Ab der nächsten Runde wird zu Beginn jeder Runde 2W6 gewürfelt (der Angreifer kann entscheiden die Runde keinen Befreiungsversuch zu unternehmen).
 - Bei einer 9 oder aufwärts wurde der Kommandant gefunden oder festgestellt, dass er tot ist.
 - In der nächsten Runde zählt der Kommandant als befreit (sofern er lebt).
 - 1W6 würfeln um fest zu legen, wie viele 3/4er Piloten mit ihm befreit werden (1+2: 1; 3+4: 2; 5+6: 3) Sie werden auch befreit, wenn der Kommandant tot ist.
- Der Spielleiter legt zu Beginn offen das Hauptgebäude fest.

- Der Spielleiter legt zu Beginn versteckt den Zellentrakt des Kommandanten fest (vor diesem Gebäude wird er nach seiner Befreiung „postiert“).
- Der Kommandant hat 1BP und kann sämtliche (verbündete) Panzer und VTOLs betreten.
- Der Kommandant hat keine Panzerung und 1 Anti-Infanterie-MG (einem toten Wärter abgenommen), die Piloten haben die gleichen Werte und gehören zum selben Zug.
- Der Kommandant zählt erst als tot, wenn der gesamte Zug tot ist.
- Nach Betreten des Hauptgebäudes kann die Infanterie nur von anderer Infanterie oder BAs angegriffen werden, die sich im selben Gebäude aufhalten.
- Der Verteidiger darf die Gefängnisgebäude nicht beschießen.
- Sollte der Angreifer weniger als 6 Infanteristen übrig haben, hat er verloren und muss sich zurückziehen.
- Dieses Szenario wird nur gespielt, wenn der Kommandant der Angreifer in *Minenfeld* entweder getötet oder gefangengenommen wurde.

8B - Konvoi

Hintergrund:

Der Verteidiger ist zu oft in der Defensive. Das will er nun ändern. Ein Nachschubkonvoi des Angreifers soll Verpflegung und Munition an die Frontlinien liefern. Zwei Lanzen wurden entsandt, den Konvoi zu zerstören.

Tech:

Einheitenpool

Pilotenwerte:

Angreifer: Maximal 2 Truppenkommandeure

Verteidiger: Maximal 2 Lanzenkommandeure

Einheiten:

Angreifer: Mechs, Panzer, VTOLs (9 gesamt)

Verteidiger: Mechs, Panzer (8 gesamt)

BV:

Angreifer: 12.000 BV1; 16.000 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Verteidiger: 9.000 BV1; 12.000 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Ziele:

Angreifer: Mindestens 3 Transporter müssen überleben.

Verteidiger: Mindestens 3 Transporter zerstören.

Karten:

2 Karten, an kurzer Seite zusammengesetzt (zwei der mittleren Tallassiakarten, die mit Straße. Sumpf als normalen Untergrund behandeln)

Alternativ das vorgefertigte Kartenset.

Vorbereitungen:

Angreifer: Zieht von unten ein.

Verteidiger: Zieht von oben ein.

Regeln:

- Transporter werden bei Beschuss behandelt, als wenn sie Stealthpanzerung hätten (ohne Zusatzhitze). ECM-Regelung beachten!
- Transporter haben einen Motive-System-Modifikator von -3.
- Transporter müssen der Straße folgen.
- Transporter können Felder passieren, die vom Gegner besetzt sind.
- Dieses Szenario wird nur gespielt, wenn der Kommandant der Angreifer in *Minenfeld* entkommen konnte.

9 - Rettung

Hintergrund:

Beide Seiten haben ein Rettungssignal von einem Schlachtfeld aufgefangen. Bisher dachten sie, dass dort alles geborgen oder zerstört wurde. Aber offenbar wurde etwas übersehen.

Tech:

Einheitenpool

Pilotenwerte:

Angreifer: Maximal 2 Truppenkommandeure (Maximal 1 pro Fahrzeugklasse)

Verteidiger: Maximal 2 Lanzenkommandeure (Maximal 1 pro Fahrzeugklasse)

Einheiten:

Angreifer: Mechs, Panzer, VTOLs, BAs (6 gesamt)

Verteidiger: Mechs, Panzer, VTOLs, BAs (8 gesamt)

BV:

Angreifer: 4.500 BV1; 6.000 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Verteidiger: 5.000 BV1; 6.500 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Ziele:

Angreifer: Rettungssignal aufspüren und Gegner vertreiben

Verteidiger: Rettungssignal aufspüren und Gegner vertreiben

Karten:

2x2 beliebig

Oder vorgefertigtes Kartenset

Vorbereitungen:

Angreifer: Zieht von einer Ecke ein (jeweils 3 Hexe Einzugsgebiet in jede Richtung)

Verteidiger: Zieht von einer Ecke ein (jeweils 3 Hexe Einzugsgebiet in jede Richtung)

(Ini würfeln, der Sieger sucht sich seine Ecke aus)

Regeln:

- 5 „Signale“ über die Karte verteilen
- Jedes Signal „enthält“ eine andere Einheit
 - Signal 1 (zentral auf der Karte): Kodiak
 - Signal 2 (irgendwo auf der Karte): Piranha
 - Signal 3 (parallel zu Signal 2): Bishamon BSN-3K
 - Signal 4 (Nähe Verteidigerstart): Nichts
 - Signal 5 (Nähe Angreiferstart): Nichts
- Einheit muss in angrenzendem Feld oder auf dem Signal stehen, um zu erfahren, was sich dahinter verbirgt.
- Sieger bekommt die Einheiten, die das Notsignal gesendet haben.
- Signaleinheiten sind nach dem Gefecht voll einsatzbereit.

10 - Keksfabrik

Hintergrund:

Beide Seiten treffen sich, für einen letzten Showdown, vor der Keksfabrik.

Tech:

Einheitenpool

Pilotenwerte:

Angreifer: Maximal 4 Truppenkommandeure (maximal 2 pro Fahrzeugklasse)

Verteidiger: Maximal 4 Lanzenkommandeure (maximal 2 pro Fahrzeugklasse)

Einheiten:

Angreifer: 12 Mechs, 6 Panzer, 6 VTOLs, 6 BAs (Maximal 18 gesamt)

Verteidiger: 12 Mechs, 8 Panzer, 4 VTOLs, 8 BAs (Maximal 16 gesamt)

BV:

Angreifer: 15.000 BV1; 20.000 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Verteidiger: 15.000 BV1; 20.000 BV2 (reiner Einheiten-BV)

Ziele:

Angreifer: Verteidiger vernichten

Verteidiger: Angreifer vernichten

Karten:

2x2 Seaport für die Fabrik (links oben), Rest freie Wahl

Vorgefertigtes Kartenset

Vorbereitungen:

Angreifer: Stellt sich an der unteren rechten Ecke auf.

Verteidiger: Stellt sich bei der Fabrik auf.

Regeln:

-

Verteidigerhandbuch

Briefing - Kommandoübernahme

31.08.3067, 08:00

Guten Morgen General,

mit sofortiger Wirkung haben Sie die Kontrolle über das zweite Scotch-Regiment und somit 72 Einheiten. Da das Regiment neu gebildet wird haben Sie vollkommen freie Wahl, was die Einheiten und Pilotenauswahl betrifft. Ihre einzige Beschränkung ist unsere Transportkapazität. Geld und Technologie spielt keine Rolle.

Wählen Sie weise, mit diesen Einheiten beginnt und endet ihre Karriere bei den kommandierenden Truppen.

Folgende Kapazitäten haben unsere Landungsschiffe:

30 Mechs	2.000t; 48.000BV
12 Panzer	750t; 12.000BV
8 VTOLs	160t; 2.800BV
24 BAs	4er Squads; 3.600BV
2 LRJ	80t; 2.800BV

Kümmern wir uns jetzt um Ihre Offiziere. Jede ihrer Lanzen verfügt über das nötige Budget für einen Lanzenkommandeur. Das bedeutet sie haben 9 Mech-, 3 Panzer-, 2 VTOL-, 6 BA-, 4 Infanterie und einen 1 LRJ-Kommandeur zur Verfügung.

Offiziere genießen eine bessere und teurere Ausbildung als unsere normalen Rekruten, passen Sie also auf sie auf.

Ihr restliches Regiment wird mit frischen Rekruten gefüllt, beginnen Sie ihr Training also möglichst sofort nach Eintreffen ihrer Maschinen.

Viel Erfolg

Verbindungsoffizier Lara Choc

Aufgaben:

Erstellen einer Armee nach den Vorgaben.

Standardpiloten 4/5, Lanzenkommandeure 3/4

70 Erfahrungspunkte über die Truppen verteilen.

Briefing - Feindkontakt

25.2.3068 15:54

General,

wir werden angegriffen.

Wir wissen weder wer der Angreifer ist, noch wie er es geschafft hat derartig viele Truppen auf unserem Planeten ab zu setzen, ohne dass wir es bemerkt haben.

Holen Sie ihre Männer aus den Kasernen und machen Sie sie kampfbereit. Ihr erster Einsatz wird grade geplant.

Schicken Sie ein paar Einheiten zur nahegelegenen Munitionsfabrik und unterstellen Sie sie dem 1. Scotch-Regiment. Bisher haben wir zwar noch keine Feindsichtungen in der Umgebung, es kann jedoch nicht mehr all zu lange dauern.

Verschwenden Sie keine Zeit.

Verbindungsoffizier Lara Choc

Aufgaben:

8 Einheiten (bestehend aus Mechs, Panzern und BAs) zur Munitionsfabrik abstellen.

Die Einheiten stehen bis auf weiteres damit nicht mehr zur Verfügung.

Es dürfen 2 Lanzenkommandeure mitgeschickt werden.

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 11.000.

Missionsbriefing 1 - Infanterierush

25.2.3068, 17:30

General,

wie wir soeben erfahren haben befindet sich ein Teil der Truppen des Angreifers auf dem Weg in die Stadt Rum. Das Trainingsgelände ihres *Betrunkenen Infanteriebataillons* ist nicht all zu weit entfernt. Zwei der Maximpanzer des Trainingsgeländes stellen wir Ihnen für den Truppentransport zur Verfügung. Wir empfehlen Ihnen auch einen Ihrer Helikopter auf den Weg zu schicken, um ihre Soldaten zu unterstützen.

Sichern Sie die Stadt!

Viel Erfolg

Verbindungsoffizier Lara Choc

Aufgaben:

12 Infanteristen, 12 BAs und 1 VTOL auswählen. (Nicht mehr als 3 Coronas)

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 3.350

Mission 1 - Infanterierush ausspielen.

Missionsbriefing 2 - Wasserprobleme

26.2.3068, 09:15

General,

unsere Aufklärung hat einen Munitionstransport entdeckt, der die Angreifer an der Munitionsfabrik neu versorgen soll. Das darf nicht passieren.

Offenbar um schneller voran zu kommen bewegt sich der Gegner durch die Bierschlucht. Es gibt jedoch noch einen Punkt, an dem wir ihn abfangen können. Der Ausgang der Schlucht beherbergt zwei Wassertürme. Sprengen Sie sie und fluten Sie die Schlucht.

Viel Erfolg

Verbindungsoffizier Lara Choc

Aufgaben:

4 Mechs, 4 Panzer und 1 BA zum Abfangen des Angreifers abstellen

Bis zu 2 Lanzenkommandeure dürfen mitgeschickt werden. (maximal 1 pro Fahrzeugklasse)

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 10.000 BV.

Wasserprobleme ausspielen.

Missionsbriefing 3 - Fangen

28.3.3068, 11:00

General,

wir wissen wie der Gegner seine Truppen landen konnte. Wir hatten einen Verräter in unseren Reihen. Er ist jedoch geflohen bevor wir ihn gefangen nehmen konnten.

Ergreifen Sie ihn, bevor er die Angreifer erreichen und ihnen weitere Informationen zuspielen kann. Töten Sie ihn nicht, wir brauchen sämtliche Informationen, die er hat.

Viel Erfolg

Verbindungsoffizier Lara Choc

Aufgaben:

5 Einheiten, bestehend aus Panzern und Mechs abstellen

Sie müssen jeweils mindestens 6/9 schnell sein.

1 Lanzenkommandeur abstellen

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 3.500

Catch me, if you can ausspielen.

Missionsbriefing 4 - Minenfeld

1.3.3068, 06:20

General,

wir haben die Position der feindlichen Kommandolanze erfahren. Bei ihrem momentanen Kurs wird die Lanze die Weintundra durchqueren. Das ist Ihre Chance. Legen Sie ein Minenfeld und fangen oder töten Sie den feindlichen Kommandanten.

Seien Sie vorsichtig, die Kommandolanze des Feindes besteht aus überaus fähigen Piloten.

Viel Erfolg

Verbindungsoffizier Lara Choc

Aufgaben:

12 Mechs und 4 Panzer abstellen

Maximal 4 Lanzenkommandeure abstellen (maximal 3 pro Fahrzeugklasse)

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 18.000

Minenfeld ausspielen.

Missionsbriefing 5 - Munitionsfabrik

05.03.3068, 11:00

General,

das erste Regiment hat bei der Verteidigung der Munitionsfabrik versagt. Die einzigen verbliebenen Truppen sind Ihre. Übernehmen Sie die Kontrolle und halten Sie die Fabrik bis Verstärkung des 3. Regiments anrückt. Schlagen Sie den Angreifer danach in die Flucht. Verlieren Sie die Fabrik unter keinen Umständen.

Viel Erfolg

Verbindungsoffizier Lara Choc

Aufgaben:

Kontrolle über die zu Beginn abgestellten Truppen übernehmen.

Munitionsfabrik ausspielen.

Missionsbriefing 6A - Solo
(Falls Niederlage bei Mission 3)

09.03.3068, 11:00

General,

der Verräter hat den Feind über den Aufenthaltsort unseres Kommandeurs informiert. Da das 1. Regiment keine Truppen entbehren kann und der General beschäftigt ist haben Sie die Aufgabe unseren Kommandeur aus dem Gefahrengebiet zu führen.

Führen Sie ihn zu einem der Bunkereingänge.

Viel Erfolg

Verbindungsoffizier Lara Choc

Aufgaben:

Kontrolle über den Daishi des Kommandeurs übernehmen. Es stehen zwei Varianten zur Auswahl Solo ausspielen.

Missionsbriefing 6B - Landemanöver
(Falls Sieg bei Mission 3)

09.03.3068, 11:00

General,

der Verräter hat uns Informationen über die Landezonen des Angreifers gegeben - bevor wir ihn hingerichtet haben.

Es gibt mehrere Landezonen auf dem Planeten, Sie greifen Landezone Beta an. Ein Teil der Einheiten unserer Artilleriekompanie wird Ihnen hierbei zur Seite stehen. Denken Sie daran, dass Sie TAGs benötigen, um die Artillerie ein zu lenken. Schalten Sie die Landeschiffe aus, um die Organisation und Rückzugsmöglichkeiten des Feindes zu zerschlagen.

Viel Erfolg

Verbindungsoffizier Lara Choc

Aufgaben:

16 Einheiten (Mechs, Panzer, BAs, VTOLs) abstellen (keine Artilleriewerfer) 4 davon mit TAG, falls vorhanden

Maximal 4 Lanzenkommandeure abstellen (maximal 2 pro Fahrzeugklasse)

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 25.000

2 Long Toms und 1 Arrow IV mit jeweils 10 Schuss offboard aufstellen

Landemanöver ausspielen

Missionsbriefing 7 - Frachtschiffe

13.03.3068, 19:00

General,

wir haben eine mittelschwere Einheit des Feindes auf dem Weg zum Hafen entdeckt. Er will offensichtlich einige Frachter ausschalten, die Nachschublieferungen und Ausgrabungsfunde von den Inseln vor der Küste liefern.

Bei den Ausgrabungsfunden handelt es sich um Sternenbundartefakte. Wir hatten bisher keine Zeit die Artefakte zu untersuchen, es könnte sich also militärisches Material darunter befinden.

Es zieht ein Sturm auf, wir können Ihnen also keine Luftunterstützung bieten.

Viel Erfolg

Verbindungsoffizier Lara Choc

Aufgaben:

3 Mechs, 1 Panzer + Szenarioeinheiten abstellen

Maximal 1 Lanzenkommandeur abstellen

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 3.500

Frachtschiffe ausspielen

Missionsbriefing 8A - Ausbruch
(Falls Sieg bei Mission 4)

15.3.3068, 15:00

General,

ein Teil der Truppen des Angreifers ist auf dem Weg zu einem unserer Kriegsgefangenenlager. In dem Lager halten wir wichtige Gefangene. Sollte der Angreifer seine Leute befreien können verlieren wir einige wichtige Informationsquellen und der Angreifer würde mehrere gute Piloten zurückbekommen. Das darf nicht passieren.

Viel Erfolg
Verbindungsoffizier Lara Choc

Aufgaben:
Mechs, Panzer, VTOLs, BAs (10 gesamt) abstellen
Maximal 3 Lanzenkommandeure abstellen
Der reine Einheits-BV beträgt maximal 12.000
Ausbruch ausspielen

Missionsbriefing 8B - Konvoi
(Falls Niederlage bei Mission 4)

15.3.3068, 11:00

General,

wir sind es leid, immer nur in der Defensive zu sein und zu reagieren. Es wird Zeit, dass wir den Feind einmal spüren lassen, wie sich das anfühlt. Wir haben einen relativ schwach bewachten Konvoi entdeckt, der die Fronttruppen vermutlich mit Nahrung und Wasser versorgen soll. Das Abfangen dieses Konvois wäre ein schwerer Schlag für seine Kriegsmaschinerie.

Viel Erfolg

Verbindungsoffizier Lara Choc

Aufgaben:

Mechs, Panzer (8 gesamt) abstellen

Maximal 2 Lanzenkommandeure abstellen

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 9.000

Konvoi ausspielen

Missionsbriefing 9 - Rettung

19.03.3068, 12:30

General,

wir haben Notsignale von einem Schlachtfeld empfangen, auf dem sich das 1. Scotch-Regiment vor einiger Zeit mit einer Einheit des Angreifers geschlagen hat. Die Schlacht ging für keine Seite sonderlich gut aus und wir dachten eigentlich, das Schlachtfeld wäre geräumt worden. Offensichtlich war das ein Irrtum, denn irgendetwas sendet ein Notsignal aus dem Gebiet. Und nicht nur eins. Es müssen mehrere Einheiten übersehen worden sein. Finden und bringen Sie sie zu uns.

Viel Erfolg

Verbindungsoffizier Lara Choc

Aufgaben:

Mechs, Panzer, VTOLs, BAs (8 gesamt) abstellen

Maximal 2 Lanzenkommandeure abstellen (Maximal 1 pro Fahrzeugklasse)

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 5.000

Rettung ausspielen

Missionsbriefing 10 - Keksfabrik

25.03.3068, 05:15

General,

wir haben das endgültige Ziel des Angreifers gefunden. Eine große Streitmacht befindet sich dorthin auf dem Weg. Seltsamerweise handelt es sich bei ihrem Ziel um eine alte Keksfabrik. So unverständlich das auch ist, wir müssen den Feind aufhalten.

Ihre Aufgabe wird es sein, die Ostseite der Fabrik zu verteidigen und die dort anrückenden Truppen zu zerschlagen. Andere Teile unserer verbliebenen Truppen verteidigen die anderen Seiten der Fabrik.

Das ist unsere Chance. Wenn wir hier siegen, fügen wir den feindlichen Truppen einen vernichtenden Schlag zu, von dem sie sich nicht erholen werden.

Viel Erfolg

Verbindungsoffizier Lara Choc

Aufgaben:

12 Mechs, 8 Panzer, 4 VTOLs, 8 BAs (Maximal 16 gesamt) abstellen

Maximal 4 Lanzenkommandeure abstellen (maximal 2 pro Fahrzeugklasse)

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 15.000

Keksfabrik ausspielen

Angreiferhanbuch

Briefing - Kommandoübernahme

01.01.3068 08:00

Guten Abend Präsentor,

Ihnen wurde das Kommando über die 3. Keksddivision zugewiesen. Wie sie wissen soll sie als Unterstützungseinheit für die Eroberung von Scotch dienen und dabei insbesondere die Suche nach Blakes heiligem Keksrezept vorantreiben.

Folgende Einheiten stehen Ihnen dabei zur Auswahl. Nehme Sie keine Rücksicht auf Technologien, Blake hat uns mit allem reich gesegnet.

30 Mechs	1.700t; 40.000BV
18 Panzer	1.100t; 16.200BV
6 VTOLs	120t; 2.100BV
12 BAs	6er Squads; 2.640BV
2 LRJ	80t; 2.800BV

Ihre Piloten kommen frisch aus der Umerziehung, sie werden gute Dienste leisten. Zusätzlich haben Sie mehrere Truppenkommandeure zur Auswahl 5 Mech-, 3 Panzer-, 1 VTOL, 2 BA, 1 Infanterie und 1 LRJ-Kommandeur stehen Ihnen zur Verfügung.

Zusätzlich stellen wir Ihnen einen Trupp Mechs mit neuer Technologie und C3i zur Verfügung.

Sie haben einen Monat, um ihre Piloten miteinander trainieren zu lassen. Beginnen Sie ihr Training möglichst bald.

Blakes Wille geschehe
Adept IV Krista Loka

Aufgaben:

Erstellen einer Armee nach den Vorgaben.

Standardpiloten 4/5, Truppenkommandeure 3/4

70 Erfahrungspunkte über die Truppen verteilen.

Briefing - Ausschiffen

24.02.3068 17:00

Guten Abend Präsentor,

wir haben mit dem Ausschiffen unserer Truppen begonnen. Machen Sie sich mit dem Gelände vertraut. Ihr erster Einsatz startet morgen.

Bis dahin sichern Sie die Landezone und wählen Sie Einheiten aus die die 2. Keksddivision bei der Übernahme der Munitionsfabrik unterstützen.

Blakes Wille geschehe

Adept IV Krista Loka

Aufgaben:

Mechs, Panzer, BAs, VTOLs (11 gesamt) zur Munitionsfabrik abstellen. (Spezialregeln für diese Mission beachten)

Die Einheiten stehen bis auf weiteres damit nicht mehr zur Verfügung.

Es dürfen 2 Truppenkommandeure mitgeschickt werden.

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 14.000.

Missionsbriefing 1 - Infanterierush

25.2.3068, 09:00

Präzentor,

Ihr erster Kampfeinsatz steht vor der Tür. Wir rechnen jedoch mit nur geringem Widerstand. Leider kam es zu Komplikationen beim Ausschiffen der Truppen, wodurch sie keine schweren Einheiten in die Schlacht führen können. Das sollte jedoch keine Probleme bereiten.

Ihr Auftrag lautet: Nehmen Sie die Stadt Rum ein und sichern Sie sie im Namen Blakes.

Wenn Sie damit fertig sind, sollten wir fertig ausgeschifft haben und Sie verfügen über ihre vollständige Division.

Blakes Wille geschehe

Adept IV Krista Loka

Aufgaben:

Mechs, Panzer, VTOLs (8 gesamt) Keine Einheit über 60t

Es darf 1 Truppenkommandeur mitgeschickt werden.

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 8.000.

Missionsbriefing 2 - Wasserprobleme

26.2.3068, 08:00

Präzentor,

die Infanterie in Rum hat nicht nur Sie überrascht. Aber lassen wir das.

Ihr nächster Auftrag ist die Begleitung eines Konvois zur Munitionsfabrik. Wie Sie sicher wissen wurde die 2. Keksdivision dort schwer getroffen und bedarf dringenden Nachschubs. Wir haben einen Munitionskonvoi zusammengestellt und schicken ihn auf dem schnellsten Weg zur Fabrik.

Leider führt dieser Weg durch eine Schlucht, weswegen wir Begleitschutz mitschicken. Ihre Truppen bilden die Vorhut. Versuchen Sie so wenig Munition wie möglich zu packen, sie wird an der Munitionsfabrik dringender gebraucht.

Ihr Auftrag lautet: Erkunden Sie den Weg des Konvois, bevor dieser eventuellen Gefahren ausgesetzt wird.

Blakes Wille geschehe

Adept IV Krista Loka

Aufgaben:

Mechs, Panzer, VTOLs, BAs (12 gesamt); maximal 2 Assaults

Es dürfen 2 Truppenkommandeure mitgeschickt werden. (maximal 1 pro Fahrzeugklasse)

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 14.000.

Missionsbriefing 3 - Fangen

28.3.3068, 03:00

Präzentor,

unser „Spion“ in den Reihen des Feindes ist in Panik geraten. Normalerweise würden wir ihn in die Hände des Feindes fallen lassen, aber leider kennt ihr die Standorte unserer Landungsschiffe.

Er hat uns weitere Informationen angeboten, wenn wir ihn bei uns aufnehmen. Wir wissen nicht, was das für Informationen sind, aber er hat in seiner Position Zugriff auf viele interessante Daten gehabt. Sobald Sie die Informationen von ihm erhalten haben, zeigen Sie ihm wie Blake mit Verrätern und Feiglingen umgeht.

Ihr Auftrag lautet: Errichten Sie eine Feldbasis und bringen Sie den „Spion“ sicher aus dem Gefahrengebiet.

Blakes Wille geschehe
Adept IV Krista Loka

Aufgaben:

2 Mechs, 2 Panzer, 1 BA abstellen

1 Truppenkommandeur abstellen

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 2.500

Catch me, if you can ausspielen.

Missionsbriefing 4 - Minenfeld

1.3.3068, 14:30

Präzentor,

unsere Kommandotruppe ist in einen Hinterhalt geraten.
Der Feind hat sie entdeckt und umzingelt. Helfen Sie ihnen!

Ihr Auftrag lautet: Bringen Sie unseren Kommandeur sicher aus dem Gefahrengebiet. Um jeden Preis!

Blakes Wille geschehe
Adept IV Krista Loka

Aufgaben:

- .
- .
- .

Minenfeld ausspielen.

Missionsbriefing 5 - Munitionsfabrik

05.03.3068, 11:00

Präzentor,

die 2. Keksddivision hat bei der Eroberung der Munitionsfabrik versagt. Allerdings konnte der Feind hinter die Fabrikmauern zurückgeschlagen werden, wo er sich eingegraben hat. Unsere Aufklärung berichtet von Feindbewegungen in Richtung der Fabrik, um die demoralisierten Truppen zu unterstützen.

Seien Sie also schneller als der Feind.

Ihr Auftrag lautet: Brechen Sie die Moral der Verteidiger und übernehmen Sie die Kontrolle über die Munitionsfabrik.

Blakes Wille geschehe

Adept IV Krista Loka

Aufgaben:

Kontrolle über die zu Beginn abgestellten Truppen übernehmen.

Munitionsfabrik ausspielen.

Missionsbriefing 6A - Solo

(Falls Sieg bei Mission 3)

09.03.3068, 07:00

Präzentor,

der „Spion“ hatte noch die eine oder andere nützliche Information für uns. Eine davon betrifft die Trainingsrunden des feindlichen Kommandanten. Das wird die perfekte Rache für den Angriff auf unseren Kommandanten.

Ihr Auftrag lautet: Töten Sie den feindlichen Kommandanten.

Blakes Wille geschehe

Adept IV Krista Loka

Aufgaben:

Mechs, Panzer (12 gesamt) abstellen

Maximal 2 Truppenkommandeure abstellen

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 15.000

Solo ausspielen.

Missionsbriefing 6B - Landemanöver
(Falls Niederlage bei Mission 3)

09.03.3068, 13:30

Präzentor,

Ihre Unfähigkeit beim Sichern des „Spions“ hat uns in eine prekäre Lage versetzt. Unsere Landungsschiffe sind nicht mehr sicher. Machen Sie es wenigstens diesmal sicher und beschützen Sie ihre Landungsschiffe.

Ihr Auftrag lautet: Die Landungsschiffe beschützen.

Blakes Wille geschehe
Adept IV Krista Loka

Aufgaben:

3 Mechs, 3 Panzer abstellen

Maximal 2 Truppenkommandeure abstellen (maximal 1 pro Fahrzeugklasse)

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 9.000

Landemanöver ausspielen

Missionsbriefing 7 - Frachtschiffe

13.03.3068, 15:00

Präzentor,

wir haben erfahren, dass der Feind Sternenbundmaterial per Schiff erhält. Das darf nicht passieren. Die Schiffe sind dem Hafen schon recht nahe, deswegen haben Sie nicht viel Zeit und sollten einen schnellen Trupp absetzen.

Es scheint ein Sturm auf zu ziehen, daher müssen Sie auf Luftunterstützung und VTOLs verzichten.

Ihr Auftrag lautet: Versenken Sie die Frachtschiffe.

Blakes Wille geschehe

Adept IV Krista Loka

Aufgaben:

Mechs, Panzer (5 gesamt), nichts über 55t, mindestens 5/8 Geschwindigkeit abstellen

Maximal 1 Truppenkommandeur abstellen

Der reine Einheits-BV beträgt maximal /

Frachtschiffe ausspielen

Missionsbriefing 8A - Ausbruch

15.3.3068, 14:00

Präzentor,

wir haben den Standort des Kriegsgefangenenlagers entdeckt, in dem sich eventuell unser Kommandant aufhält. Sollte er den Angriff überlebt haben, hat der Feind ihn dort untergebracht. Leider reichen unsere Quellen nicht weit genug, um seine Gefangenschaft in dem Lager zu garantieren oder aus zu schließen, darum müssen Sie sich nun der Sache annehmen.

Ihr Auftrag lautet: Dringen Sie in das Lager ein und befreien Sie unseren Kommandanten.

Blakes Wille geschehe

Adept IV Krista Loka

Aufgaben:

Mechs, Panzer, VTOLs (6 gesamt), 2 Züge Infanterie + Überlebende der Kommandotruppe (siehe *Minenfeld*) abstellen

Maximal 1 Truppenkommandeur abstellen

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 7.000 (Ohne Kommandotruppe)

Ausbruch ausspielen

Missionsbriefing 8B - Konvoi

15.3.3068, 09:00

Präzentor,

Ein Versorgungskonvoi befindet sich auf dem Weg zu unseren Fronttruppen. Hauptsächlich transportiert er Lebensmittel- und Wasservorräte, Sie müssen sich also keine Sorgen um eventuelle Munitionsexplosionen machen. Es ist unbedingt erforderlich, dass der Konvoi unsere Frontlinien erreicht, damit unsere Truppen bei Kräften bleiben.

Ihr Auftrag lautet: Beschützen Sie den Konvoi, um jeden Preis.

Blakes Wille geschehe

Adept IV Krista Loka

Aufgaben:

Mechs, Panzer, VTOLs (9 gesamt) abstellen

Maximal 2 Truppenkommandeure abstellen

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 12.000

Konvoi ausspielen

Missionsbriefing 9 - Rettung

19.03.3068, 12:30

Präzentor,

wir haben mehrere schwache Notsignale empfangen. Wir wissen nicht, ob es sich um verbündete oder feindliche Signale handelt, aber sie kommen von einem Schlachtfeld auf dem die zweite Keksdivision schwer getroffen wurde. Wir sind bisher davon ausgegangen, dass das Gebiet von sämtlichen bergungsfähigen Materialien geräumt wurde, aber jetzt sind wir uns nicht mehr so sicher.

Ihr Auftrag lautet: Überprüfen Sie die Signale und bergen Sie, was es zu bergen gibt.

Blakes Wille geschehe

Adept IV Krista Loka

Aufgaben:

Mechs, Panzer, VTOLs, BAs (6 gesamt) abstellen

Maximal 2 Truppenkommandeure abstellen (Maximal 1 pro Fahrzeugklasse)

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 4.500

Rettung ausspielen

Missionsbriefing 10 - Keksfabrik

25.03.3068, 03:15

Präzentor,

das Endspiel ist nahe. Wir haben uns bis zur Keksfabrik vorgekämpft und sind nun bereit, sie im Sturm zu erobern. Es war uns nicht möglich, unsere Bewegungen in Richtung der Fabrik zu verschleiern, es ist also mit heftigem Widerstand zu rechnen.

Ihr Auftrag lautet: Greifen Sie die Ostseite der Fabrik an und vernichten Sie den Feind.

Blakes Wille geschehe
Adept IV Krista Loka

Aufgaben:

12 Mechs, 6 Panzer, 6 VTOLs, 6 BAs (Maximal 18 gesamt) abstellen

Maximal 4 Truppenkommandeure abstellen (maximal 2 pro Fahrzeugklasse)

Der reine Einheits-BV beträgt maximal 15.000

Keksfabrik ausspielen

Anhang

Infanterierush



Wasserprobleme



Fangen



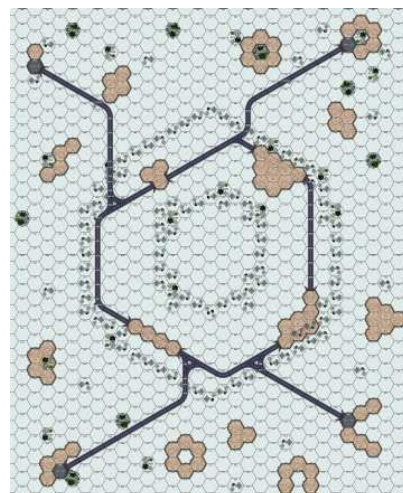
Minenfeld



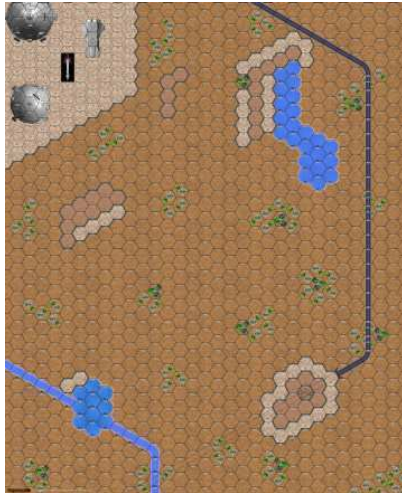
Munitionsfabrik



Solo



Landemanöver



Frachtschiffe



Ausbruch



Konvoi



Rettung



Keksfabrik



Die Großformate der Karten sind entweder im beiliegenden Rar-Archiv *Maps.rar* in Einzel-PDFs enthalten oder im beiliegenden PDF *Maps.pdf*, in einer großen Datei.

Datenbögen BV1

Auf den nächsten Seiten befinden sich sämtliche Datenbögen für vorgegebene Einheiten der Kampagne mit BV1-Werten.

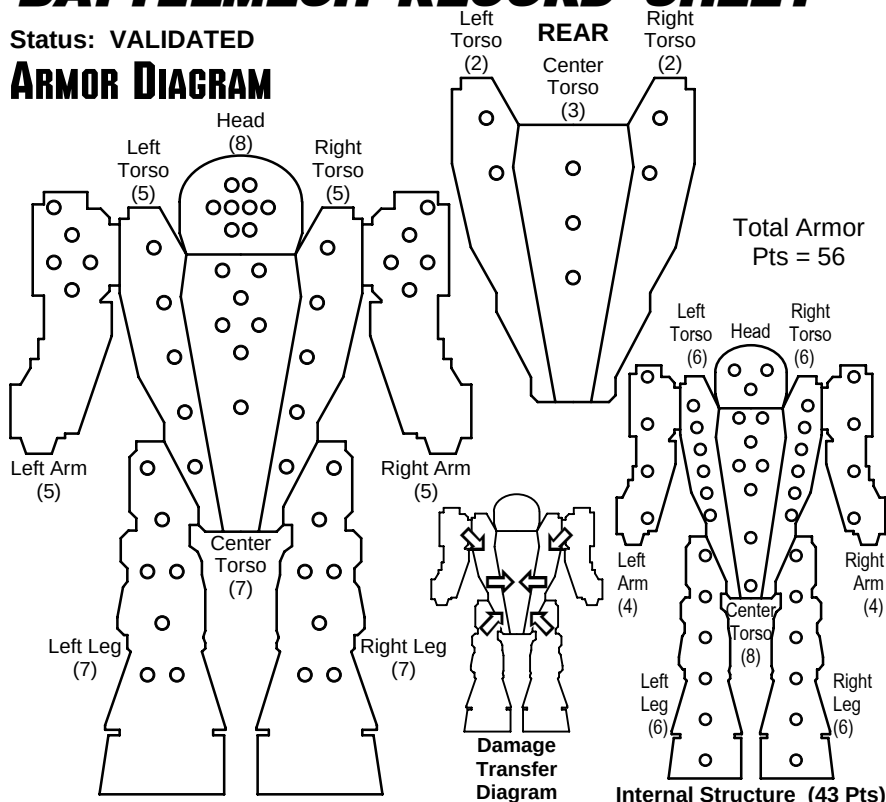
WoB-Mechs

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Nexus II NXS2-A**

Mass: **25 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **8** Inner Sphere
Running: **12** Biped 'Mech
Jumping: **6**

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
1	ER Small Laser	RA	2	3	-	2	4	5
1	ER Medium Laser	LA	5	5	-	4	8	12
1	ER Small Laser	LA	2	3	-	2	4	5
1	Improved C³ CPU	CT	0	-	-	-	-	-

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: **(14)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER Medium Laser
- ER Small Laser
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Ferro-Fibrous
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Improved C³ CPU
- Improved C³ CPU

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **689**

Add for C³: **& 55**

Weapon Value: **273 / 273**

Cost, C-Bills: **4.068.750**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER Medium Laser
- ER Small Laser
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again

Right Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Jump Jet

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

Left Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Jump Jet

Left Leg

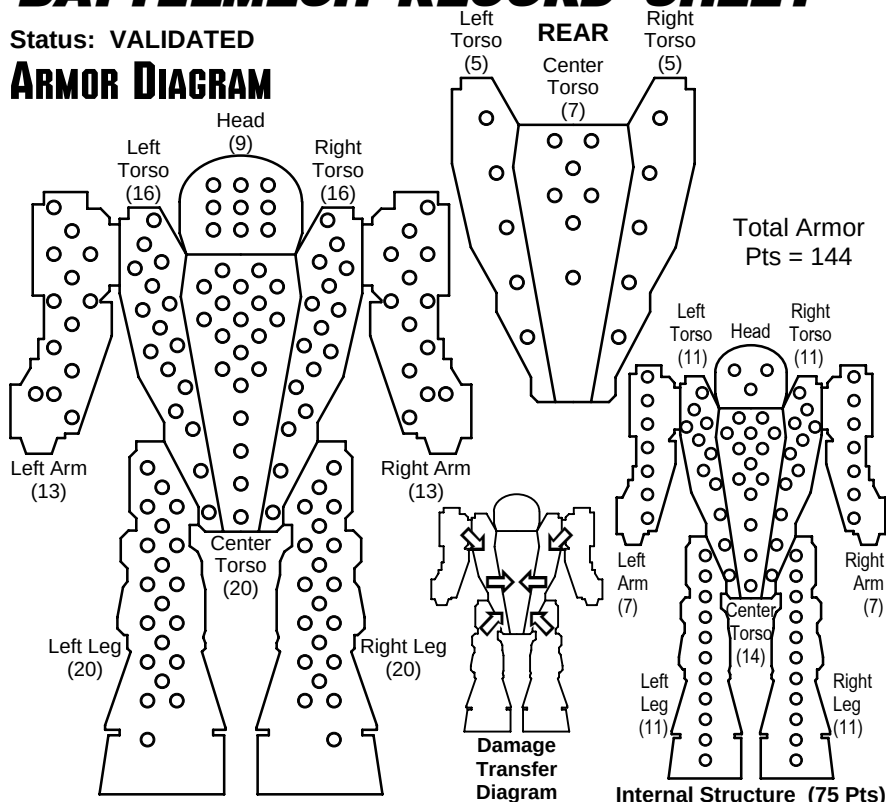
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Preta Dominus PRT-O**

Mass: **45 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **6**

Running: **9**

Jumping: **8**

Inner Sphere

Biped OmniMech

Weapons Inventory:

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
2	ER Medium Laser	LA	5	5	-	4	8	12
1	Improved C³ CPU	CT	0	-	-	-	-	-
1	Targeting Computer							

Total Heat Sinks: **12 Double (24)**

oooooooooooo oo

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(20)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5+1**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- ER Medium Laser
- ER Medium Laser
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

Head

- Life Support
- Sensors
- Small Cockpit
- Sensors
- Targeting Computer
- Roll Again

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- ER Medium Laser
- ER Medium Laser
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

Center Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Improved C³ CPU
- Improved C³ CPU

Right Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Endo Steel
- Endo Steel

Left Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Endo Steel
- Endo Steel

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Battle Value: **1.285**

Add for C³: **& 104**

Weapon Value: **1.220 / 1.220**

Cost, C-Bills: **11.855.925**

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

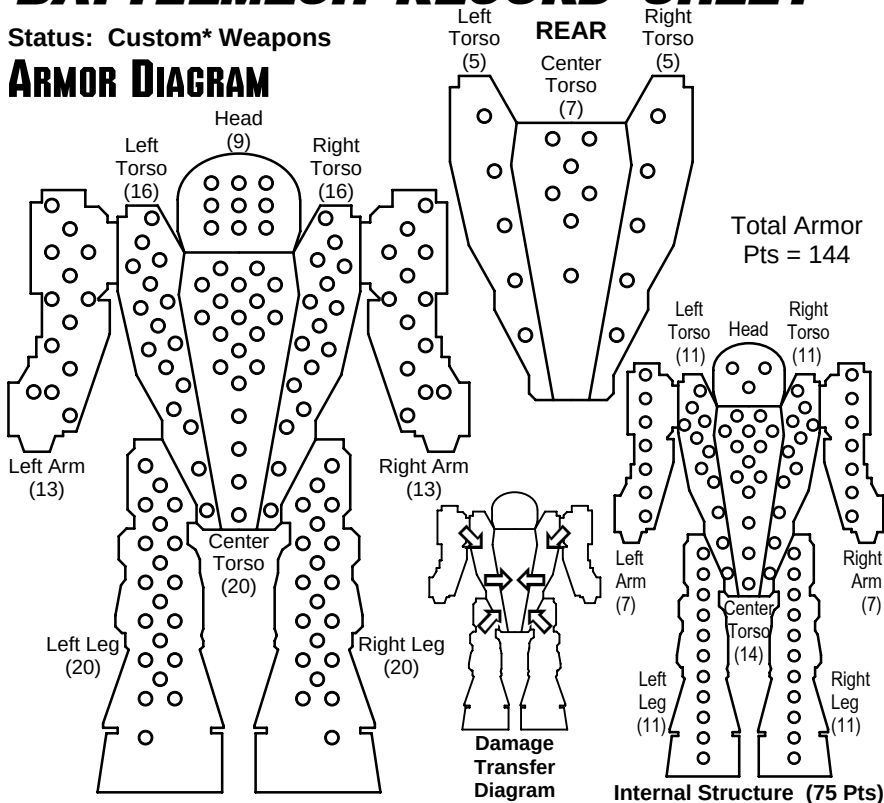
WZKAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: Custom* Weapons

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: Preta Invictus PRT-O

Mass: 45 tons

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: 6

Running: 9

Jumping: 0

Inner Sphere

Biped OmniMech

Weapons Inventory:

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Sub Nose PPC*	RA	10	10/8/5	-	9	13	15
1	Retractable Blade/45*	LA	0	5	-	-	-	-
1	Anti-Missile System	LT	1	1d6	-	-	-	-
1	Improved C³ CPU	CT	0	-	-	-	-	-
1	Light PPC*	HD	5	5	3	6	12	18

Ammo Type:

Rounds:

Anti-Missile System 12

Total Heat Sinks: 11 Double (22)

oooooooooooo o

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(16)

WARRIOR DATA

Name:

Gunnery Skill: 4

Piloting Skill: 5+1

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Retractable Blade/45
- Retractable Blade/45
- Retractable Blade/45
- Retractable Blade/45
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again

Left Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Anti-Missile System
- Ammo (AMS) 12
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

Head

- Life Support
- Sensors
- Small Cockpit
- Sensors
- Light PPC
- Light PPC

Center Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Improved C³ CPU
- Improved C³ CPU

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 936

Add for C³: & 96

Weapon Value: 853 / 853

Cost, C-Bills: 10.079.948

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Sub Nose PPC
- Sub Nose PPC
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Leg

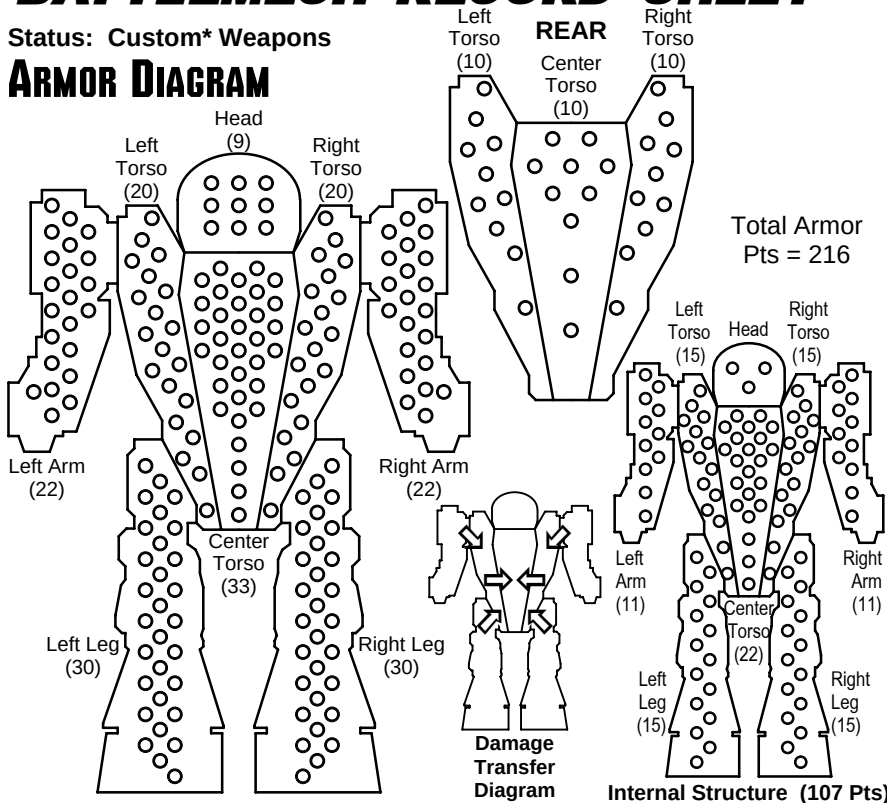
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: Custom* Weapons

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: Deva Invictus C-DVA-0

Mass: 70 tons

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: 4 Inner Sphere

Running: 6 Biped 'Mech

Jumping: 0

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Gauss Rifle	RA	1	15	2	7	15	22
1	Retractable Blade/70*	LA	1	7	-	1	2	3
1	Light PPC*	RT	5	5	3	6	12	18
1	Improved C³ CPU	RT	0	-	-	-	-	-
1	Light PPC*	LT	5	5	3	6	12	18
1	Light PPC*	HD	5	5	3	6	12	18

Ammo Type: Rounds:

Gauss Rifle 8

Total Heat Sinks: 11 Double (22)

oooooooooooo o

Auto Eject: Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(17)

WARRIOR DATA

Name:

Gunnery Skill: 4 Piloting Skill: 5+1

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Retractable Blade/70
- Retractable Blade/70
- Retractable Blade/70
- Retractable Blade/70
- Retractable Blade/70
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again

Left Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Light PPC
- Light PPC
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

Head

- Life Support
- Sensors
- Small Cockpit
- Sensors
- Light PPC
- Light PPC

Center Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Heavy Duty Gyro
- Heavy Duty Gyro
- Heavy Duty Gyro
- Heavy Duty Gyro
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Roll Again
- Roll Again

Engine Hits	ooo
Gyro Hits	ooo
Sensor Hits	oo
Life Support	o

Battle Value: 1.429
Add for C³: & 212
Weapon Value: 1.994 / 1.994
Cost, C-Bills: 15.946.340

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Endo Steel
- Endo Steel

Right Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Improved C³ CPU
- Improved C³ CPU
- Light PPC
- Light PPC
- CASE
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Leg

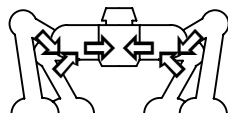
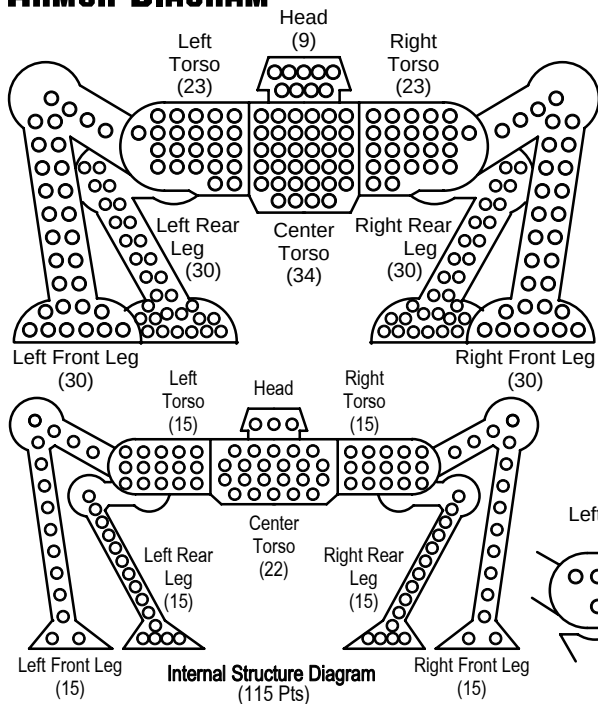
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

BATTLETECH®

QUAD BATTLEMECH RECORD SHEET

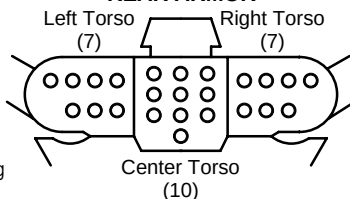
Status: VALIDATED

ARMOR DIAGRAM



Damage Transfer Diagram

REAR ARMOR



'MECH DATA

Type: White Flame WHF-3B

Mass: 70 tons

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: 5 Inner Sphere
Running: 8 Quad 'Mech
Jumping: 5

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Large Pulse Laser	RT	10	9	-	3	7	10
1	Medium Pulse Laser	RT	4	6	-	2	4	6
1	Improved C³ CPU	LT	0	-	-	-	-	-
2	ER Medium Laser	LT	5	5	-	4	8	12
1	Anti-Missile System	HD	1	1d6	-	-	-	-

Ammo Type: Rounds:

Anti-Missile System 24

Total Heat Sinks: 11 Double (22)

○○○○○○○○○○○ ○

Auto Eject: Weapon Heat:
☐ Operational ☐ Disabled (25)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: 4 Piloting Skill: 5

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Front Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Endo Steel

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Anti-Missile System
- Sensors
- Life Support

Right Front Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Endo Steel

Left Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

Center Torso

- Life Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

Right Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Large Pulse Laser
- Large Pulse Laser
- Medium Pulse Laser
- Endo Steel

Left Rear Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Roll Again

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 1.341

Add for C³: & 102

Weapon Value: 1.249 / 1.249

Cost, C-Bills: 14.713.500

Right Rear Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Roll Again

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Point
4	
3	
2	
1	
0	

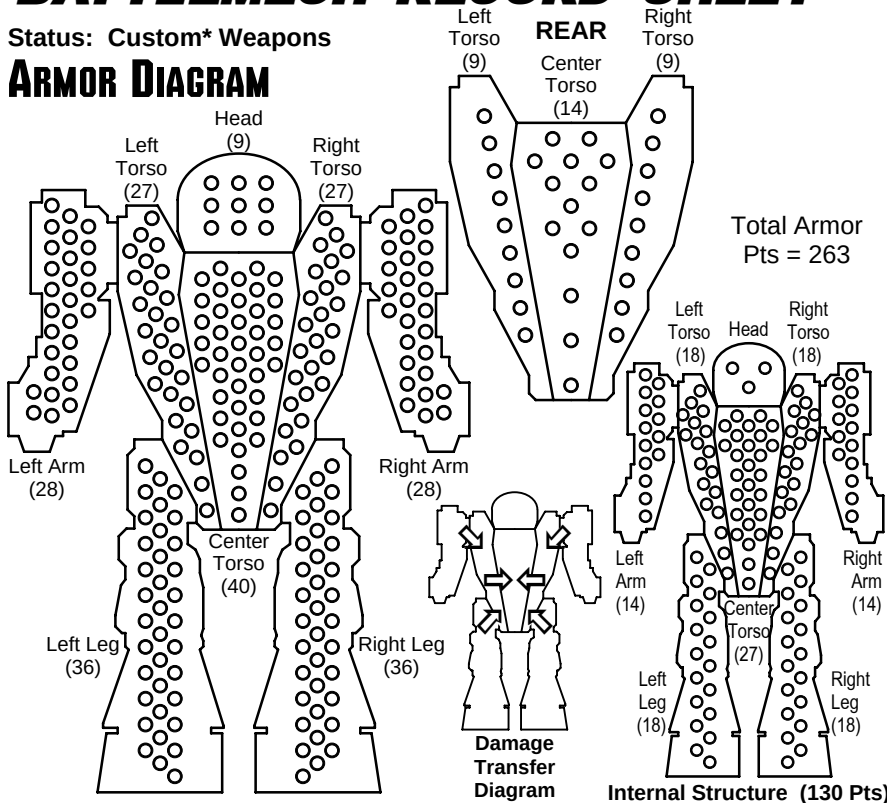
WKGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: Custom* Weapons

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: Seraph Dominus SPH-O

Mass: 85 tons

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: 3 [4]

Inner Sphere

Running: 5 [6]

Biped OmniMech

Jumping: 5

Weapons Inventory:

(hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Heavy PPC*	RA	15	15	3	6	12	18
1	Retractable Blade/85*	LA	0	9	-	1	2	3
1	Medium Pulse Laser	LT	4	6	-	2	4	6
1	Medium Laser	LT	3	5	-	3	6	9
1	TAG	LT	0	*	-	5	9	15
1	Improved C³ CPU	CT	0	-	-	-	-	-
1	Large Pulse Laser	HD	10	9	-	3	7	10
1	Targeting Computer							

Total Heat Sinks: 11 Double (22)

oooooooooooo o

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(32)

WARRIOR DATA

Name:

Gunnery Skill: 4

Piloting Skill: 5+1

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points (-4 MP with TSM)
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points (-3 MP with TSM)
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points (-2 MP with TSM)
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points (-1 MP with TSM)
9	TSM Activates, +1 Movement Point
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Point
4	
3	
2	
1	
0	

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Retractable Blade/85
- Retractable Blade/85
- Retractable Blade/85
- Retractable Blade/85
- Retractable Blade/85
- Retractable Blade/85
- Triple Strength

Left Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Medium Pulse Laser
- TAG
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Triple Strength
- Triple Strength

Head

- Life Support
- Sensors
- Small Cockpit
- Sensors
- Large Pulse Laser
- Large Pulse Laser

Center Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Improved C³ CPU
- Improved C³ CPU

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 1.749

Add for C³: & 230

Weapon Value: 2.718 / 2.718

Cost, C-Bills: 22.732.223

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Heavy PPC
- Heavy PPC
- Heavy PPC
- Heavy PPC
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Torso

- Light Fusion Engine
- Light Fusion Engine
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Improved Jump Jet
- Targeting Computer
- Targeting Computer
- Targeting Computer
- Targeting Computer
- Triple Strength

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Triple Strength
- Triple Strength

Kommandoeinheit

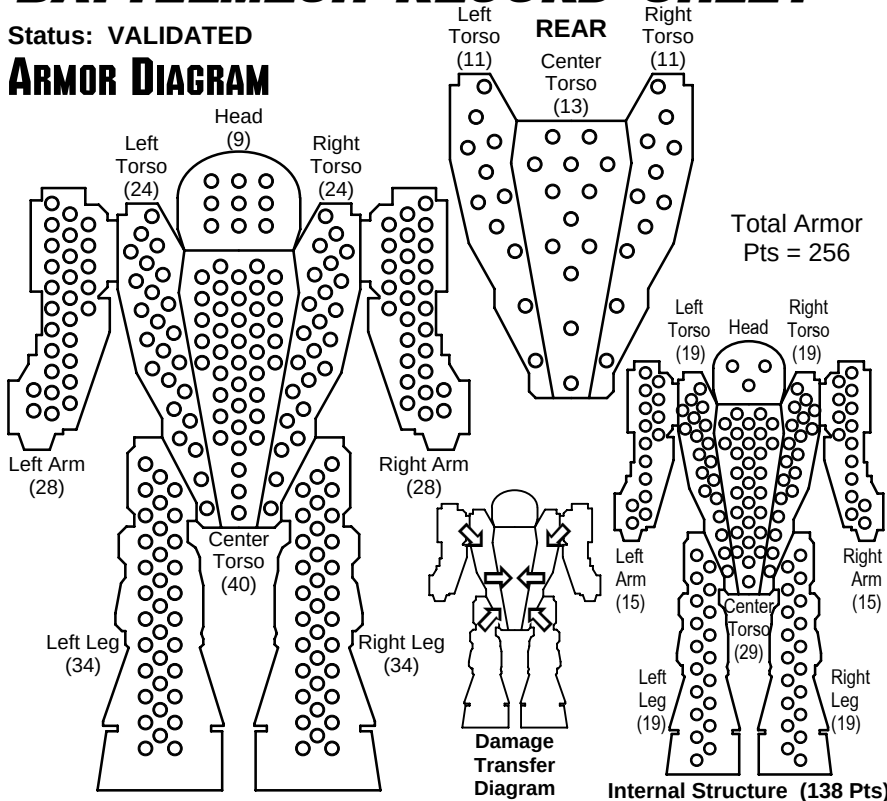
Angreifer

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Blood Asp Scotch**

Mass: **90 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **4**

Clan

Running: **6**

Biped OmniMech

Jumping: **3**

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER PPC	RA	15	15	-	7	14	23
1	Anti-Missile System	RA	1	2d6	-	-	-	-
1	ER PPC	LA	15	15	-	7	14	23
1	Anti-Missile System	LA	1	2d6	-	-	-	-
1	LB 10-X AC	RT	2	10	-	6	12	18
2	Medium Pulse Laser	LT	4	7	-	4	8	12
2	ER Medium Laser	LT	5	7	-	5	10	15
1	ECM Suite	CT	0	-	-	-	-	6

Ammo Type: Rounds:

Anti-Missile System 24

LB 10-X AC 20

Total Heat Sinks: **17 Double (34)**

oooooooooooo oooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(52)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 1-3, ER PPC
- 1-3, ER PPC
- 5, Anti-Missile System
- 6, Endo Steel
- 1, Endo Steel
- 2, Endo Steel
- 4-6, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, Medium Pulse Laser
- 1-3, Medium Pulse Laser
- 5, ER Medium Laser
- 6, ER Medium Laser
- 1, Ammo (AMS) 24
- 2, Double Heat Sink
- 4-6, Double Heat Sink
- 4-6, Endo Steel
- 5, Roll Again
- 6, Jump Jet

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Endo Steel
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, XL Engine
- 5, ECM Suite
- 6, Jump Jet

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **2.790**

Weapon Value: **4.185 / 4.185**

Cost, C-Bills: **30.649.375**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 1-3, ER PPC
- 1-3, ER PPC
- 5, Anti-Missile System
- 6, Endo Steel
- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, LB 10-X AC
- 1-3, LB 10-X AC
- 5, LB 10-X AC
- 6, LB 10-X AC
- 1, LB 10-X AC
- 2, Ammo (LB 10-X) 10
- 4-6, Ammo (LB 10-X) 10
- 4-6, Endo Steel
- 5, Roll Again
- 6, Jump Jet

Right Leg

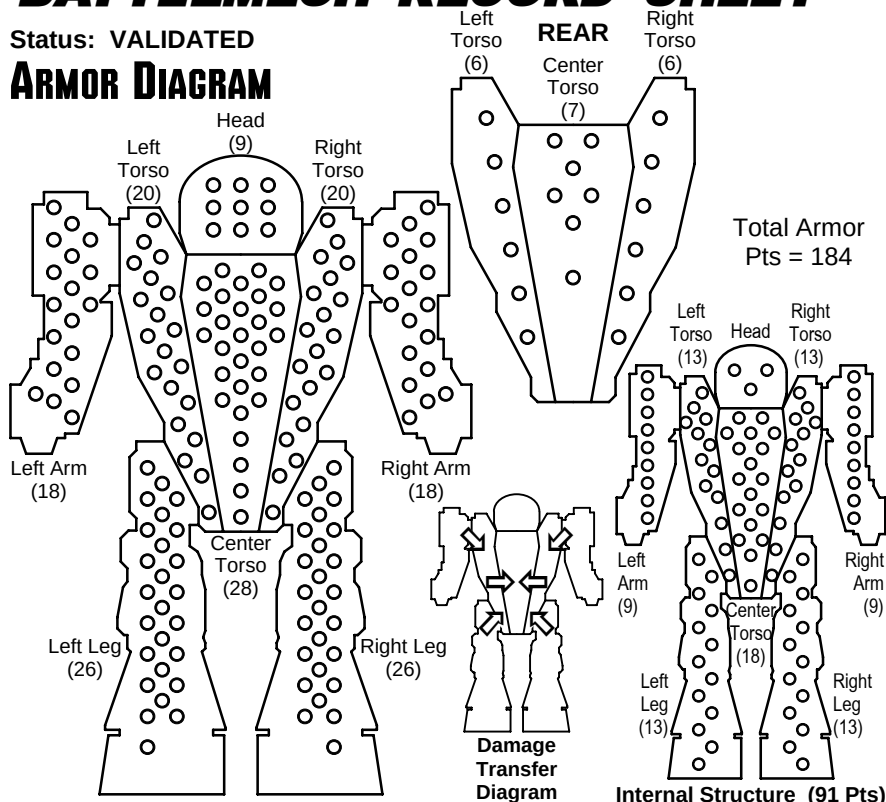
- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Centurion CN10-B**

Mass: **55 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **4** Inner Sphere
Running: **6** Biped 'Mech
Jumping: **0**

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	LRM 10 w/ Artemis IV	LT	4	1/hit	6	7	14	21
1	Medium Laser	CT	3	5	-	3	6	9
1	LB 10-X AC	RA	2	10	-	6	12	18
1	Medium Pulse Laser	CT(R)	4	6	-	2	4	6

Ammo Type:

Rounds:

LRM 10 24
LB 10-X AC 20

Total Heat Sinks: **10 Single**

oooooooooooo

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: **(13)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **2** Piloting Skill: **3**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Point
4	
3	
2	
1	
0	

WKGAMES

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Hand Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

- 1, Endo Steel
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, Single Heat Sink
- 2, LRM 10
- 1-3, LRM 10
- 4, Artemis IV FCS
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

- 1, Endo Steel
- 2, Endo Steel
- 3, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Roll Again
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Fusion Engine
- 2, Fusion Engine
- 1-3, Fusion Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, Fusion Engine
- 3, Fusion Engine
- 4-6, Fusion Engine
- 5, Medium Laser
- 6, Medium Pulse Laser (R)

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Battle Value: **1.078**

BV for 2 / 3: **1.617**

Weapon Value: **1.110 / 1.058**

Cost, C-Bills: **5.166.254**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, LB 10-X AC
- 5, LB 10-X AC
- 6, LB 10-X AC

- 1, LB 10-X AC
- 2, LB 10-X AC
- 3, LB 10-X AC
- 4-6, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Right Torso

- 1, Single Heat Sink
- 2, Ammo (LRM 10) 12
- 1-3, Ammo (LRM 10) 12
- 4, Ammo (LB 10-X) 10
- 5, Ammo (LB 10-X) 10
- 6, Endo Steel

- 1, Endo Steel
- 2, Endo Steel
- 3, Endo Steel
- 4-6, CASE
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

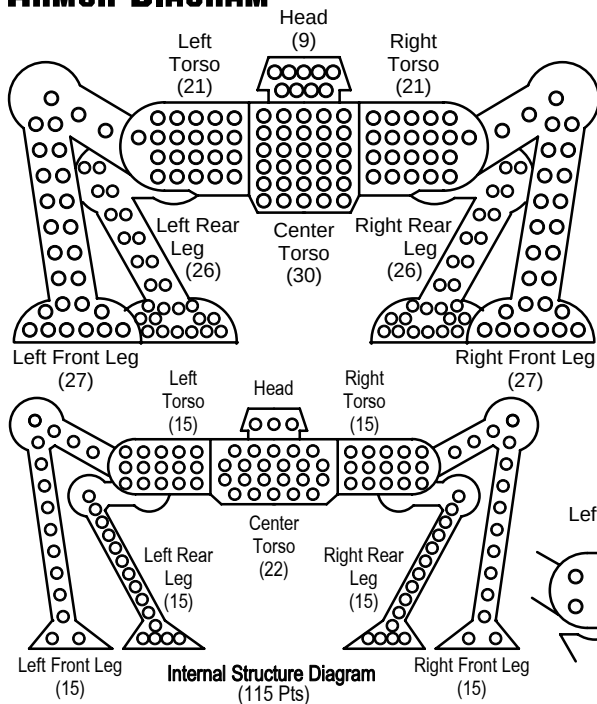
- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

BATTLETECH®

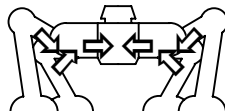
QUAD BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

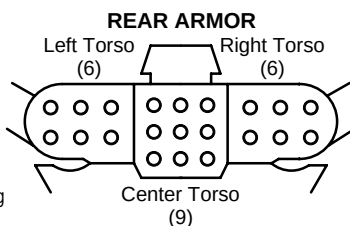
ARMOR DIAGRAM



Total Armor
Pts = 208



Damage
Transfer
Diagram



REAR ARMOR

'MECH DATA

Type: **Barghest BGS-1T**

Mass: **70 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **5**

Inner Sphere

Running: **8**

Quad 'Mech

Jumping: **0**

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	ER Large Laser	LT	12	8	-	7	14	19
1	LB 20-X AC	RT	6	20	-	4	8	12

Ammo Type:

Rounds:

LB 20-X AC

20

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational

☐ Disabled

(30)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Front Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Right Front Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- ER Large Laser
- ER Large Laser
- ER Large Laser
- ER Large Laser
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Center Torso

- Life Support
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- LB 20-X AC (Cont)
- LB 20-X AC (Cont)

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC
- LB 20-X AC

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Left Rear Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Ammo (LB 20-X) 5
- Ammo (LB 20-X) 5

Right Rear Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Ammo (LB 20-X) 5
- Ammo (LB 20-X) 5

Battle Value: **1.309**
Weapon Value: **1.504 / 1.504**
Cost, C-Bills: **16.420.866**

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Point
4	
3	
2	
1	
0	

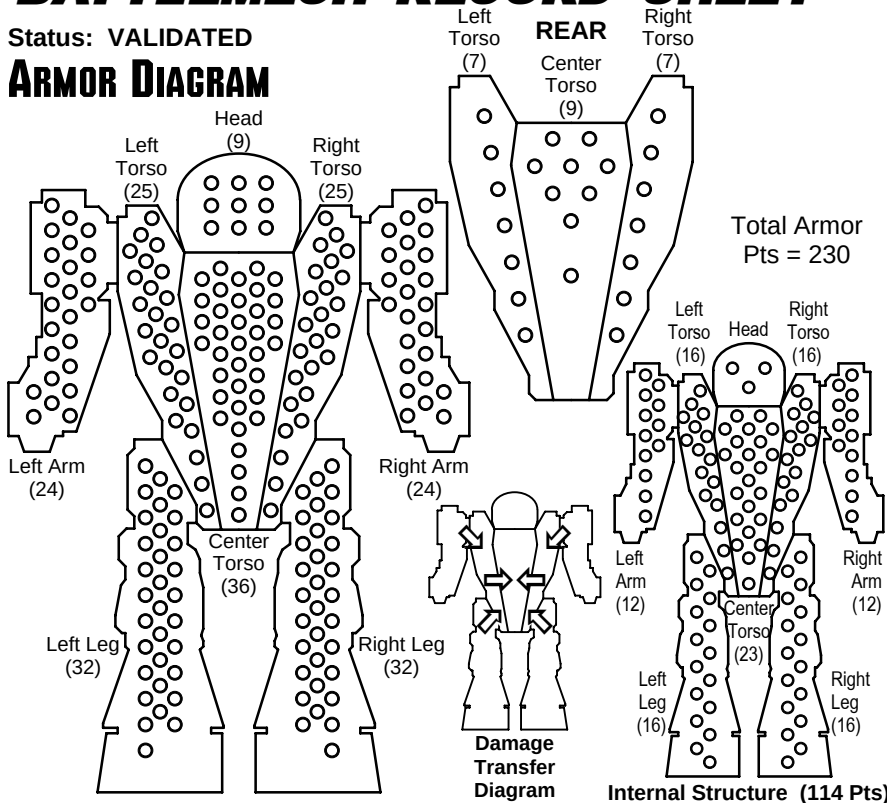
WZK GAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (114 Pts)

'MECH DATA

Type: **Timber Wolf (Mad Cat) D**

Mass: **75 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **5**

Running: **8**

Jumping: **0**

Clan

Biped OmniMech

Weapons Inventory:

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER PPC	LA	15	15	-	7	14	23
1	Streak SRM 6	LT	4	2/hit	-	4	8	12
1	Streak SRM 6	LT(R)	4	2/hit	-	4	8	12
1	ER PPC	RA	15	15	-	7	14	23
1	Streak SRM 6	RT	4	2/hit	-	4	8	12
1	Streak SRM 6	RT(R)	4	2/hit	-	4	8	12
1	ER Small Laser	CT	2	5	-	2	4	6

Ammo Type:

Rounds:

Streak SRM 6

45

Total Heat Sinks: **15 Double (30)**

oooooooooooo oooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(48)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3**

Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER PPC
- ER PPC
- Ferro-Fibrous
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Torso (CASE)

- XL Engine
- XL Engine
- Streak SRM 6
- Streak SRM 6
- Streak SRM 6 (R)
- Streak SRM 6 (R)
- Ammo (Streak 6) 15
- Endo Steel
- Ferro-Fibrous
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

CRITICAL HIT TABLE

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Ferro-Fibrous
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- ER Small Laser
- Endo Steel

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Battle Value: **2.351**

BV for 3 / 4: **2.939**

Weapon Value: **3.538 / 2.978**

Cost, C-Bills: **24.326.642**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER PPC
- ER PPC
- Ferro-Fibrous
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Torso (CASE)

- XL Engine
- XL Engine
- Streak SRM 6
- Streak SRM 6
- Streak SRM 6 (R)
- Streak SRM 6 (R)
- Ammo (Streak 6) 15
- Ammo (Streak 6) 15
- Endo Steel
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Roll Again

Right Leg

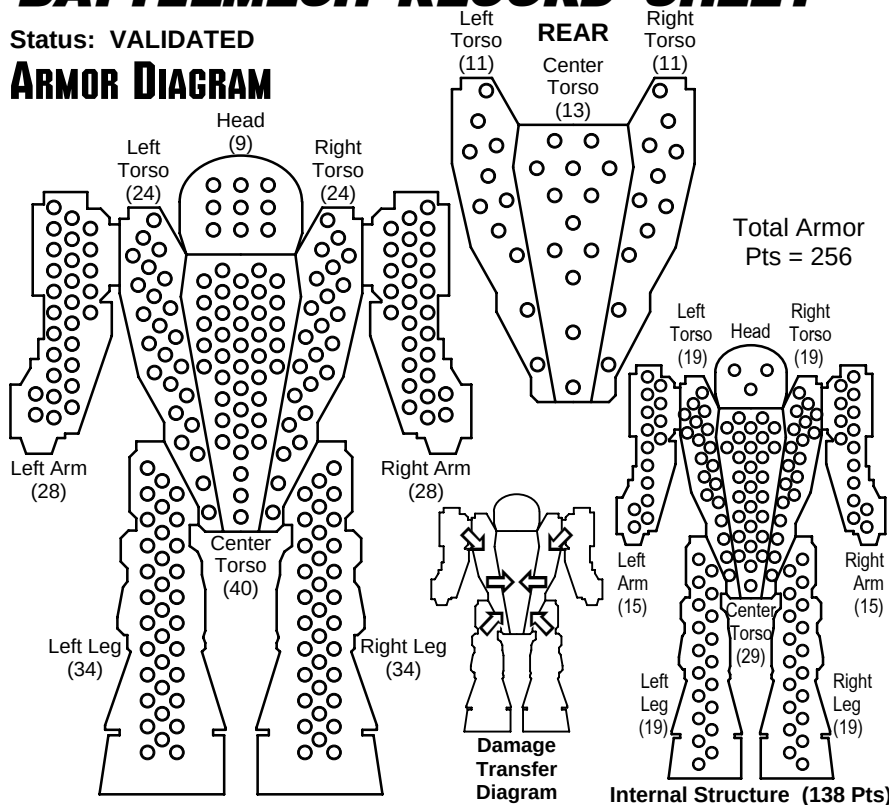
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Blood Asp Scotch2**

Mass: **90 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **4**

Clan

Running: **6**

Biped OmniMech

Jumping: **0**

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER PPC	RA	15	15	-	7	14	23
1	Streak SRM 4	RA	3	2/hit	-	4	8	12
1	Anti-Missile System	RA	1	2d6	-	-	-	-
1	ER PPC	LA	15	15	-	7	14	23
1	Streak SRM 4	LA	3	2/hit	-	4	8	12
1	Anti-Missile System	LA	1	2d6	-	-	-	-
1	LB 10-X AC	RT	2	10	-	6	12	18
2	Medium Pulse Laser	LT	4	7	-	4	8	12
3	ER Medium Laser	LT	5	7	-	5	10	15
1	ECM Suite	CT	0	-	-	-	-	6

Ammo Type: Streak SRM 4

Rounds: 25

Anti-Missile System

24

LB 10-X AC

20

Total Heat Sinks: **17 Double (34)**

oooooooooooo oooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(63)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **2**

Piloting Skill: **3**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	-1 Movement Point
0	

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER PPC
- ER PPC
- Streak SRM 4
- Anti-Missile System
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Endo Steel
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- ECM Suite
- Roll Again

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **2.485**

BV for 2 / 3: **3.728**

Weapon Value: **4.436 / 4.244**

Cost, C-Bills: **31.129.125**

Right Arm (CASE)

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER PPC
- ER PPC
- Streak SRM 4
- Anti-Missile System
- Ammo (Streak 4) 25
- Roll Again
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again

Right Torso (CASE)

- XL Engine
- XL Engine
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- Ammo (LB 10-X) 10
- Ammo (LB 10-X) 10
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

Left Leg

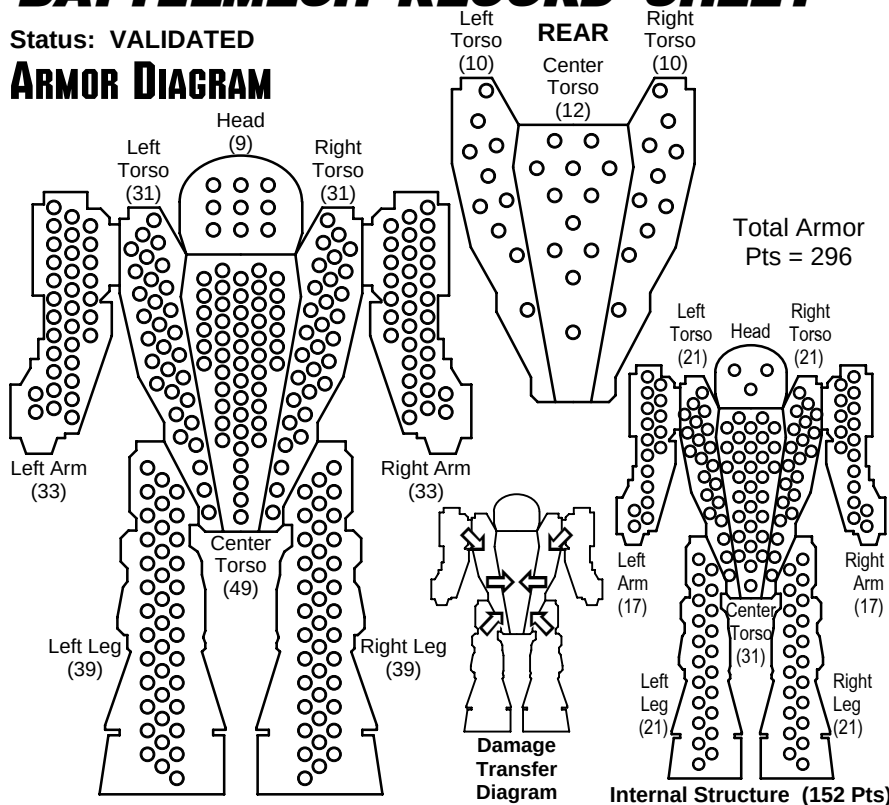
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Thunder Hawk TDK-7S**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **3** Inner Sphere
Running: **5** Biped 'Mech
Jumping: **0**

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Gauss Rifle	RA	1	15	2	7	15	22
2	Medium Laser	LA	3	5	-	3	6	9
1	Gauss Rifle	RT	1	15	2	7	15	22
1	Gauss Rifle	LT	1	15	2	7	15	22

Ammo Type: Rounds:

Gauss Rifle 32

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: **(9)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3** Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
 - Upper Arm Actuator
 - Lower Arm Actuator
 - Hand Actuator
 - Medium Laser
 - Medium Laser
- 1-3
- Roll Again
 - Roll Again
- 4-6
- Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Light Fusion Engine
 - Light Fusion Engine
 - Light Fusion Engine
 - Gyro
 - Gyro
 - Gyro
- 1-3
- Gyro
 - Light Fusion Engine
 - Light Fusion Engine
 - Light Fusion Engine
 - Ammo (Gauss) 8
 - Roll Again
- 4-6

Left Torso

- Light Fusion Engine
 - Light Fusion Engine
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
- 1-3
- Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Ammo (Gauss) 8
 - Ammo (Gauss) 8
- 4-6
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

Right Arm

- Shoulder
 - Upper Arm Actuator
 - Lower Arm Actuator
 - Hand Actuator
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
- 1-3
- Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Roll Again
- 4-6

Right Torso

- Light Fusion Engine
 - Light Fusion Engine
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
- 1-3
- Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Gauss Rifle
 - Ammo (Gauss) 8
 - Roll Again
- 4-6
- Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **2.167**

BV for 3 / 4: **2.709**

Weapon Value: **3.378 / 3.378**

Cost, C-Bills: **18.022.000**

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

Kommandoeinheit

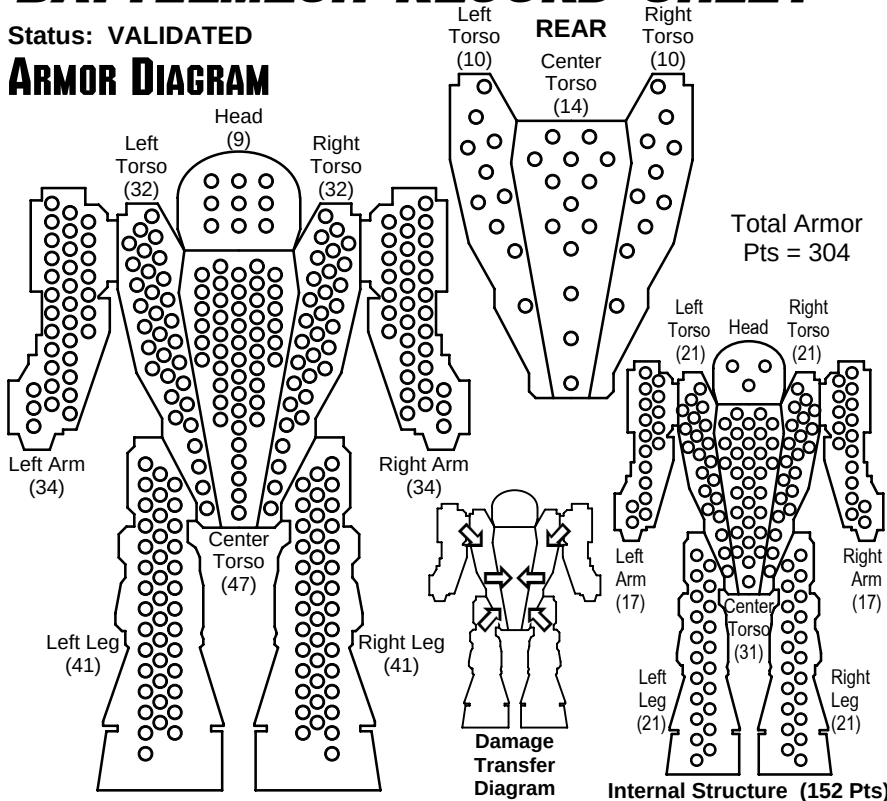
Verteidiger

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (152 Pts)

Left Arm (CASE)

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Large Laser
- 1-3, LB 10-X AC
- 5, LB 10-X AC
- 6, LB 10-X AC
- 1, LB 10-X AC
- 2, LB 10-X AC
- 4-6, Ammo (LB 10-X) 10
- 5, Ammo (LB 10-X) 10
- 6, Streak SRM 4
- 6, Roll Again

Left Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, ER Medium Laser
- 6, ER Medium Laser
- 1, ER Medium Laser
- 2, Ammo (Streak 4) 25
- 3, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, ECM Suite
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, XL Engine
- 5, Anti-Missile System
- 6, Ammo (AMS) 24

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 2.395

Weapon Value: 4.752 / 4.567

Cost, C-Bills: 30.835.000

Right Arm (CASE)

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Large Laser
- 1-3, LB 10-X AC
- 5, LB 10-X AC
- 6, LB 10-X AC
- 1, LB 10-X AC
- 2, LB 10-X AC
- 4-6, Ammo (LB 10-X) 10
- 5, Ammo (LB 10-X) 10
- 6, Streak SRM 4
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Targeting Computer
- 6, Targeting Computer
- 1, Targeting Computer
- 2, Targeting Computer
- 3, Targeting Computer
- 4, Targeting Computer
- 5, Targeting Computer
- 6, ER Medium Laser

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

'MECH DATA

Type: **Dire Wolf (Daishi) Scotch**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **3**

Running: **5**

Jumping: **0**

Clan

Biped OmniMech

Weapons Inventory:

(hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Large Laser	RA	12	10	-	8	15	25
1	LB 10-X AC	RA	2	10	-	6	12	18
1	Streak SRM 4	RA	3	2/hit	-	4	8	12
1	ER Large Laser	LA	12	10	-	8	15	25
1	LB 10-X AC	LA	2	10	-	6	12	18
1	Streak SRM 4	LA	3	2/hit	-	4	8	12
1	ER Medium Laser	RT	5	7	-	5	10	15
3	ER Medium Laser	LT	5	7	-	5	10	15
1	Anti-Missile System	CT	1	2d6	-	-	-	-
1	ECM Suite	HD	0	-	-	-	-	6
1	Targeting Computer							

Ammo Type:

Rounds:

LB 10-X AC	40
Streak SRM 4	25
Anti-Missile System	24

Total Heat Sinks: **15 Double (30)**

oooooooooooo oooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(55)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

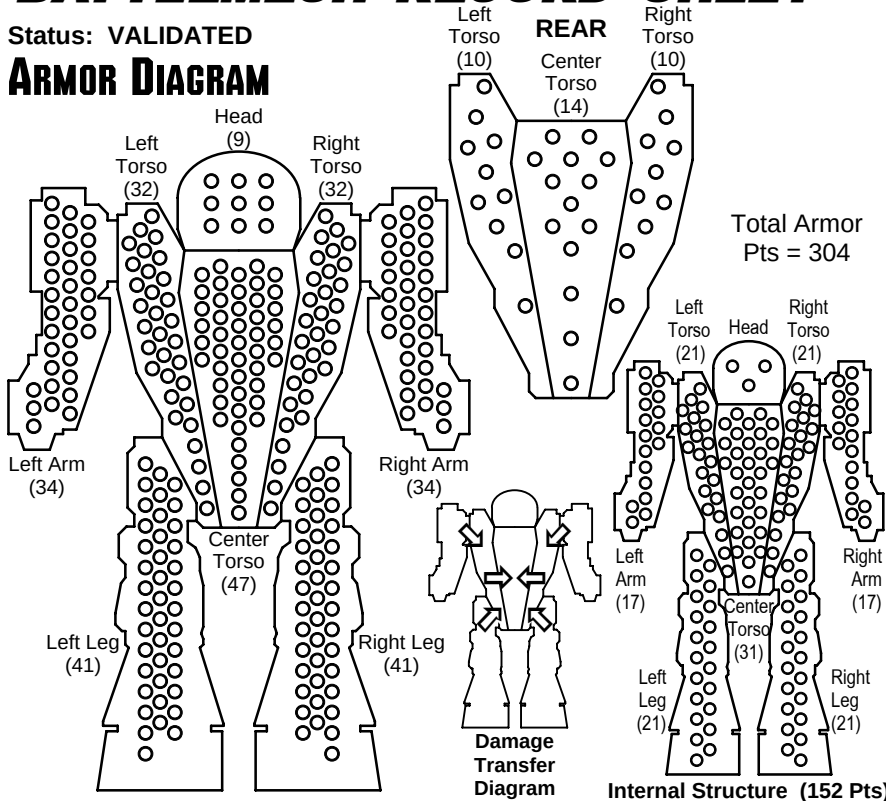
WKGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Dire Wolf (Daishi) Scotch2**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **3**

Running: **5**

Jumping: **3**

Clan

Biped OmniMech

Weapons Inventory:

(hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Large Laser	RA	12	10	-	8	15	25
1	LB 10-X AC	RA	2	10	-	6	12	18
1	Streak SRM 4	RA	3	2/hit	-	4	8	12
1	ER Large Laser	LA	12	10	-	8	15	25
1	LB 10-X AC	LA	2	10	-	6	12	18
1	Streak SRM 4	LA	3	2/hit	-	4	8	12
2	ER Medium Laser	RT	5	7	-	5	10	15
2	ER Medium Laser	LT	5	7	-	5	10	15
1	Anti-Missile System	CT	1	2d6	-	-	-	-
1	ECM Suite	HD	0	-	-	-	-	6

Ammo Type:	Rounds:
LB 10-X AC	40
Streak SRM 4	25
Anti-Missile System	24

Total Heat Sinks: **16 Double (32)**

oooooooooooo oooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(55)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

Left Arm (CASE)

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Large Laser
- 1-3, LB 10-X AC
- 5, LB 10-X AC
- 6, LB 10-X AC
- 1, LB 10-X AC
- 2, LB 10-X AC
- 4-6, Ammo (LB 10-X) 10
- 5, Ammo (LB 10-X) 10
- 6, Streak SRM 4
- 6, Roll Again

Left Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, ER Medium Laser
- 6, ER Medium Laser
- 1, Ammo (AMS) 24
- 2, Jump Jet
- 3, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, ECM Suite
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4-6, XL Engine
- 5, Anti-Missile System
- 6, Jump Jet

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Battle Value: **2.684**

Weapon Value: **4.224 / 4.031**

Cost, C-Bills: **31.125.000**

Right Arm (CASE)

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Large Laser
- 1-3, LB 10-X AC
- 5, LB 10-X AC
- 6, LB 10-X AC
- 1, LB 10-X AC
- 2, LB 10-X AC
- 4-6, Ammo (LB 10-X) 10
- 5, Ammo (LB 10-X) 10
- 6, Streak SRM 4
- 6, Roll Again

Right Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, ER Medium Laser
- 6, Jump Jet
- 1, Ammo (Streak 4) 25
- 2, ER Medium Laser
- 3, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

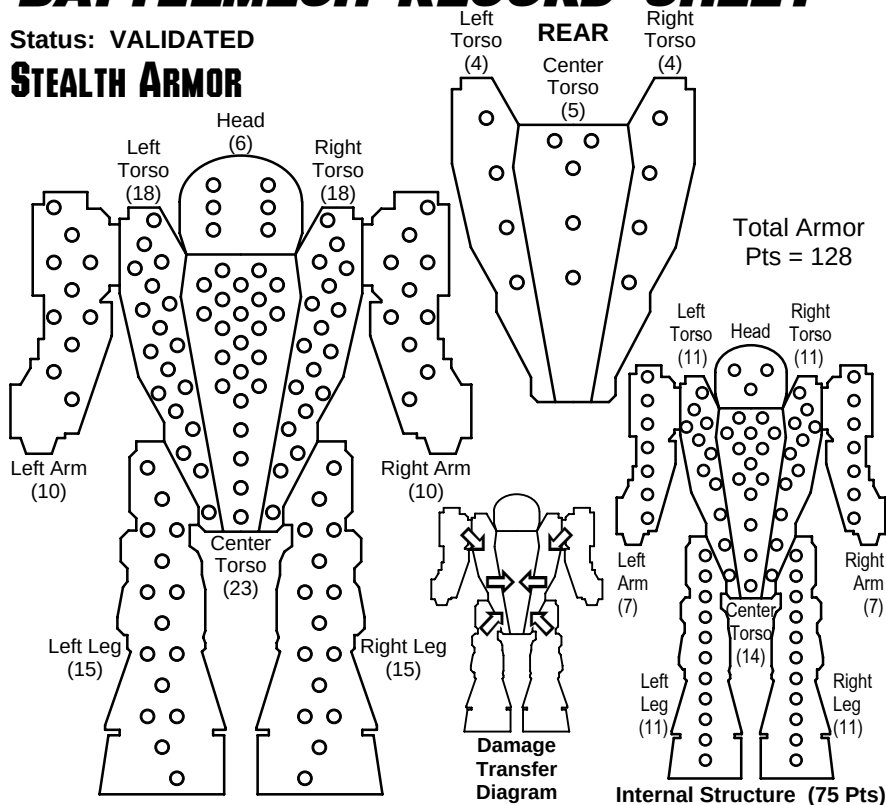
- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

STEALTH ARMOR



Total Armor
Pts = 128

Internal Structure (75 Pts)

'MECH DATA

Type: **Phoenix Hawk PXH-4L**

Mass: **45 tons**

Movement Points: **Tech & Configuration:**

Walking: **6** Inner Sphere
Running: **9** Biped 'Mech
Jumping: **6**

Weapons Inventory:

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
1	ER Large Laser	RA	12	8	-	7	14	19
1	Machine Gun	RA	0	2	-	1	2	3
1	Machine Gun	LA	0	2	-	1	2	3
1	ER Medium Laser	LA	5	5	-	4	8	12
1	Guardian ECM	RT	0	-	-	-	-	6

Ammo Type:

Rounds:

Machine Gun

100

Total Heat Sinks: **11 Double (22)**

oooooooooooo o

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(32)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **2**

Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 Hand Actuator
- Stealth Armor
- Stealth Armor

- Endo Steel
- Endo Steel
- 4-6 Endo Steel
- Endo Steel
- Machine Gun
- ER Medium Laser

Left Torso

- Stealth Armor
- Stealth Armor
- 1-3 Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

- 4-6 Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Jump Jet
- Jump Jet
- Jump Jet

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Stealth Armor
- Stealth Armor

CRITICAL HIT TABLE

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Endo Steel
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- 1-3 Fusion Engine
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- 1 Gyro
- 2 Fusion Engine
- 3 Fusion Engine
- 4 Fusion Engine
- 5 Ammo (MG) 100
- 4-6 Endo Steel

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.117**

BV for 2 / 4: **1.620**

Weapon Value: **592 / 592**

Cost, C-Bills: **5.255.815**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 Hand Actuator
- Stealth Armor
- Stealth Armor

- Roll Again
- Roll Again
- 4-6 ER Medium Laser
- ER Large Laser
- ER Large Laser
- Machine Gun

Right Torso

- Stealth Armor
- Endo Steel
- 1-3 Stealth Armor
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

- 4-6 Guardian ECM
- Guardian ECM
- Jump Jet
- Jump Jet
- Jump Jet
- Roll Again

Right Leg

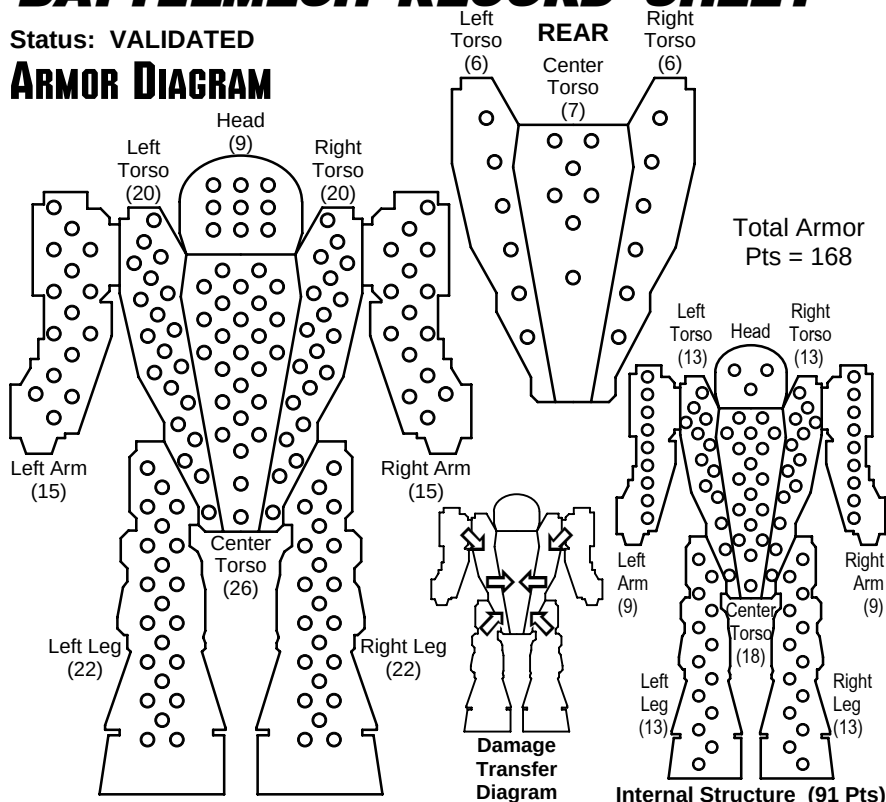
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Stealth Armor
- Stealth Armor

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Dervish DV-8D**

Mass: **55 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **5** Inner Sphere
Running: **8** Biped 'Mech
Jumping: **5**

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
2	ER Medium Laser	LA	5	5	-	4	8	12
1	LRM 15 w/ Artemis IV	RT	5	1/hit	6	7	14	21
1	LRM 15 w/ Artemis IV	LT	5	1/hit	6	7	14	21

Ammo Type: Rounds:

LRM 15 32

Total Heat Sinks: **11 Double (22)**

oooooooooooo o

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: **(30)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3** Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Point
4	
3	
2	
1	
0	

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 ER Medium Laser
- ER Medium Laser
- Endo Steel

- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 XL Engine
- Endo Steel
- Ammo (LRM 15) 8
- LRM 15

- LRM 15
- LRM 15
- 4-6 Artemis IV FCS
- Ammo (LRM 15) 8
- Endo Steel
- Endo Steel

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- 1-3 XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

- Gyro
- XL Engine
- 4-6 XL Engine
- XL Engine
- Jump Jet
- Roll Again

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.465**

BV for 3 / 4: **1.831**

Weapon Value: **1.360 / 1.244**

Cost, C-Bills: **11.008.616**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 ER Medium Laser
- ER Medium Laser
- Endo Steel

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 XL Engine
- Endo Steel
- Ammo (LRM 15) 8
- LRM 15

- LRM 15
- LRM 15
- 4-6 Artemis IV FCS
- Ammo (LRM 15) 8
- Endo Steel
- Endo Steel

Right Leg

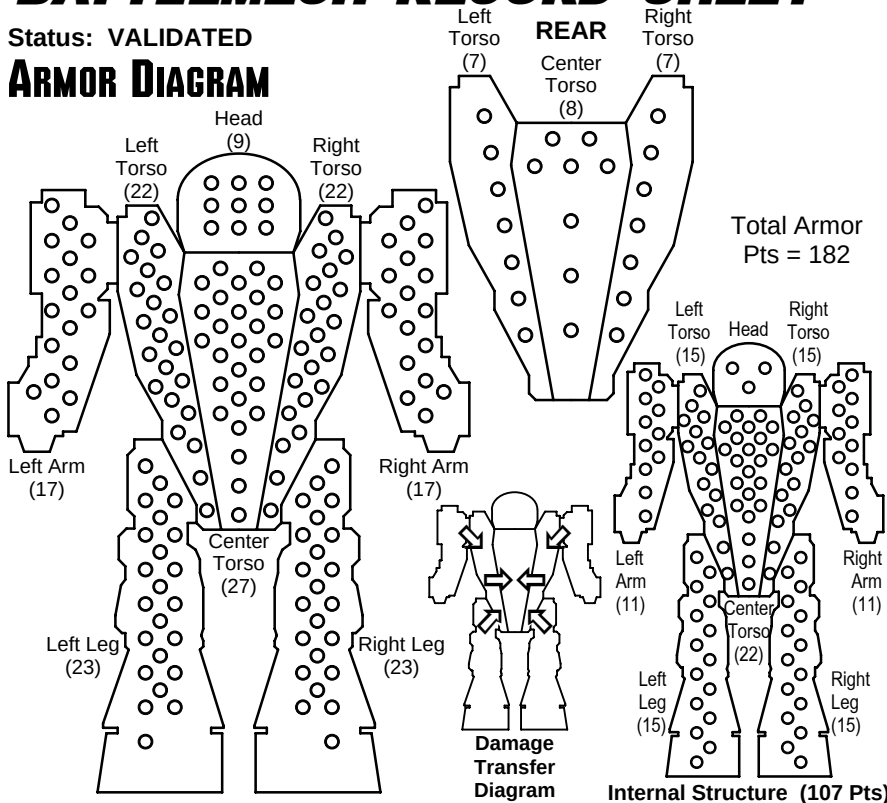
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Summoner (Thor) G**

Mass: **70 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **5**

Running: **8**

Jumping: **5**

Clan

Biped OmniMech

Weapons Inventory:

(hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER PPC	RA	15	15	-	7	14	23
1	ER Large Laser	LA	12	10	-	8	15	25
3	SRM 4	RT	3	2/hit	-	3	6	9
3	SRM 4	LT	3	2/hit	-	3	6	9
1	Heavy Small Laser	CT	3	6	-	1	2	3

Ammo Type:

Rounds:

SRM 4

50

Total Heat Sinks: **18 Double (36)**

oooooooooooo oooooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(48)

WARRIOR DATA

Name:

Gunnery Skill: **2**

Piloting Skill: **3**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER Large Laser
- 1-3 Ferro-Fibrous
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Ferro-Fibrous
- Sensors
- Life Support

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- 1-3 ER PPC
- ER PPC
- Ferro-Fibrous
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Jump Jet
- 4-6 Heavy Small Laser

Right Torso (CASE)

- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 SRM 4
- SRM 4
- SRM 4
- Ammo (SRM 4) 25
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

Left Torso (CASE)

- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 SRM 4
- Ammo (SRM 4) 25
- SRM 4
- SRM 4
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **2.171**

BV for 2 / 3: **3.257**

Weapon Value: **2.152 / 2.152**

Cost, C-Bills: **21.327.207**

HEAT SCALE

** Avoid Inferno explosion on..
Shutdown

Ammo Explosion, avoid on 8+ (** 12+)

Shutdown, avoid on 10+

-5 Movement Points

+4 Modifier to Fire

Ammo Explosion, avoid on 6+ (** 10+)

Shutdown, avoid on 8+

-4 Movement Points

Ammo Explosion, avoid on 4+ (** 8+)

Shutdown, avoid on 6+

+3 Modifier to Fire

-3 Movement Points

Shutdown, avoid on 4+ (** 6+)

+2 Modifier to Fire

-2 Movement Points (** 4+)

+1 Modifier to Fire

-1 Movement Point

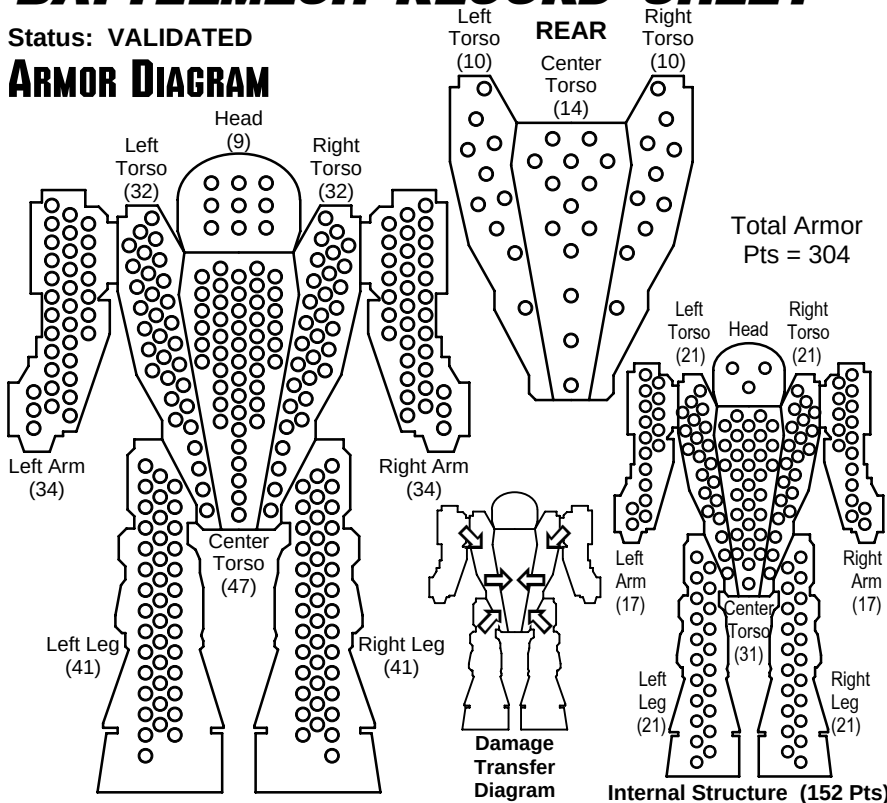
WKGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Dire Wolf (Daishi) W**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **3**

Running: **5**

Jumping: **0**

Clan

Biped OmniMech

Weapons Inventory:

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Large Laser	RA	12	10	-	8	15	25
1	Gauss Rifle	LA	1	15	2	7	15	22
1	Ultra AC/20	RT	7	20	-	4	8	12
1	LRM 20	LT	6	1/hit	-	7	14	21
2	Medium Pulse Laser	CT	4	7	-	4	8	12
1	ER Small Laser	HD	2	5	-	2	4	6

Ammo Type:

Ammo Type	Rounds:
Gauss Rifle	32
Ultra AC/20	10
LRM 20	12

Total Heat Sinks: 20 Double (40)

oooooooooooo ooooooooooooo

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(43)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3**

Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm (CASE)

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Gauss Rifle
- Ammo (Gauss) 8
- Ammo (Gauss) 8
- Ammo (Gauss) 8
- Ammo (Gauss) 8

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- ER Small Laser
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Medium Pulse Laser
- Medium Pulse Laser

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Battle Value: **2.570**

BV for 3 / 4: **3.213**

Weapon Value: **5.468 / 5.468**

Cost, C-Bills: **29.078.124**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER Large Laser
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- Ultra AC/20
- Ultra AC/20
- Ultra AC/20
- Ultra AC/20
- Ultra AC/20
- Ultra AC/20
- Ultra AC/20
- Ultra AC/20
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WZK GAMES

Infanterierush

INFANTRY STAR 1	Clan Jump Infantry - SRM	Movement: 2MP Jump																																																						
Gun Skill: 3 BV: 61 (BV = 67 for Skill = 3)	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>8</td><td>8</td><td>7</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																			9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	
18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																																							
9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1																																							
SRM Damage >>																																																								
Options: • Anti-'Mech Trained		Cost: 11.988.000 C-Bills																																																						

INFANTRY PLATOON 2	I.S. Motorized Infantry - Rifle	Movement: 3MP Ground																																																																																																														
Gun Skill: 3 BV: 362 (BV = 398 for Skill = 3)	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>28</td><td>27</td><td>26</td><td>25</td><td>24</td><td>23</td><td>22</td><td>21</td><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>7</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr> <td colspan="12">Gun 2</td><td colspan="15">Gun 1</td></tr> </table>	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																												7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	Gun 2												Gun 1															
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																																																																																					
7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1																																																																																					
Gun 2												Gun 1																																																																																																				
Rifle Damage >>																																																																																																																
Options: • Field Guns: 2 LB 10-X ACs (10 ammo ea.) [Range: 6–12–18]		Cost: 1.784.000 C-Bills																																																																																																														

INFANTRY PLATOON 3	I.S. Motorized Infantry - Rifle	Movement: 3MP Ground																																																																																																														
Gun Skill: 3 BV: 342 (BV = 376 for Skill = 3)	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>28</td><td>27</td><td>26</td><td>25</td><td>24</td><td>23</td><td>22</td><td>21</td><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>7</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr> <td colspan="12"></td><td colspan="15">Gun 1</td></tr> </table>	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																												7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1													Gun 1															
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																																																																																					
7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1																																																																																					
												Gun 1																																																																																																				
Rifle Damage >>																																																																																																																
Options: • Field Guns: 1 Ultra AC/20 (5 ammo ea.) [Range: 3–7–10]		Cost: 1.460.000 C-Bills																																																																																																														

INFANTRY PLATOON 4	I.S. Foot Infantry - Flamer	Movement: 1MP Ground																																																																																			
Gun Skill: 4 BV: 41	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>28</td><td>27</td><td>26</td><td>25</td><td>24</td><td>23</td><td>22</td><td>21</td><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td>9</td><td>9</td><td>8</td><td>8</td><td>8</td><td>7</td><td>7</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	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																												10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	
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																																																										
10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1																																																										
Flamer Damage >>																																																																																					
Options: • Anti-'Mech Trained		Cost: 4.000.000 C-Bills																																																																																			

INFANTRY PLATOON 5	I.S. Jump Infantry - MG	Movement: 3MP Jump																																																														
Gun Skill: 4 BV: 62	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>21</td><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																					7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	
21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																																												
7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1																																												
Machine Gun Damage >>																																																																
Options: • Anti-'Mech Trained		Cost: 8.000.000 C-Bills																																																														

SWARM ATTACKS TABLE	
Men in Platoon	Base To-Hit Number
30-22	7
21-16	10
15-1	No attack possible

SWARM HIT LOCATION TABLE	
Die Roll (2D6)	Location
2	Head
3	Rear Center Torso
4	Rear Right Torso
5	Front Right Torso
6	Right Arm
7	Front Center Torso
8	Left Arm
9	Front Left Torso
10	Rear Left Torso
11	Rear Center Torso
12	Head

INFANTRY RANGE MODIFIER TABLE											
Weapon		To-Hit Modifier (Range in Hexes)									
Type	0	1	2	3	4	5	6	7-9	10-11	12	
Rifle	-2	0	+2	–	–	–	–	–	–	–	
MG	-2	0	+2	+4	–	–	–	–	–	–	
Flamer	-1	0	+2	–	–	–	–	–	–	–	
Laser	-2	0	+2	+4	–	–	–	–	–	–	
SRM	-1	0	0	+2	+2	+4	+4	–	–	–	
LRM	+8	+6	+4	+2	0	0	0	+2	+4	+5	

Printed by **HEAVYMETAL LITE** V2.01

Copyright 2001 WizKids, LLC.

BattleTech® is a registered trademark of WizKids, LLC.

Total BV this sheet = 944

INFANTRY PLATOON 1 Gun Skill: 4 BV: 40	I.S. Foot Infantry - LRM LRM Damage >> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td> </tr> </table>	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																					5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	Movement: 1MP Ground Cost: 1.000.000 C-Bills
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																																											
																																																														
5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1																																											

INFANTRY PLATOON 2 Gun Skill: 4 BV: 40	I.S. Foot Infantry - LRM LRM Damage >> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td> </tr> </table>	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																					5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	Movement: 1MP Ground Cost: 1.000.000 C-Bills
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																																											
																																																														
5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1																																											

SWARM ATTACKS TABLE	
Men in Platoon	Base To-Hit Number
30-22	7
21-16	10
15-1	No attack possible

LEG ATTACKS TABLE	
Men in Platoon	Base To-Hit Number
30-22	4
21-16	7
15-10	10
9-5	12
4-1	No attack possible

SWARM HIT LOCATION TABLE	
Die Roll (2D6)	Location
2	Head
3	Rear Center Torso
4	Rear Right Torso
5	Front Right Torso
6	Right Arm
7	Front Center Torso
8	Left Arm
9	Front Left Torso
10	Rear Left Torso
11	Rear Center Torso
12	Head

INFANTRY RANGE MODIFIER TABLE										
Weapon Type	To-Hit Modifier (Range in Hexes)									
	0	1	2	3	4	5	6	7-9	10-11	12
Rifle	-2	0	+2	-	-	-	-	-	-	-
MG	-2	0	+2	+4	-	-	-	-	-	-
Flamer	-1	0	+2	-	-	-	-	-	-	-
Laser	-2	0	+2	+4	-	-	-	-	-	-
SRM	-1	0	0	+2	+2	+4	+4	-	-	-
LRM	+8	+6	+4	+2	0	0	0	+2	+4	+5

Printed by **HEAVYMETAL LITE** V2,01
 Copyright 2001 WizKids, LLC.
 BattleTech® is a registered trademark of WizKids, LLC.
 Total BV this sheet = 80

Fangen



1 • Anti-Mech Movement: 1MP Ground, 3MP Jump
Type: Clan Überläufer • Omni-transportable

01	02	03	04	05	06	07	08	09
----	----	----	----	----	----	----	----	----

Weapons (ranges in hexes) Dmg Sht Med Lng

Notes:
• ECM Suite: Within hex only
• Improved Stealth armor:
+1 Sh, +2 Md, +3 Lg to-hit mods, AP can't find

Gun Skill: 4 BV: 10 Clan / Level 2 Cost: 536.000 C-Bills

2 • Anti-Mech Movement: 1MP Ground, 4MP Jump
Type: Clan Clan Battle Armor MG • Omni-transportable

01	02	03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16	17	18

Weapons (ranges in hexes) Dmg Sht Med Lng

SRM 2 (OS) 2/hit 3 6 9
SRM 2 (OS) 2/hit 3 6 9
Heavy Machine Gun 2D6/3 1 2 -

Notes:
• Searchlight: Illuminates 9 hexes

Gun Skill: 2 BV: 246 (342 for Skill = 2) Clan / Level 2 Cost: 5.163.000 C-Bills

3 • Anti-Mech Movement: 1MP Ground, 4MP Jump
Type: Clan Clan Battle Armor MG • Omni-transportable

01	02	03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16	17	18

Weapons (ranges in hexes) Dmg Sht Med Lng

SRM 2 (OS) 2/hit 3 6 9
SRM 2 (OS) 2/hit 3 6 9
Heavy Machine Gun 2D6/3 1 2 -

Notes:
• Searchlight: Illuminates 9 hexes

Gun Skill: 2 BV: 246 (342 for Skill = 2) Clan / Level 2 Cost: 4.569.000 C-Bills

BATTLE ARMOR MISSILES TABLE

Die Roll 2D6	Point Members Active [Number of Missiles Fired]					
	1 [2]	2 [4]	3 [6]	4 [8]	5 [10]	6 [12]
2	1	1	2	2	3	4
3	1	2	2	3	3	4
4	1	2	3	3	4	5
5	1	2	3	4	6	8
6	1	2	4	4	6	8
7	1	3	4	5	6	8
8	2	3	4	5	6	8
9	2	3	5	6	8	10
10	2	3	5	7	8	10
11	2	4	6	8	10	12
12	2	4	6	8	10	12

BATTLE ARMOR DIRECT FIRE TABLE

Die Roll 2D6	Point Members Active					
	1	2	3	4	5	6
2	1	1	1	1	1	2
3	1	1	1	2	2	2
4	1	1	2	2	2	3
5	1	1	2	2	3	3
6	1	1	2	2	3	4
7	1	2	2	3	3	4
8	1	2	2	3	4	4
9	1	2	3	3	4	5
10	1	2	3	4	4	5
11	1	2	3	4	5	6
12	1	2	3	4	5	6

LEG ATTACKS TABLE

Battle Armored Troopers Active	Base To-Hit Number
4+	4
3	7
2	10
1	12
-	No attack possible

SWARM ATTACKS TABLE

Battle Armored Troopers Active	Base To-Hit Number
4+	7
1-3	10
-	No attack possible

SWARM HIT LOCATION TABLE

Die Roll (2D6)	Location	Die Roll (2D6)	Location
2	Head	7	Front Center Torso
3	Rear Center Torso	8	Left Arm
4	Rear Right Torso	9	Front Left Torso
5	Front Right Torso	10	Rear Left Torso
6	Right Arm	11	Rear Center Torso
		12	Head

Printed by HeavyMetal Battle Armor
Copyright © 2006 RCW Enterprises.
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc.
Permission to photocopy for personal use.

Total BV this sheet = 694

Munitionsfabrik

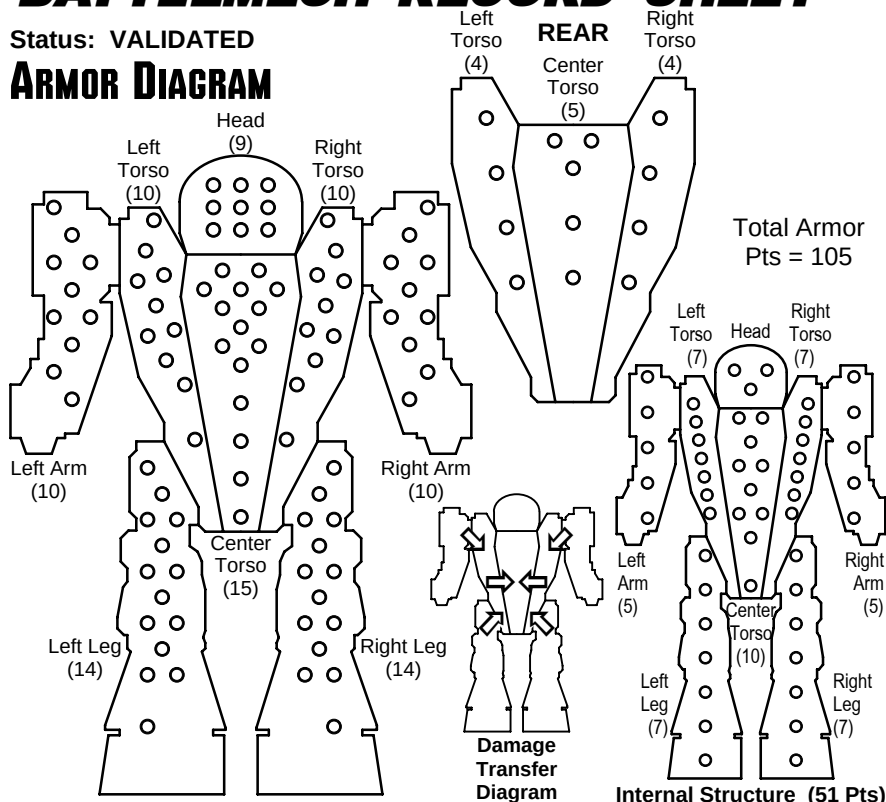
Verteidiger

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Incubus (Vixen)**

Mass: **30 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **9**

Clan

Running: **14**

Biped 'Mech

Jumping: **0**

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Large Pulse Laser	RA	10	10	-	6	14	20
1	ER Medium Laser	LT	5	7	-	5	10	15
1	ER Medium Laser	RT	5	7	-	5	10	15
2	Machine Gun	LT	0	2	-	1	2	3
2	Machine Gun	RT	0	2	-	1	2	3

Ammo Type: Rounds:

Machine Gun 100

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(20)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- ER Medium Laser
- Machine Gun
- Machine Gun
- Endo Steel
- Endo Steel
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Ferro-Fibrous

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Center Torso (CASE)

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Ammo (MG) 100
- Endo Steel

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Battle Value: **1.422**
Weapon Value: **1.161 / 1.161**
Cost, C-Bills: **5.314.790**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- Hand Actuator
- Large Pulse Laser
- Large Pulse Laser
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- ER Medium Laser
- Machine Gun
- Machine Gun
- Endo Steel
- Endo Steel
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Leg

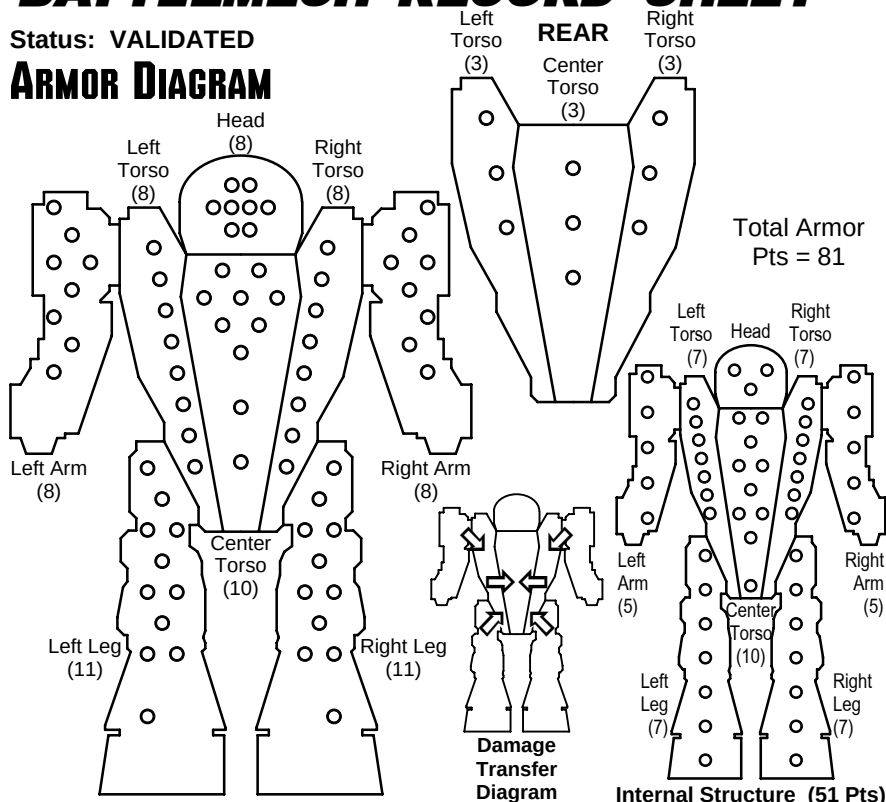
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Ferro-Fibrous

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Osiris OSR-3D**

Mass: **30 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **8** Inner Sphere
Running: **12** Biped 'Mech
Jumping: **4**

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
1	SRM 6	LA	4	2/hit	-	3	6	9
1	ER Medium Laser	RT	5	5	-	4	8	12
1	Machine Gun	RT	0	2	-	1	2	3
2	ER Medium Laser	CT	5	5	-	4	8	12

Ammo Type: Rounds:

SRM 6 15
Machine Gun 100

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: **(29)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4** Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- SRM 6
- SRM 6
- Endo Steel
- Endo Steel

- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Ammo (SRM 6) 15
- Jump Jet
- Jump Jet

- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Ferro-Fibrous
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
 - XL Engine
 - XL Engine
 - Gyro
 - Gyro
 - Gyro
- Gyro
 - XL Engine
 - XL Engine
 - XL Engine
 - ER Medium Laser
 - ER Medium Laser

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **937**
Weapon Value: **631 / 631**
Cost, C-Bills: **5.230.550**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- ER Medium Laser

- ER Medium Laser
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Jump Jet
- ER Medium Laser
- Jump Jet

- Ammo (MG) 100
- Machine Gun
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

HEAT SCALE

** Avoid Inferno explosion on..
Shutdown

Ammo Explosion, avoid on 8+ (** 12+)

Shutdown, avoid on 10+

-5 Movement Points

+4 Modifier to Fire

Ammo Explosion, avoid on 6+ (** 10+)

Shutdown, avoid on 8+

-4 Movement Points

Ammo Explosion, avoid on 4+ (** 8+)

Shutdown, avoid on 6+

+3 Modifier to Fire

-3 Movement Points

Shutdown, avoid on 4+ (** 6+)

+2 Modifier to Fire

-2 Movement Points (** 4+)

+1 Modifier to Fire

-1 Movement Point

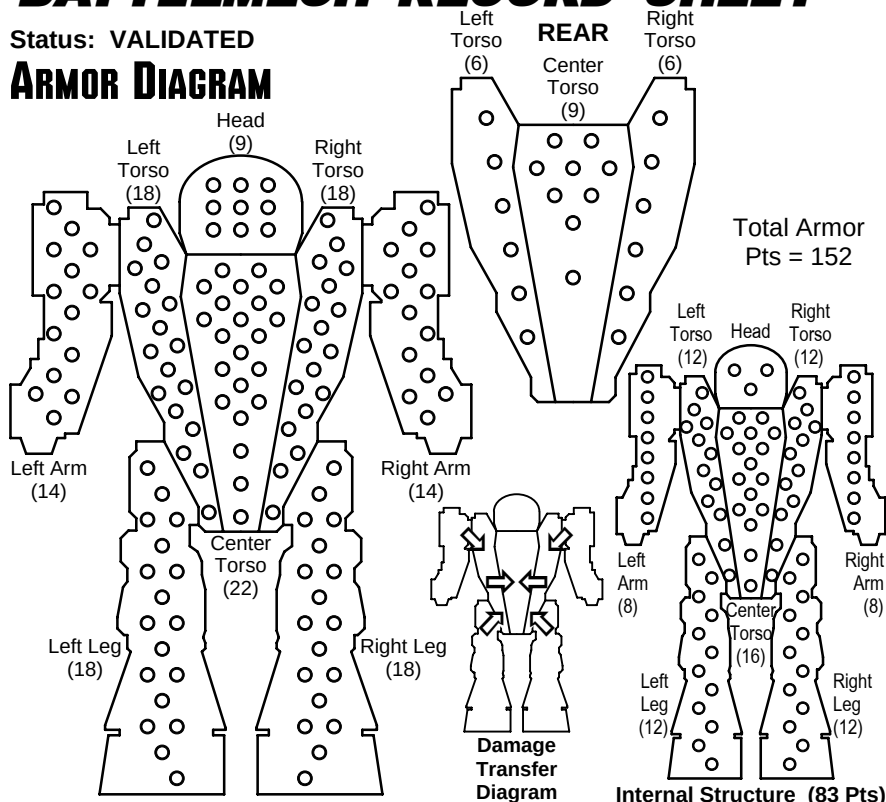
WKGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Blackjack BJ2-OC**

Mass: **50 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **4**

Running: **6**

Jumping: **4**

Inner Sphere

Biped OmniMech

Weapons Inventory:

(hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	LB 10-X AC	LA	2	10	-	6	12	18
1	LB 10-X AC	RA	2	10	-	6	12	18
1	Medium Laser	LT	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	RT	3	5	-	3	6	9
1	Small Laser	CT	1	3	-	1	2	3

Ammo Type:

Rounds:

LB 10-X AC

20

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(11)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- Roll Again

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Medium Laser
- Ammo (LB 10-X) 10
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Endo Steel
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Small Laser
- Endo Steel

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.161**

Weapon Value: **1.242 / 1.242**

Cost, C-Bills: **9.509.844**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- Roll Again

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Medium Laser
- Ammo (LB 10-X) 10
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again

Right Leg

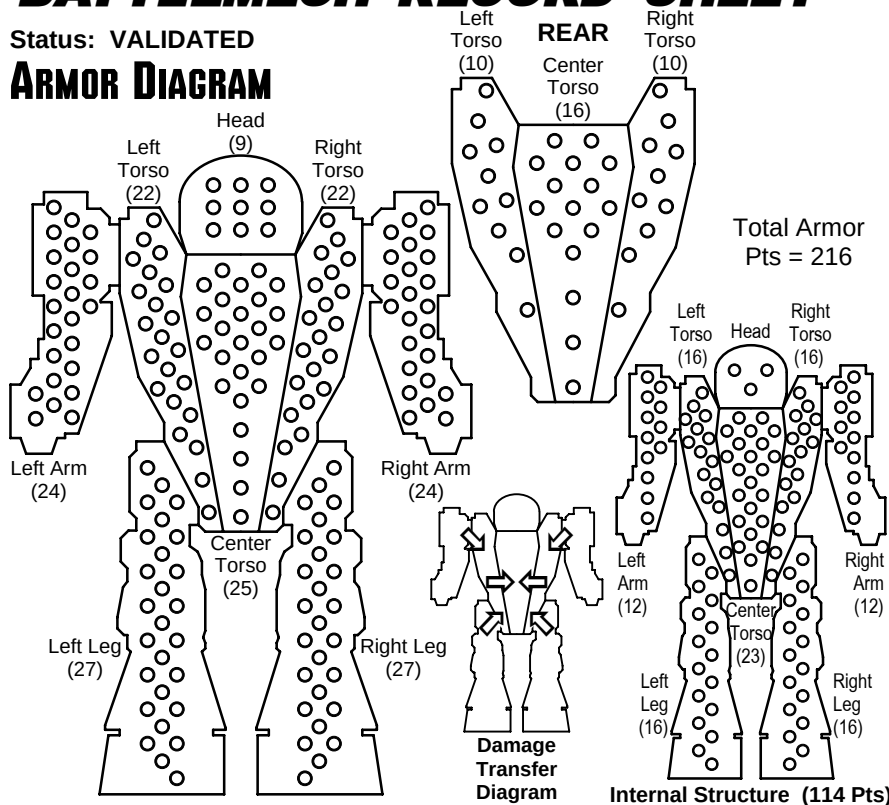
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (114 Pts)

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Large Laser
- 5, Large Laser
- 6, Medium Laser

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, Medium Laser
- 5, Medium Laser (R)
- 6, Roll Again

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Flamer
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro

- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4-6, XL Engine
- 5, Large Laser
- 6, Large Laser

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 1.409

Weapon Value: 2.062 / 2.062

Cost, C-Bills: 17.831.625

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Large Laser
- 5, Large Laser
- 6, Medium Laser

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, Medium Laser
- 5, Anti-Missile System
- 6, Ammo (AMS) 12

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

'MECH DATA

Type: **Flashman FLS-8K**

Mass: **75 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **5**

Running: **8**

Jumping: **0**

Inner Sphere

Biped 'Mech

Weapons Inventory:

(hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Large Laser	CT	8	8	-	5	10	15
1	Large Laser	LA	8	8	-	5	10	15
1	Large Laser	RA	8	8	-	5	10	15
1	Medium Laser	LT	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	LT(R)	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	RT	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	LA	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	RA	3	5	-	3	6	9
1	Flamer	HD	3	2	-	1	2	3
1	Anti-Missile System	RT	1	1d6	-	-	-	-

Ammo Type:

Rounds:

Anti-Missile System 12

Total Heat Sinks: **15 Double (30)**

oooooooooooo oooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(43)

WARRIOR DATA

Name:

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

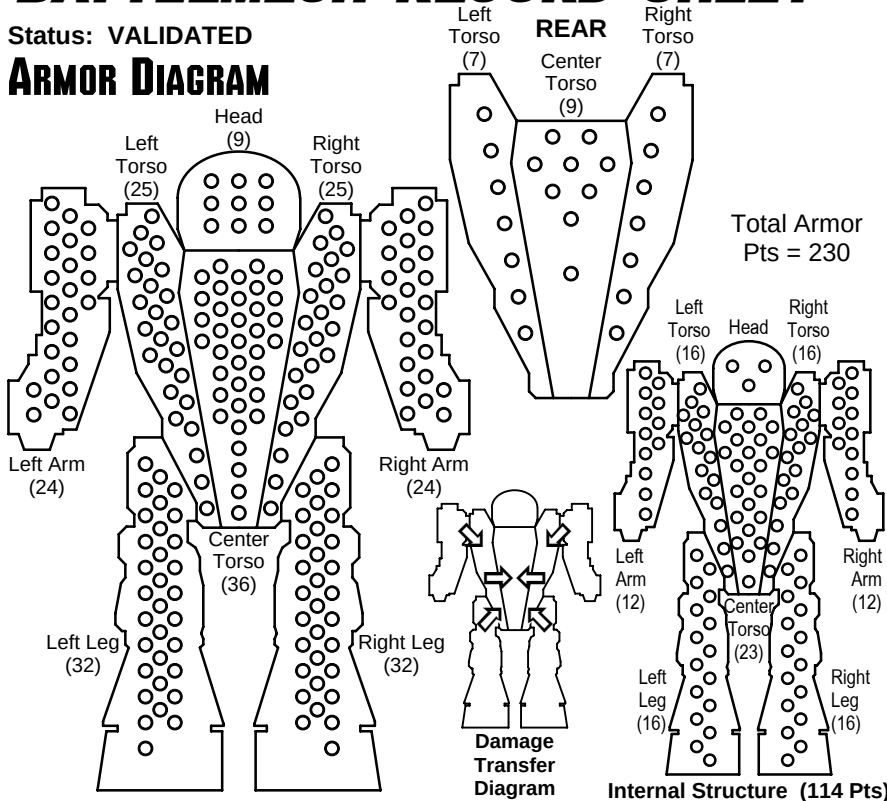
WKGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Timber Wolf (Mad Cat) A**

Mass: **75 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **5**

Running: **8**

Jumping: **0**

Clan

Biped OmniMech

Weapons Inventory:

(hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER PPC	RA	15	15	-	7	14	23
3	Medium Pulse Laser	LT	4	7	-	4	8	12
1	ER PPC	LA	15	15	-	7	14	23
1	Streak SRM 6	RT	4	2/hit	-	4	8	12
1	ER Small Laser	CT	2	5	-	2	4	6

Ammo Type:

Rounds:

Streak SRM 6

15

Total Heat Sinks: **20 Double (40)**

oooooooooooo ooooooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(48)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3**

Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

- 1, ER PPC
- 2, ER PPC
- 4-6, Ferro-Fibrous
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, Medium Pulse Laser
- 4, Medium Pulse Laser
- 5, Medium Pulse Laser
- 6, Endo Steel

- 1, Ferro-Fibrous
- 2, Ferro-Fibrous
- 4-6, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
 - 2, XL Engine
 - 1-3, XL Engine
 - 4, Gyro
 - 5, Gyro
 - 6, Gyro
- 1, Gyro
 - 2, XL Engine
 - 3, XL Engine
 - 4, XL Engine
 - 5, ER Small Laser
 - 6, Endo Steel

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Battle Value: **2.470**

BV for 3 / 4: **3.088**

Weapon Value: **4.403 / 4.221**

Cost, C-Bills: **23.652.892**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 4-6, ER PPC
- 4, ER PPC
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Roll Again

Right Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, Streak SRM 6
- 4, Streak SRM 6
- 5, Ammo (Streak 6) 15
- 6, Endo Steel

- 1, Ferro-Fibrous
- 2, Ferro-Fibrous
- 4-6, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

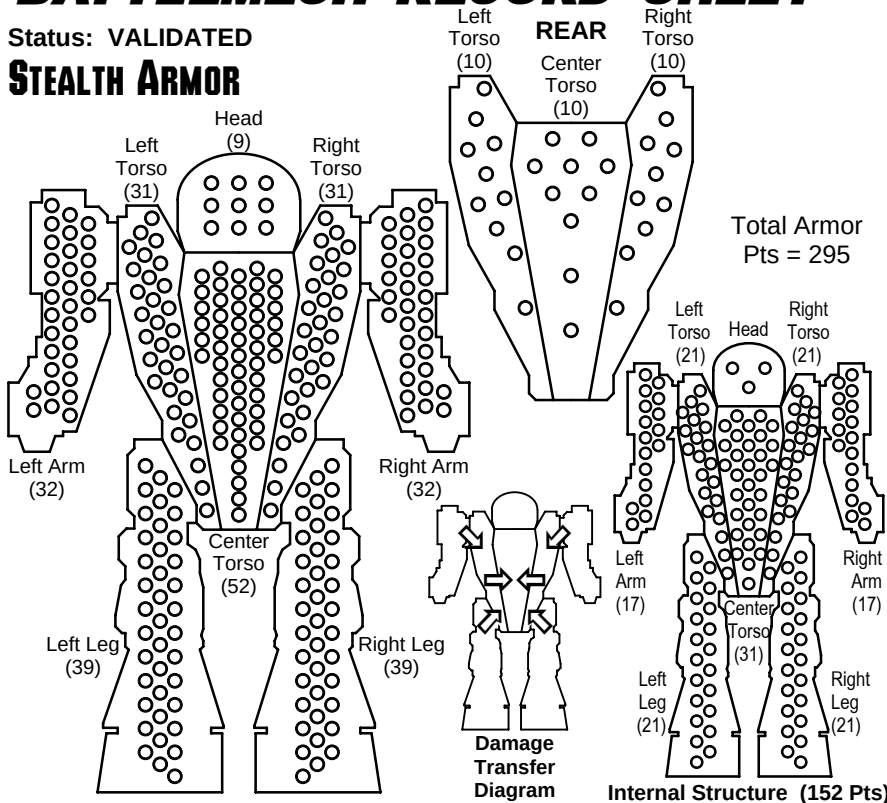
- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

STEALTH ARMOR



'MECH DATA

Type: **Pillager PLG-5Z**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **3 [4]** Inner Sphere

Running: **5 [6]** Biped 'Mech

Jumping: **0**

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER PPC	RA	15	10	-	7	14	23
1	Guardian ECM	LA	0	-	-	-	-	6
1	Gauss Rifle	RT	1	15	2	7	15	22
1	Gauss Rifle	LT	1	15	2	7	15	22
1	ER Medium Laser	CT	5	5	-	4	8	12
1	ER Medium Laser	HD	5	5	-	4	8	12

Ammo Type: Rounds:

Gauss Rifle 40

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat: **(37)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3**

Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points (-4 MP with TSM)
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points (-3 MP with TSM)
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points (-2 MP with TSM)
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points (-1 MP with TSM)
9	TSM Activates, +1 Movement Point
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Point
4	
3	
2	
1	
0	

WKGAMES

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Hand Actuator
- 5, Guardian ECM
- 6, Guardian ECM

- 1, Stealth Armor
- 2, Stealth Armor
- 4-6, Triple Strength
- 4, Triple Strength
- 5, Triple Strength
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, Gauss Rifle
- 2, Gauss Rifle
- 1-3, Gauss Rifle
- 4, Gauss Rifle
- 5, Gauss Rifle
- 6, Gauss Rifle

- 1, Gauss Rifle
- 2, Triple Strength
- 4-6, Ammo (Gauss) 8
- 4, CASE
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, ER Medium Laser
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Fusion Engine
 - 2, Fusion Engine
 - 1-3, Fusion Engine
 - 4, Gyro
 - 5, Gyro
 - 6, Gyro
- 1, Gyro
 - 2, Fusion Engine
 - 3, Fusion Engine
 - 4-6, Triple Strength
 - 5, Triple Strength
 - 6, ER Medium Laser

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **2.237**

BV for 3 / 4: **2.796**

Weapon Value: **3.032 / 3.032**

Cost, C-Bills: **15.102.000**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Hand Actuator
- 5, Ammo (Gauss) 8
- 6, Ammo (Gauss) 8

- 1, Ammo (Gauss) 8
- 2, Stealth Armor
- 3, Stealth Armor
- 4-6, ER PPC
- 5, ER PPC
- 6, ER PPC

Right Torso

- 1, Gauss Rifle
- 2, Gauss Rifle
- 1-3, Gauss Rifle
- 4, Gauss Rifle
- 5, Gauss Rifle
- 6, Gauss Rifle

- 1, Gauss Rifle
- 2, Triple Strength
- 4-6, Ammo (Gauss) 8
- 3, CASE
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

Munitionsfabrik

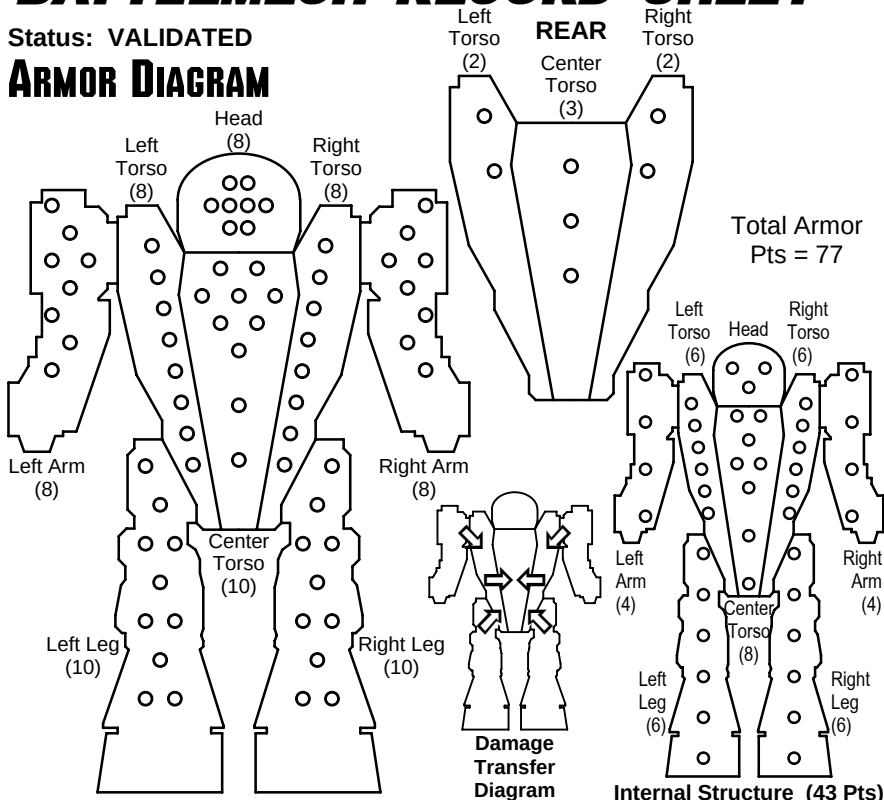
Angreifer
Volle Verstärkung

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Locust IIC**

Mass: **25 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **8**

Clan

Running: **12**

Biped 'Mech

Jumping: **0**

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Medium Pulse Laser	CT	4	7	-	4	8	12
4	ER Small Laser	LA	2	5	-	2	4	6
4	ER Small Laser	RA	2	5	-	2	4	6

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(20)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER Small Laser
- ER Small Laser
- ER Small Laser
- ER Small Laser

- Roll Again
- Roll Again

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Torso

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Endo Steel
- Endo Steel
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Ferro-Fibrous

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Ferro-Fibrous
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Gyro
 - Gyro
 - Gyro
- Gyro
 - Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Medium Pulse Laser
 - Endo Steel

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Battle Value: **975**
Weapon Value: **780 / 780**
Cost, C-Bills: **2.044.791**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER Small Laser
- ER Small Laser
- ER Small Laser
- ER Small Laser

- Roll Again
- Roll Again

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Torso

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Endo Steel
- Endo Steel
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Leg

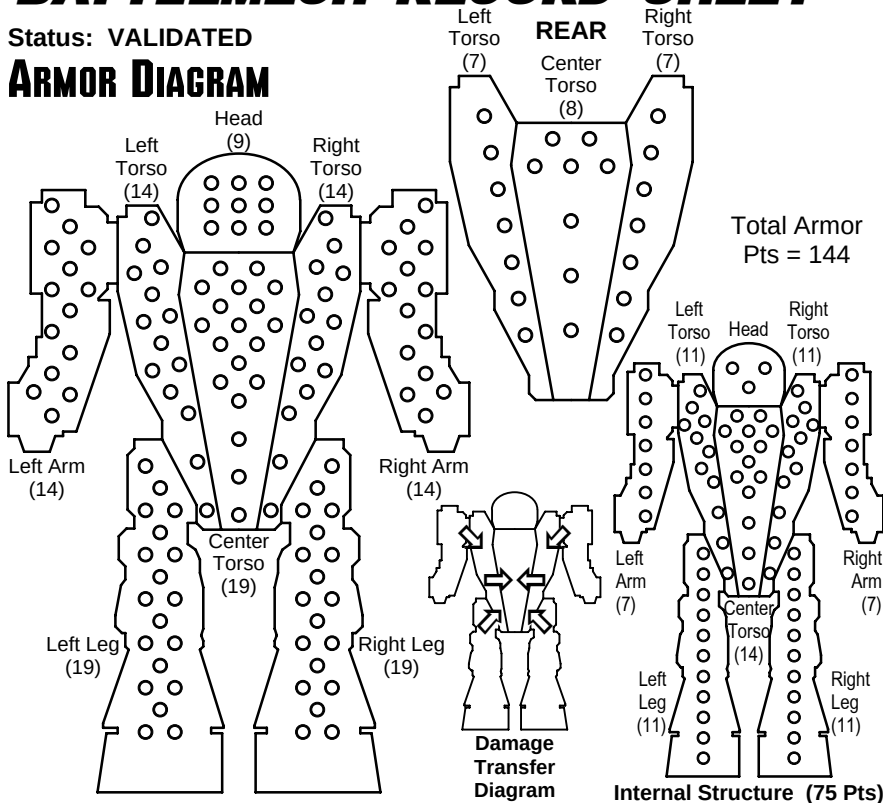
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Ferro-Fibrous

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Ice Ferret (Fenris) D**

Mass: **45 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **8**

Clan

Running: **12**

Biped OmniMech

Jumping: **0**

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Medium Pulse Laser	CT	4	7	-	4	8	12
1	Anti-Missile System	LA	1	2d6	-	-	-	-
1	Medium Pulse Laser	LA	4	7	-	4	8	12
2	Medium Pulse Laser	RA	4	7	-	4	8	12

Ammo Type: Rounds:

Anti-Missile System 24

Total Heat Sinks: **12 Double (24)**

oooooooooooo oo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(17)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

Left Arm (CASE)

- Shoulder
 - Upper Arm Actuator
 - Lower Arm Actuator
 - Hand Actuator
 - Anti-Missile System
 - Medium Pulse Laser
- 1-3
- Ammo (AMS) 24
 - Ferro-Fibrous
- 4-6
- Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again

Left Torso

- XL Engine
 - XL Engine
 - Endo Steel
 - Ferro-Fibrous
 - Ferro-Fibrous
 - Roll Again
- 1-3
- Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
- 4-6

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

CRITICAL HIT TABLE

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Ferro-Fibrous
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
 - XL Engine
 - XL Engine
 - Gyro
 - Gyro
 - Gyro
- 1-3
- Gyro
 - XL Engine
 - XL Engine
 - XL Engine
 - Medium Pulse Laser
 - Endo Steel
- 4-6

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Battle Value: **1.541**

Weapon Value: **1.572 / 1.572**

Cost, C-Bills: **12.122.362**

Right Arm

- Shoulder
 - Upper Arm Actuator
 - Lower Arm Actuator
 - Hand Actuator
 - Medium Pulse Laser
 - Medium Pulse Laser
- 1-3
- Ferro-Fibrous
 - Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
- 4-6

Right Torso

- XL Engine
 - XL Engine
 - Endo Steel
 - Ferro-Fibrous
 - Ferro-Fibrous
 - Roll Again
- 1-3
- Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
- 4-6

Right Leg

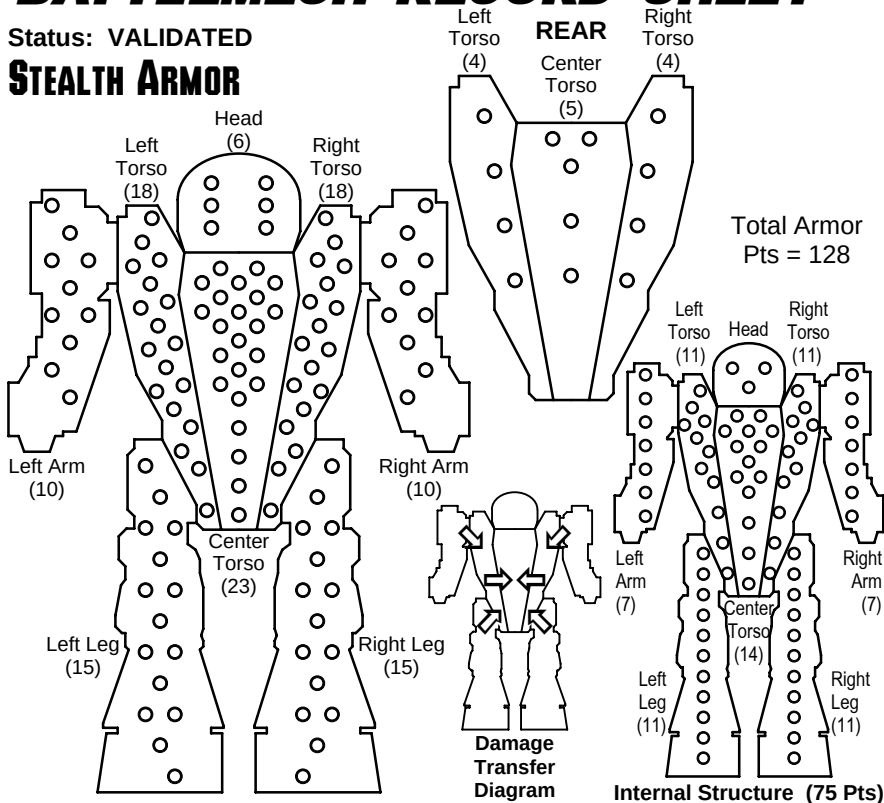
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

STEALTH ARMOR



'MECH DATA

Type: **Phoenix Hawk PXH-4L**

Mass: **45 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **6** Inner Sphere
Running: **9** Biped 'Mech
Jumping: **6**

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
1	ER Large Laser	RA	12	8	-	7	14	19
1	Machine Gun	RA	0	2	-	1	2	3
1	Machine Gun	LA	0	2	-	1	2	3
1	ER Medium Laser	LA	5	5	-	4	8	12
1	Guardian ECM	RT	0	-	-	-	-	6

Ammo Type: Rounds:

Machine Gun 100

Total Heat Sinks: **11 Double (22)**

oooooooooooo o

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: **(32)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4** Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 Hand Actuator
- Stealth Armor
- Stealth Armor

- Endo Steel
- Endo Steel
- 4-6 Endo Steel
- Endo Steel
- Machine Gun
- ER Medium Laser

Left Torso

- Stealth Armor
- Stealth Armor
- 1-3 Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- 4-6 Double Heat Sink
- Jump Jet
- Jump Jet
- Jump Jet

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Stealth Armor
- Stealth Armor

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Endo Steel
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Fusion Engine
- Fusion Engine
- 1-3 Fusion Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Fusion Engine
- Fusion Engine
- 4-6 Fusion Engine
- Ammo (MG) 100
- Endo Steel

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Battle Value: **1.117**
Weapon Value: **592 / 592**
Cost, C-Bills: **5.255.815**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 Hand Actuator
- Stealth Armor
- Stealth Armor

- Roll Again
- Roll Again
- 4-6 ER Medium Laser
- ER Large Laser
- ER Large Laser
- Machine Gun

Right Torso

- Stealth Armor
- Endo Steel
- 1-3 Stealth Armor
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel

- Guardian ECM
- Guardian ECM
- 4-6 Jump Jet
- Jump Jet
- Jump Jet
- Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Stealth Armor
- Stealth Armor

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

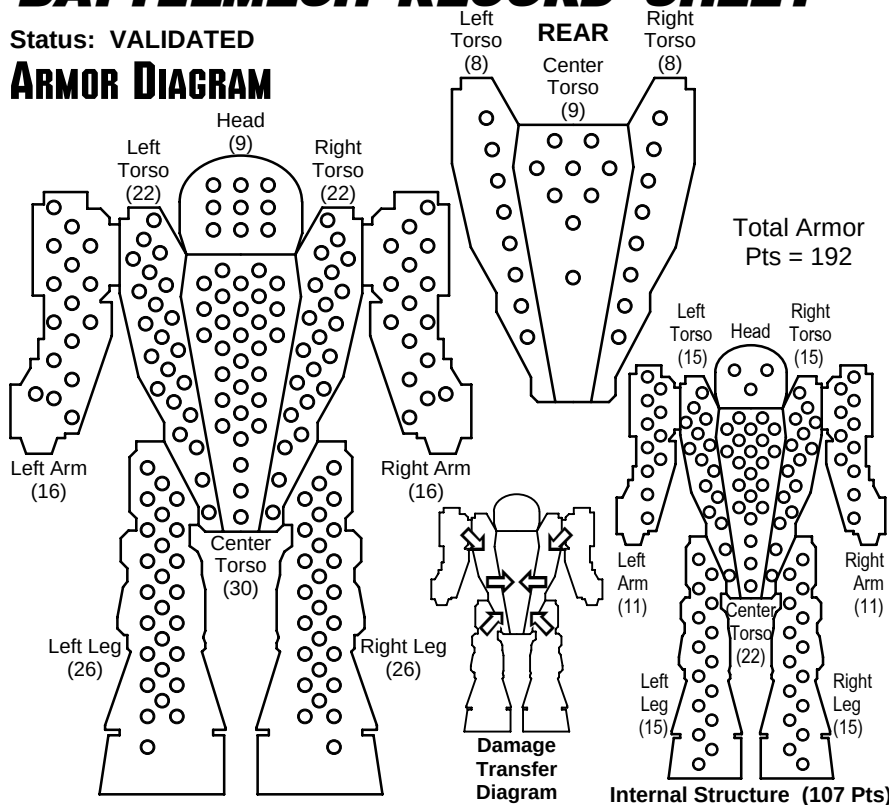
WKGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Avatar AV1-OB**

Mass: **70 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **4**

Running: **6**

Jumping: **0**

Inner Sphere

Biped OmniMech

Weapons Inventory:

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	Medium Laser	CT	3	5	-	3	6	9
1	LRM 15 w/ Artemis IV	RA	5	1/hit	6	7	14	21
1	LRM 15 w/ Artemis IV	LA	5	1/hit	6	7	14	21
1	LRM 10 w/ Artemis IV	LT	4	1/hit	6	7	14	21
1	LRM 10 w/ Artemis IV	RT	4	1/hit	6	7	14	21

Ammo Type:

Rounds:

LRM 15

32

LRM 10

24

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(24)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 LRM 15
- LRM 15
- LRM 15
- 1, Artemis IV FCS
- Roll Again
- 4-6 Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 LRM 10
- LRM 10
- Artemis IV FCS
- 1, Ammo (LRM 15) 8
- 2, Ammo (LRM 15) 8
- 3, Ammo (LRM 10) 12
- 4-6 CASE
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 Gyro
- Gyro
- Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4-6 XL Engine
- Medium Laser
- Medium Laser

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.179**
Weapon Value: **2.033 / 1.755**
Cost, C-Bills: **17.902.418**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 LRM 15
- LRM 15
- LRM 15
- 1, Artemis IV FCS
- Roll Again
- 4-6 Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 LRM 10
- LRM 10
- Artemis IV FCS
- 1, Ammo (LRM 15) 8
- 2, Ammo (LRM 15) 8
- 3, Ammo (LRM 10) 12
- 4-6 CASE
- Roll Again
- Roll Again

Right Leg

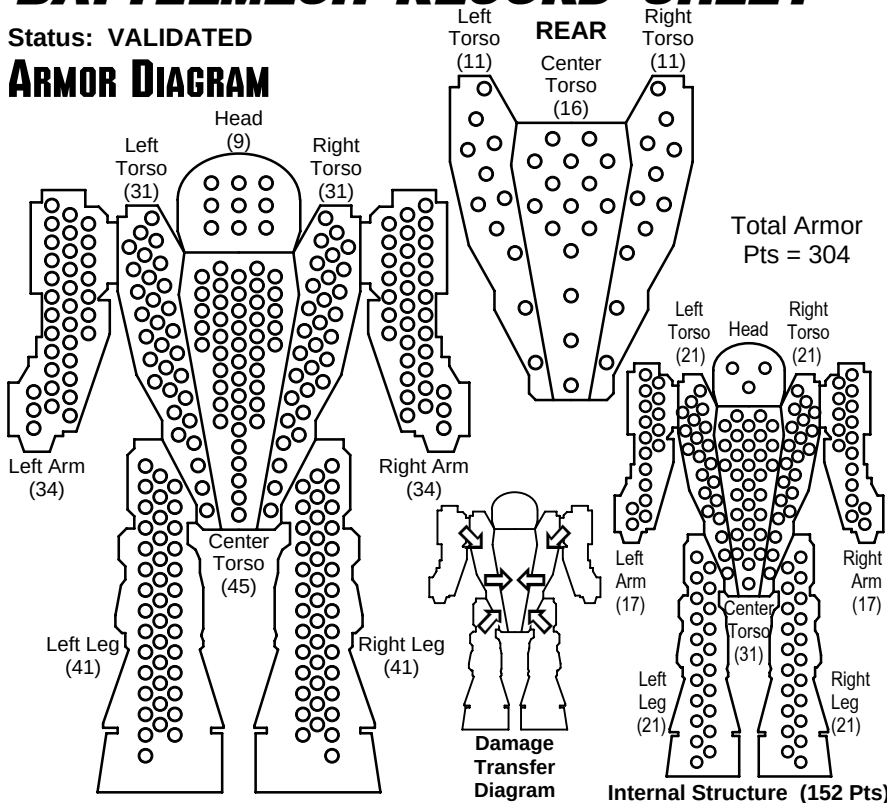
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Marauder II MAD-4A**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **3** Inner Sphere
Running: **5** Biped 'Mech
Jumping: **3**

Weapons Inventory:

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	PPC	LA	10	10	3	6	12	18
1	PPC	RA	10	10	3	6	12	18
1	Medium Laser	LA	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	RA	3	5	-	3	6	9
1	Large Laser	RT	8	8	-	5	10	15

Total Heat Sinks: 29 Single

○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(34)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3**

Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 PPC
- PPC
- PPC
- 1, Medium Laser
- Roll Again
- 4-6 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Fusion Engine
- Fusion Engine
- 1-3 3, Fusion Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, Fusion Engine
- 3, Fusion Engine
- 4-6 4, Fusion Engine
- 5, Jump Jet
- 6, Roll Again

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Battle Value: **1.769**

BV for 3 / 4: **2.211**

Weapon Value: **2.406 / 2.406**

Cost, C-Bills: **9.356.000**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 4, PPC
- PPC
- PPC
- 1, Medium Laser
- Roll Again
- 4-6 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- Single Heat Sink
- Single Heat Sink
- 1-3 3, Single Heat Sink
- 4, Single Heat Sink
- 5, Single Heat Sink
- 6, Single Heat Sink
- 1, Large Laser
- 2, Large Laser
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Single Heat Sink
- 6, Jump Jet

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

Munitionsfabrik

Angreifer

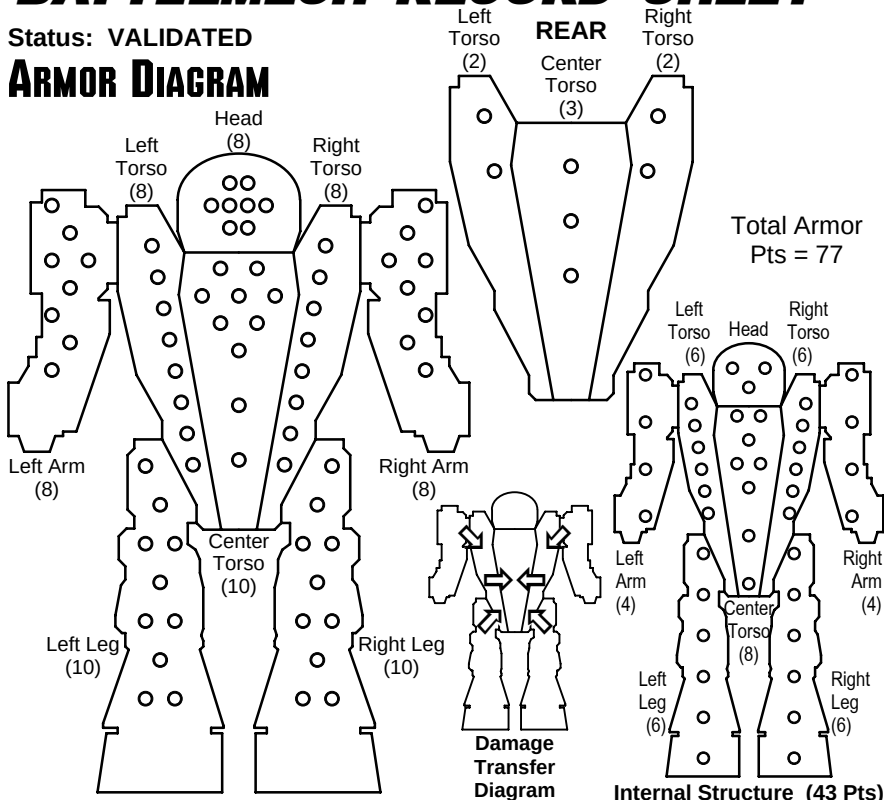
Teilweise Verstärkung

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Locust IIC**

Mass: **25 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **8**

Clan

Running: **12**

Biped 'Mech

Jumping: **0**

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Medium Pulse Laser	CT	4	7	-	4	8	12
4	ER Small Laser	LA	2	5	-	2	4	6
4	ER Small Laser	RA	2	5	-	2	4	6

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(20)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER Small Laser
- ER Small Laser
- ER Small Laser
- ER Small Laser

- Roll Again
- Roll Again

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Torso

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Endo Steel
- Endo Steel
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Ferro-Fibrous

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Ferro-Fibrous
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Gyro
 - Gyro
 - Gyro
- Gyro
 - Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Medium Pulse Laser
 - Endo Steel

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **975**
Weapon Value: **780 / 780**
Cost, C-Bills: **2.044.791**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER Small Laser
- ER Small Laser
- ER Small Laser
- ER Small Laser

- Roll Again
- Roll Again

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Torso

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Endo Steel
- Endo Steel
- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous

- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Leg

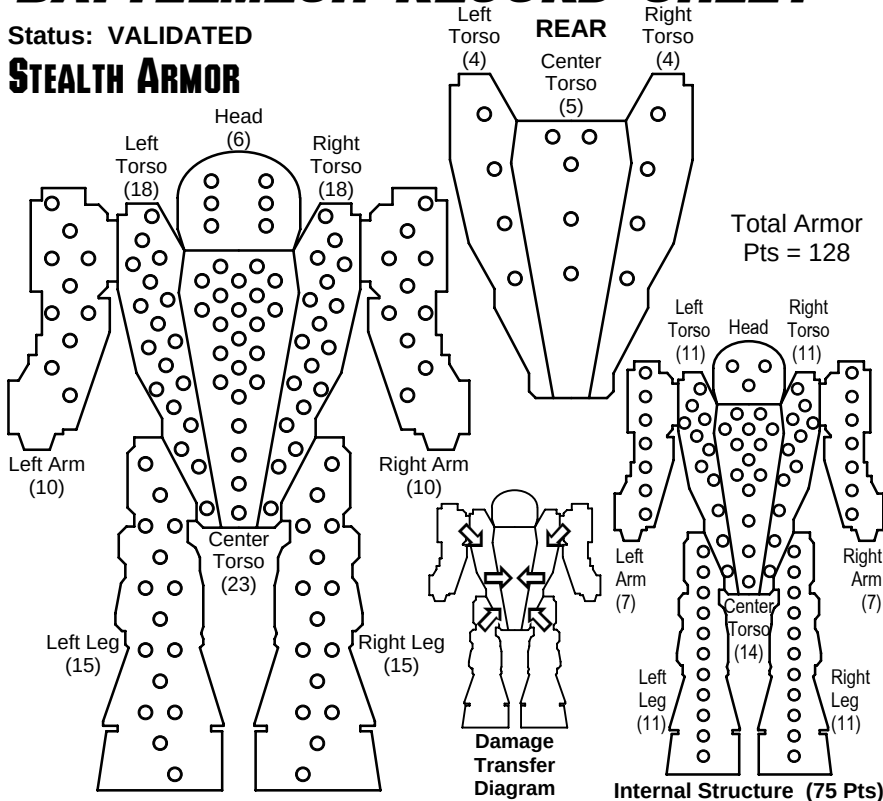
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Ferro-Fibrous

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

STEALTH ARMOR



'MECH DATA

Type: **Phoenix Hawk PXH-4L**

Mass: **45 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **6** Inner Sphere
Running: **9** Biped 'Mech
Jumping: **6**

Weapons Inventory:

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
1	ER Large Laser	RA	12	8	-	7	14	19
1	Machine Gun	RA	0	2	-	1	2	3
1	Machine Gun	LA	0	2	-	1	2	3
1	ER Medium Laser	LA	5	5	-	4	8	12
1	Guardian ECM	RT	0	-	-	-	-	6

Ammo Type: Machine Gun
Rounds: 100

Total Heat Sinks: **11 Double (22)**

oooooooooooo o

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: **(32)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4** Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
 - Upper Arm Actuator
 - Lower Arm Actuator
 - Hand Actuator
 - Stealth Armor
 - Stealth Armor
- 1-3
- Endo Steel
 - Endo Steel
 - Endo Steel
 - Endo Steel
 - Machine Gun
 - ER Medium Laser
- 4-6

Left Torso

- Stealth Armor
 - Stealth Armor
 - Endo Steel
 - Endo Steel
 - Endo Steel
 - Endo Steel
- 1-3
- Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - Jump Jet
 - Jump Jet
 - Jump Jet
- 4-6

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Stealth Armor
- Stealth Armor

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Endo Steel
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Gyro
 - Gyro
 - Gyro
- 1-3
- Gyro
 - Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Ammo (MG) 100
 - Endo Steel
- 4-6

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Battle Value: **1.117**
Weapon Value: **592 / 592**
Cost, C-Bills: **5.255.815**

Right Arm

- Shoulder
 - Upper Arm Actuator
 - Lower Arm Actuator
 - Hand Actuator
 - Stealth Armor
 - Stealth Armor
- 1-3
- Roll Again
 - Roll Again
 - ER Medium Laser
 - ER Large Laser
 - ER Large Laser
 - Machine Gun
- 4-6

Right Torso

- Stealth Armor
 - Endo Steel
 - Stealth Armor
 - Endo Steel
 - Endo Steel
 - Endo Steel
- 1-3
- Guardian ECM
 - Guardian ECM
 - Jump Jet
 - Jump Jet
 - Jump Jet
 - Roll Again
- 4-6

Right Leg

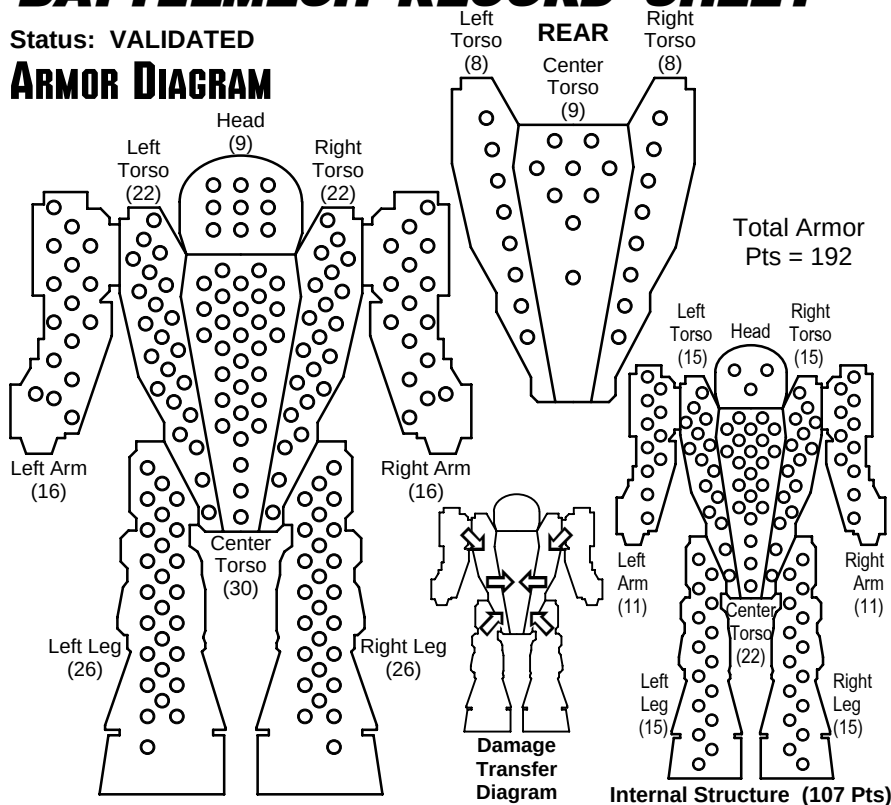
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Stealth Armor
- Stealth Armor

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Avatar AV1-OB**

Mass: **70 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **4**

Running: **6**

Jumping: **0**

Inner Sphere

Biped OmniMech

Weapons Inventory:

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	Medium Laser	CT	3	5	-	3	6	9
1	LRM 15 w/ Artemis IV	RA	5	1/hit	6	7	14	21
1	LRM 15 w/ Artemis IV	LA	5	1/hit	6	7	14	21
1	LRM 10 w/ Artemis IV	LT	4	1/hit	6	7	14	21
1	LRM 10 w/ Artemis IV	RT	4	1/hit	6	7	14	21

Ammo Type:

Rounds:

LRM 15

32

LRM 10

24

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(24)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 LRM 15
- LRM 15
- LRM 15
- 1, Artemis IV FCS
- Roll Again
- 4-6 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 4, LRM 10
- LRM 10
- Artemis IV FCS
- 1, Ammo (LRM 15) 8
- 2, Ammo (LRM 15) 8
- 3, Ammo (LRM 10) 12
- 4-6 4, CASE
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 4, Gyro
- Gyro
- Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4-6 4, XL Engine
- 5, Medium Laser
- 6, Medium Laser

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.179**
Weapon Value: **2.033 / 1.755**
Cost, C-Bills: **17.902.418**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 4, LRM 15
- LRM 15
- LRM 15
- 1, Artemis IV FCS
- Roll Again
- 4-6 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 4, LRM 10
- LRM 10
- Artemis IV FCS
- 1, Ammo (LRM 15) 8
- 2, Ammo (LRM 15) 8
- 3, Ammo (LRM 10) 12
- 4-6 4, CASE
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

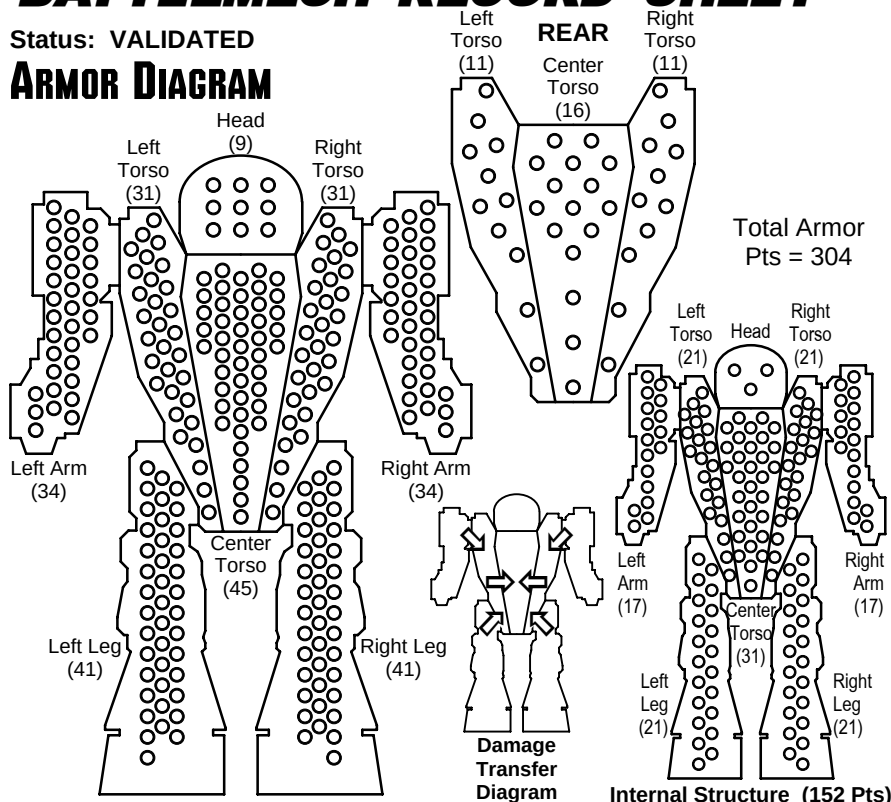
- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Marauder II MAD-4A**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech & Configuration:

Walking: **3** Inner Sphere
Running: **5** Biped 'Mech
Jumping: **3**

Weapons Inventory:

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	PPC	LA	10	10	3	6	12	18
1	PPC	RA	10	10	3	6	12	18
1	Medium Laser	LA	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	RA	3	5	-	3	6	9
1	Large Laser	RT	8	8	-	5	10	15

Total Heat Sinks: 29 Single

○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: **(34)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3** Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 PPC
- PPC
- PPC
- 1, Medium Laser
- Roll Again
- 4-6 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Fusion Engine
- Fusion Engine
- 1-3 3, Fusion Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, Fusion Engine
- 3, Fusion Engine
- 4-6 4, Fusion Engine
- 5, Jump Jet
- 6, Roll Again

Engine Hits ○○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Battle Value: **1.769**

BV for 3 / 4: **2.211**

Weapon Value: **2.406 / 2.406**

Cost, C-Bills: **9.356.000**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 4, PPC
- PPC
- PPC
- 1, Medium Laser
- Roll Again
- 4-6 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- Single Heat Sink
- Single Heat Sink
- 1-3 3, Single Heat Sink
- 4, Single Heat Sink
- 5, Single Heat Sink
- 6, Single Heat Sink
- 1, Large Laser
- 2, Large Laser
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Single Heat Sink
- 6, Jump Jet

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

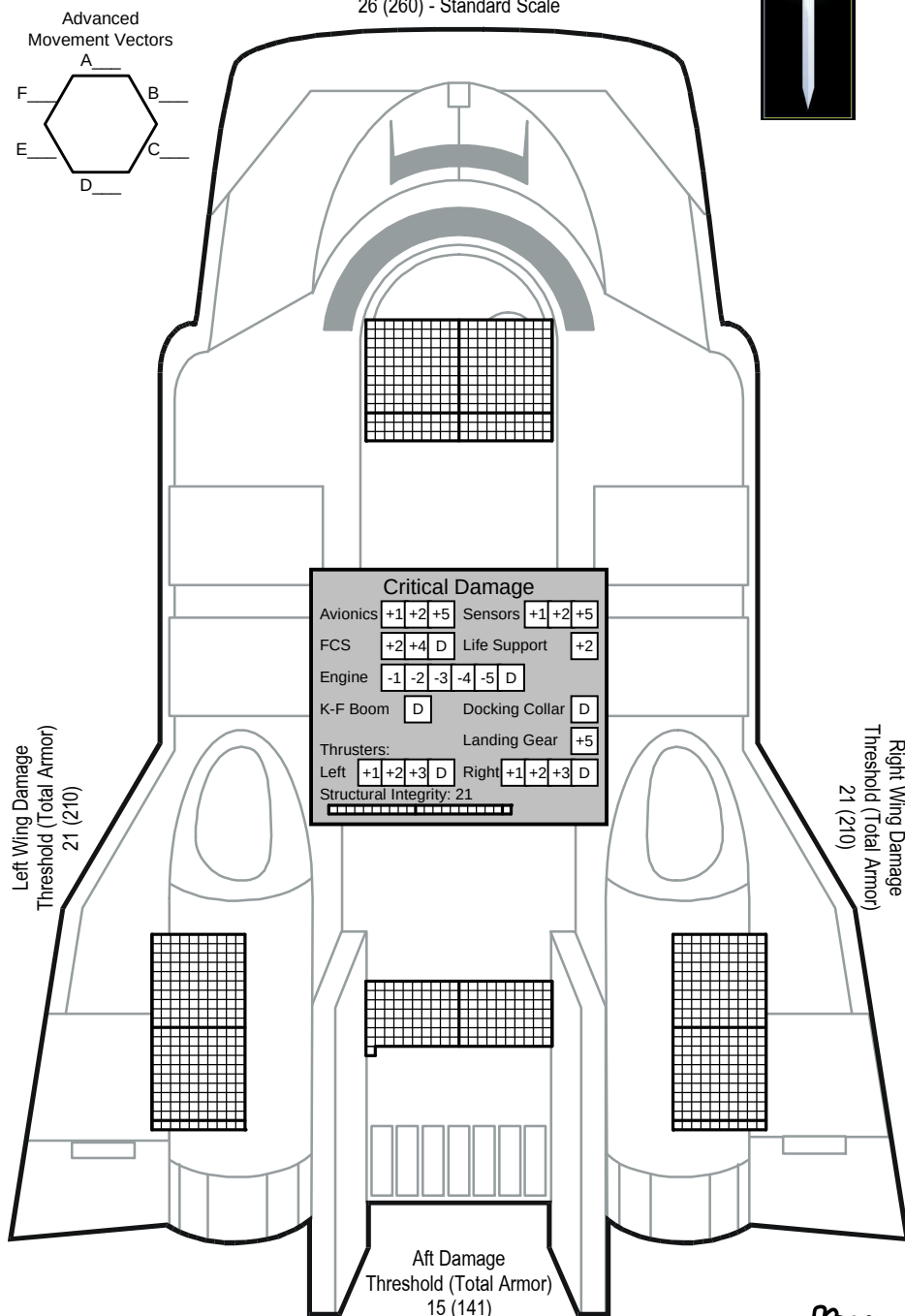
WKGAMES

Landemanöver

AEROTECH 2™

AERODYNE DROPSHIP RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



VESSEL DATA

Name: **Assault Triumph**
 Type: **Aerodyne DropShip**
 Mass: **8.000 tons**
 Thrust: Safe Thrust: **3** Max Thrust: **5**
 Tech: **Inner Sphere / Level 2 / 3062**
 Fighters/Small Craft: 6 / 0 Launch Rate: 4 / turn
 Life Boats/Escapes Pods: 3 / 4

Weapons & Equipment Inventory:

Standard weapon ranges, hexes: (0-6) (7-12) (13-20) (21-25)

Standard Class	Bay	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
7 ER PPC	Nose	105	7(70)	7(70)	7(70)	--	--
4 LRM 20+Artemis IV	Nose	24	6(64)	6(64)	6(64)	--	--
1 Gauss Rifle	Nose	1	2(15)	2(15)	2(15)	--	--
2 LB 10-X AC	LW/RW	4	1(12)	1(12)	--	--	--
4 ER Large Laser	LW/RW	48	3(32)	3(32)	3(32)	--	--
2 Small Pulse Laser	LW/RW	4	1(6)	Point Defense	--	--	--
4 Medium Pulse Laser	Aft	16	2(24)	--	--	--	--
2 LRM 15+Artemis IV	Aft	10	2(24)	2(24)	2(24)	--	--

Cargo: Bay 1: Heavy Vehicles (51-100T) (24) (2 doors)
 Bay 2: Fighters (6) (2 doors)
 Bay 3: BattleMechs (6) (2 doors)
 Bay 4: Battle Armor Points/Squads (6) (1 door)
 Bay 5: Cargo (550 Tons, 1 door)

Battle Value: 4.801
 (6.001 for 3/4 Skills)

Cost: 625.174.560

Velocity Record

Turn #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel Pts	7.200																			

Ammo: LRM 15 (64) LB 10-X (80)
 Gauss (32) LRM 20 (96)

Total Heat Sinks: 78 (156)
Heat Generation per Arc: (268 Total)

Nose: 130 Left/Right Wing: 56 x 2
 Left/Right Wing (Aft): 0 x 2 Aft: 26

Crew Data

Gunnery Skill: **3** Piloting Skill: **4**
 Hits Taken
 Modifier

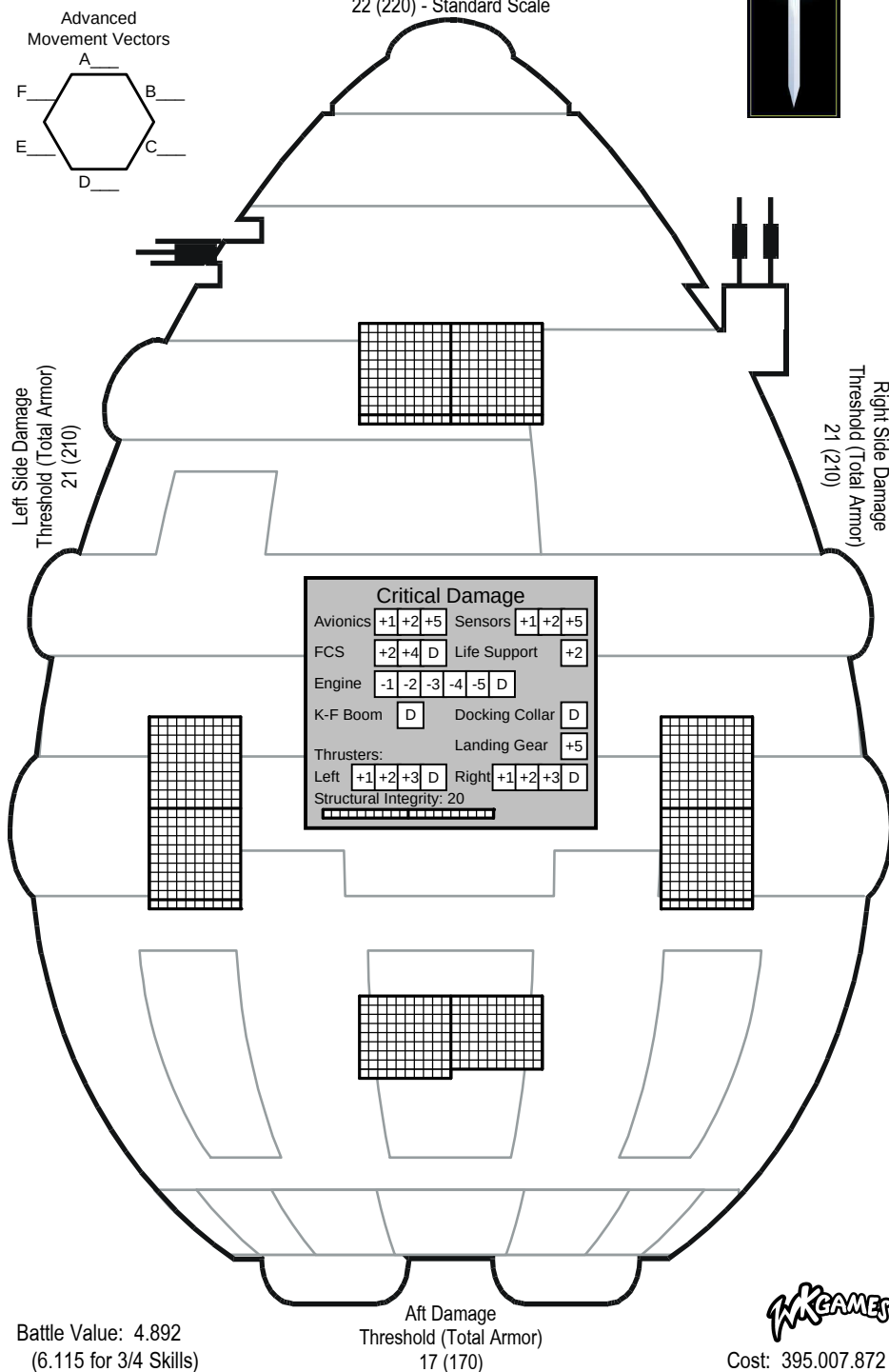
1	2	3	4	5	6
+1	+2	+3	+4	+5	Incap

Crew: 12 Passengers: 0 Other: 252

AEROTECH 2™

SPHEROID DROPSHIP RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



VESSEL DATA

Name: **Overlord (Upgraded Version)**
 Type: **Spheroid DropShip**
 Mass: **9.700 tons**
 Thrust: Safe Thrust: **3** Max Thrust: **5**
 Tech: **Inner Sphere / Level 2 / 3056**
 Fighters/Small Craft: 6 / 0 Launch Rate: 4 / turn
 Life Boats/Escapes Pods: 3 / 3

Weapons & Equipment Inventory:

Standard Class	Bay	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 ER PPC		Nose	30	2(20)	2(20)	2(20)	--
3 Gauss Rifle		Nose	3	5(45)	5(45)	5(45)	--
1 Gauss Rifle		FL/FR	1	2(15)	2(15)	2(15)	--
1 LRM 20+Artemis IV		FL/FR	6	2(16)	2(16)	2(16)	--
1 ER Large Laser		FL/FR	18	2(18)	1(8)	1(8)	--
2 Medium Laser							
1 ER PPC		AL/AR	15	1(10)	1(10)	1(10)	--
1 ER Large Laser		AL/AR	12	1(8)	1(8)	1(8)	--
2 Medium Pulse Laser		AL/AR	8	1(12)	--	--	--
1 Gauss Rifle		Aft	1	2(15)	2(15)	2(15)	--
1 LRM 20+Artemis IV		Aft	6	2(16)	2(16)	2(16)	--
2 ER Large Laser		Aft	30	3(26)	2(16)	2(16)	--
2 Medium Laser							

Cargo: Bay 1: BattleMechs (18) (3 doors)
 Bay 2: BattleMechs (18) (3 doors)
 Bay 3: Cargo (31 Tons)
 Fighters (6) (2 doors)

Ammo: LRM 20 (96) Gauss (96)

Total Heat Sinks: 120 Single
Heat Generation per Arc: (190 Total)

Nose: 33 Fore Left/Right: 25 x 2
 Aft Left/Right: 35 x 2 Aft: 37

Crew Data

Gunnery Skill: **3** Piloting Skill: **4**
 Hits Taken
 Modifier

1	2	3	4	5	6
+1	+2	+3	+4	+5	Incap

Crew: 42 Passengers: 0 Other: 84

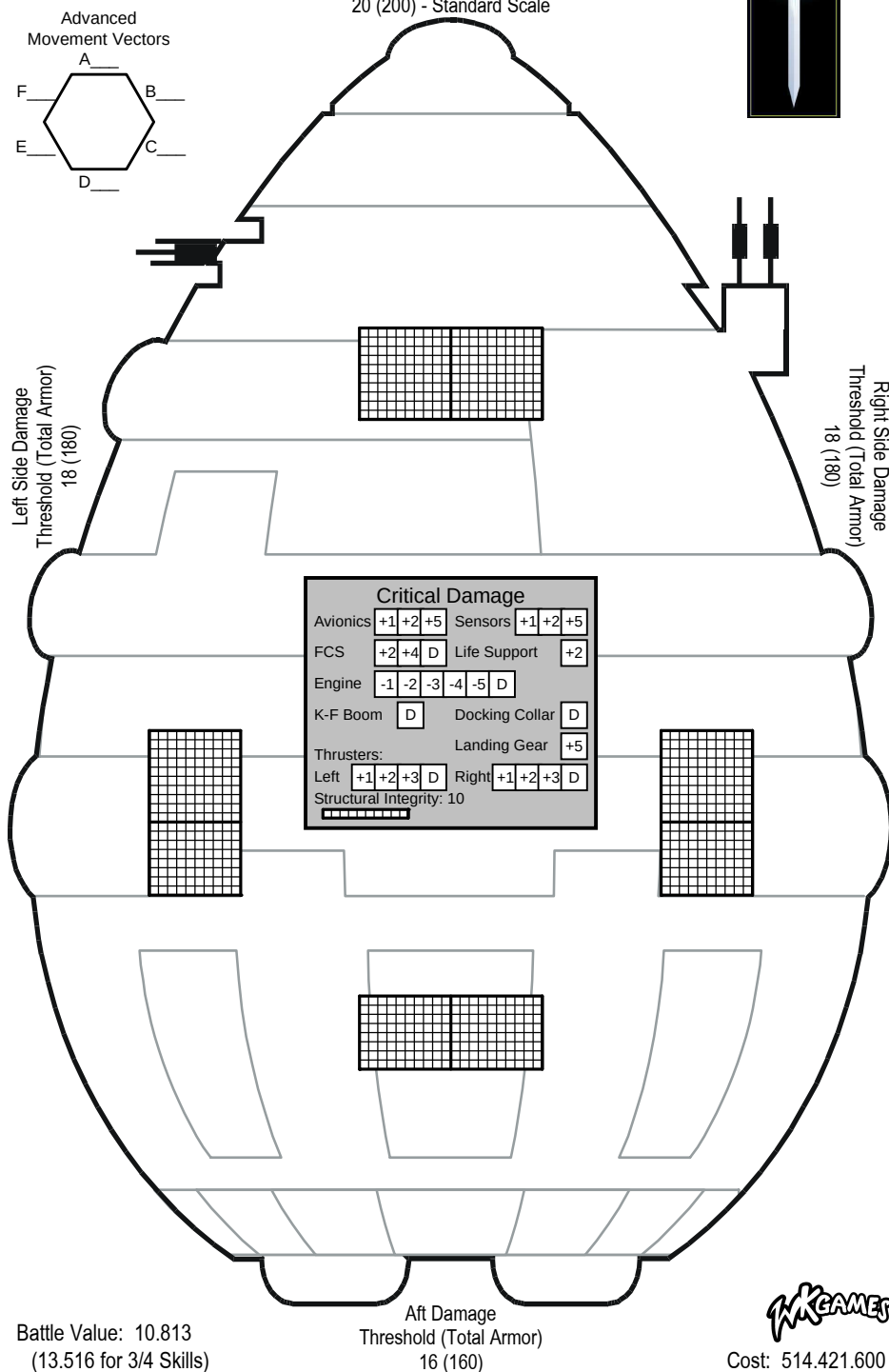
Velocity Record

Turn #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel Pts	9.180																			

AEROTECH 2™

SPHEROID DROPSHIP RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



VESSEL DATA

Name: **Miraborg**
 Type: **Spheroid DropShip**
 Mass: **9.800 tons**
 Thrust: Safe Thrust: **5** Max Thrust: **8**
 Tech: **Clan / Level 2 / 3053**
 Fighters/Small Craft: 30 / 0 Launch Rate: 12 / turn
 Life Boats/Escapes Pods: 15 / 0

Weapons & Equipment Inventory:

Standard Class	Bay	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
1 Gauss Rifle		Nose	29	8(75)	8(75)	2(15)	--
2 Ultra AC/20							
1 ER Large Laser		Nose	22	2(24)	2(24)	1(10)	1(10)
2 ER Medium Laser							
1 LRM 20+Artemis IV		Nose	11	3(28)	3(28)	3(28)	--
1 LRM 15+Artemis IV							
2 Large Pulse Laser		Nose	32	4(41)	4(41)	2(20)	--
3 Medium Pulse Laser							
1 SRM 6+Artemis IV		Nose	4	1(8)	--	--	--
1 LB 20-X AC		Nose	6	1(12)	1(12)	--	--
1 ER Large Laser		FL/FR	17	2(17)	2(17)	1(10)	1(10)
1 ER Medium Laser							
1 LRM 15+Artemis IV		FL/FR	5	1(12)	1(12)	1(12)	--
1 Large Pulse Laser		FL/FR	14	2(17)	2(17)	1(10)	--
1 Medium Pulse Laser							
1 SRM 6+Artemis IV		FL/FR	4	1(8)	--	--	--
1 LB 20-X AC		FL/FR	6	1(12)	1(12)	--	--
1 ER Large Laser		AL/AR	12	1(10)	1(10)	1(10)	1(10)
1 Medium Pulse Laser		AL/AR	4	1(7)	1(7)	--	--
1 SRM 4+Artemis IV		AL/AR	3	1(8)	--	--	--
1 Ultra AC/20		Aft	15	5(45)	5(45)	2(15)	--
1 Gauss Rifle							
1 ER Large Laser		Aft	17	2(17)	2(17)	1(10)	1(10)
1 ER Medium Laser							
1 LRM 20+Artemis IV		Aft	6	2(16)	2(16)	2(16)	--
1 Large Pulse Laser		Aft	14	2(17)	2(17)	1(10)	--
1 Medium Pulse Laser							

Cargo: Bay 1: Fighters (10) (2 doors)
 Cargo (300 Tons)
 Bay 2: Fighters (10) (2 doors)
 Cargo (301 Tons)
 Bay 3: Fighters (10) (2 doors)
 Cargo (301 Tons)

Ammo: SRM 4 (50) LB 20-X (30)
 SRM 6 (90) LRM 15 (48) LRM 20 (24)
 Ult AC/20 (75/2) Gauss (32)

Total Heat Sinks: 162 (324)
Heat Generation per Arc: (286 Total)

Nose: 104 Fore Left/Right: 46 x 2
 Aft Left/Right: 19 x 2 Aft: 52

Crew Data

Gunnery Skill: **3** Piloting Skill: **4**
 Hits Taken
 Modifier
 Crew: 40 Passengers: 0 Other: 60

Velocity Record

Turn #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel Pts	9.000																			

Frachtschiffe

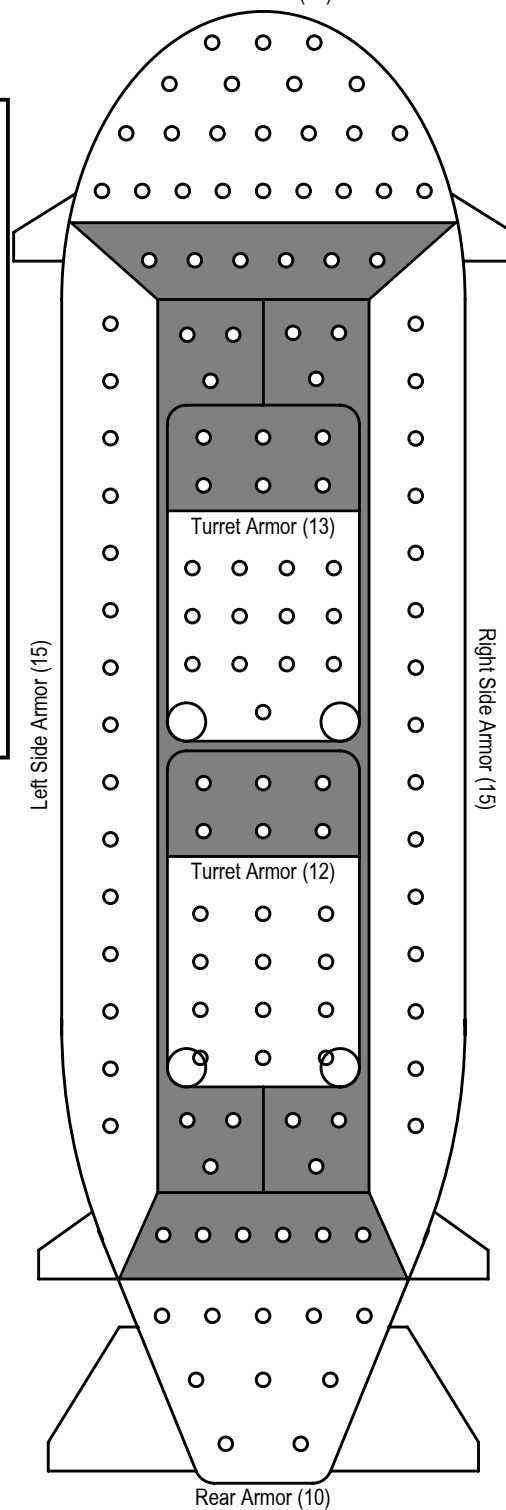
BATTLETECH®

SURFACE SHIP RECORD SHEET

Total Armor Pts = 88
(Standard)
Front Armor (23)

Type: Frachter			Weapons Inventory							
Config: Surf. Ship		Tons: 60	#	Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base: Inner Sphere 3058 Level 3			Cruising MP: 3		Flank MP: 5					
Crew:			2 Medium Laser T 5 - 3 6 9 1 SRM 4 T 2/hit - 3 6 9 2 Medium Laser T2 5 - 3 6 9 1 SRM 4 T2 2/hit - 3 6 9							
Gunnery Skill:		Piloting Skill:								
Cost, C-Bills: 1.379.300										
BV: 331 WV: 315 / 315										
Ammo Ammo Type Rounds SRM 4 25			Hull Inventory 150 Omni Fusion Engine 4 Crew Members 25,00T Cargo Bay Capacity							
Critical Damage Eng. Rm. Dmg'd ☐ Engine Hit ☐ Eng. Rm. Dest'd ☐ Turret Locked ☐										

Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2006 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.



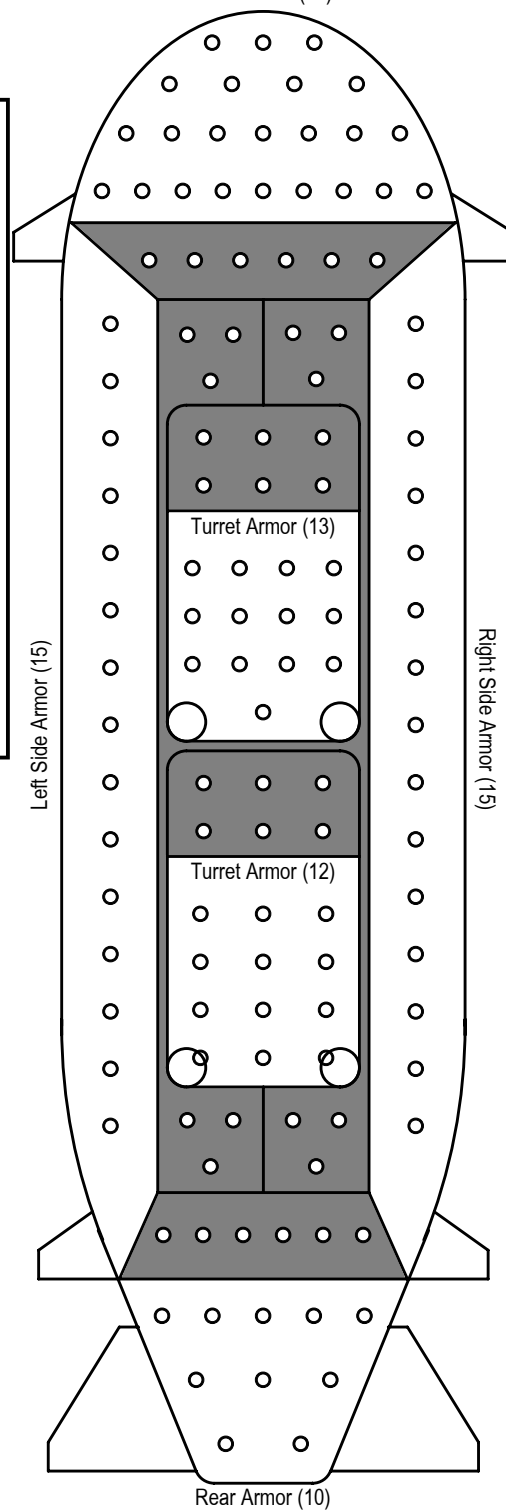
BATTLETECH®

SURFACE SHIP RECORD SHEET

Total Armor Pts = 88
(Standard)
Front Armor (23)

Type: Frachter			Weapons Inventory							
Config: Surf. Ship		Tons: 60	#	Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base: Inner Sphere 3058 Level 3			Cruising MP: 3		Flank MP: 5					
Crew:			2 Medium Laser T 5 - 3 6 9 1 SRM 4 T 2/hit - 3 6 9 2 Medium Laser T2 5 - 3 6 9 1 SRM 4 T2 2/hit - 3 6 9							
Gunnery Skill:		Piloting Skill:								
Cost, C-Bills: 1.379.300										
BV: 331 WV: 315 / 315										
Ammo Ammo Type Rounds SRM 4 25			Hull Inventory 150 Omni Fusion Engine 4 Crew Members 25,00T Cargo Bay Capacity							
Critical Damage Eng. Rm. Dmg'd ☐ Engine Hit ☐ Eng. Rm. Dest'd ☐ Turret Locked ☐										

Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2006 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.



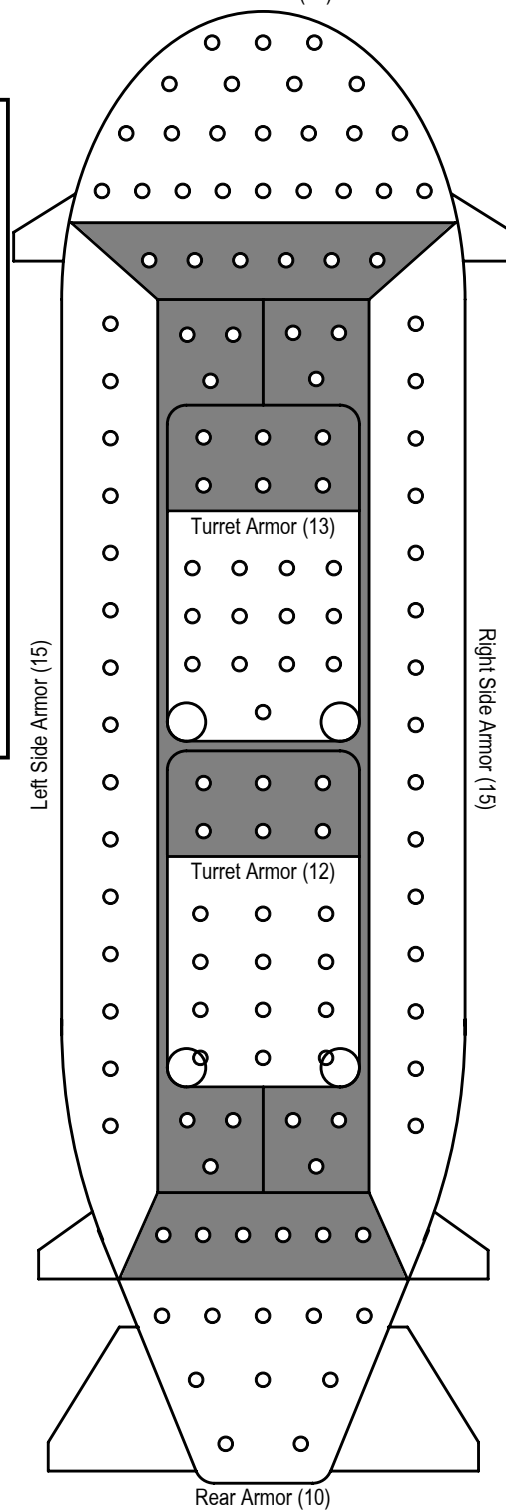
BATTLETECH®

SURFACE SHIP RECORD SHEET

Total Armor Pts = 88
(Standard)
Front Armor (23)

Type: Frachter			Weapons Inventory							
Config: Surf. Ship		Tons: 60	#	Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base: Inner Sphere 3058 Level 3			Cruising MP: 3		Flank MP: 5					
Crew:										
Gunnery Skill:			Piloting Skill:							
Cost, C-Bills: 1.379.300										
BV: 331			WV: 315 / 315							
Ammo										
Ammo Type	Rounds									
SRM 4	25									
Critical Damage			Hull Inventory							
Eng. Rm. Dmg'd ☐ Engine Hit ☐			150 Omni Fusion Engine							
Eng. Rm. Dest'd ☐ Turret Locked ☐			4 Crew Members							
			25,00T Cargo Bay Capacity							

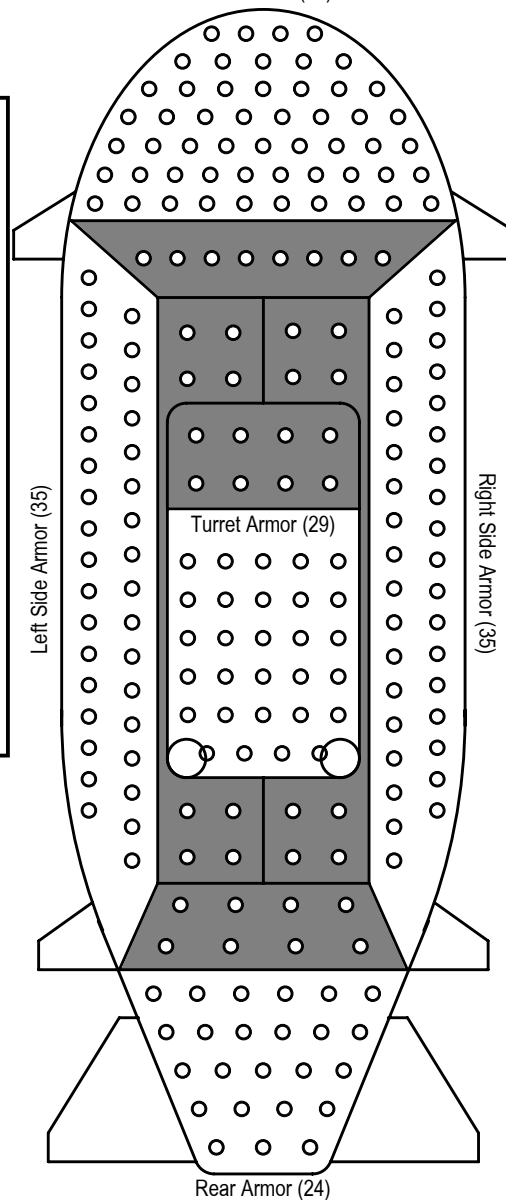
Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2006 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.



SURFACE SHIP RECORD SHEET

Total Armor Pts = 176
(Standard)
Front Armor (53)

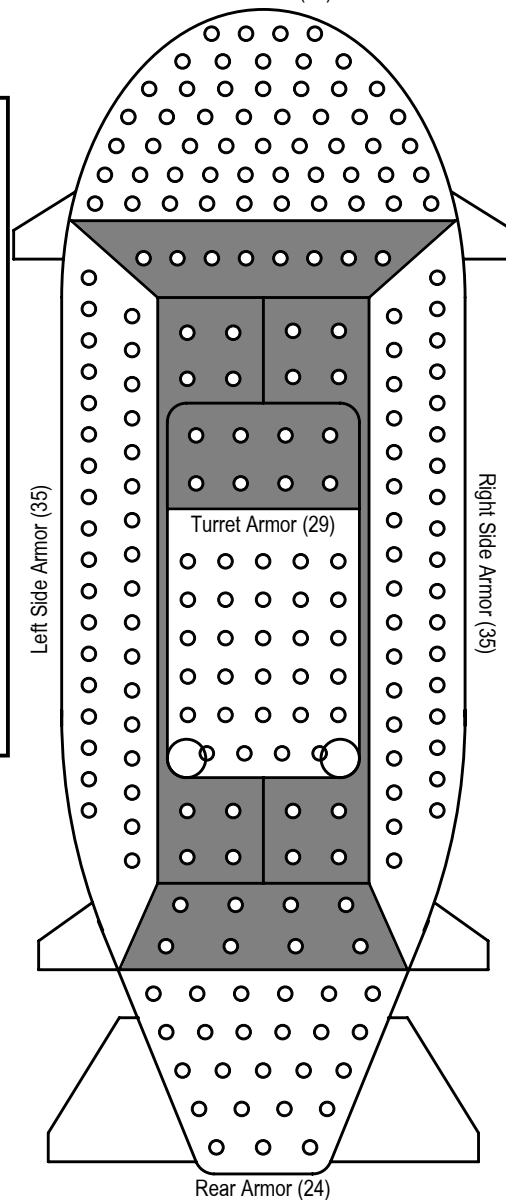
Type: Fregatte			Weapons Inventory								
Config: Surf. Ship		Tons: 75		#	Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base: Inner Sphere 3055 Level 2		Cruising MP: 3	Flank MP: 5	1	Gauss Rifle	T	15	2	7	15	22
				1	ER Large Laser	F	8	-	7	14	19
				1	ER Medium Laser	F	5	-	4	8	12
Crew:				1	ER Medium Laser	LS	5	-	4	8	12
Gunnery Skill:		Piloting Skill:		1	ER Medium Laser	RS	5	-	4	8	12
Cost, C-Bills: 5.460.813											
BV: 862			WV: 1.085 / 1.085								
Ammo											
Ammo Type	Rounds										
Gauss Rifle	16										
Critical Damage			Hull Inventory								
Eng. Rm. Dmg'd	☐	Engine Hit	☐	195 Nissan Light Fusion Engine							
Eng. Rm. Dest'd	☐	Turret Locked	☐	5 Crew Members							



SURFACE SHIP RECORD SHEET

Total Armor Pts = 176
(Standard)
Front Armor (53)

Type: Fregatte			Weapons Inventory								
Config: Surf. Ship		Tons: 75		#	Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising	Flank	1	Gauss Rifle	T	15	2	7	15	22
Inner Sphere		MP:	MP:	1	ER Large Laser	F	8	-	7	14	19
3055 Level 2		3	5	1	ER Medium Laser	F	5	-	4	8	12
Crew:				1	ER Medium Laser	LS	5	-	4	8	12
Gunnery Skill:		Piloting Skill:		1	ER Medium Laser	RS	5	-	4	8	12
Cost, C-Bills: 5.460.813											
BV: 862			WV: 1.085 / 1.085								
Ammo											
Ammo Type	Rounds										
Gauss Rifle	16										
Critical Damage			Hull Inventory								
Eng. Rm. Dmg'd	☐	Engine Hit	☐	195 Nissan Light Fusion Engine							
Eng. Rm. Dest'd	☐	Turret Locked	☐	5 Crew Members							



Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2006 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.

Ausbruch

INFANTRY STAR 1 Gun Skill: 3 BV: 52 (BV = 57 for Skill = 3)	Clan Jump Infantry - Rifle <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; font-size: 0.8em;"> <tr><td>21</td><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																					6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	Movement: 3MP Jump Narc Pods: ☐ ☐ ☐ Cost: 24.864.000 C-Bills
21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																																												
6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1																																												
Rifle Damage >>																																																																
Options: • Anti-'Mech Trained • ECM-Equipped • Narc-Equipped (3) • Paratroops																																																																

INFANTRY STAR 2 Gun Skill: 3 BV: 52 (BV = 57 for Skill = 3)	Clan Jump Infantry - Rifle <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; font-size: 0.8em;"> <tr><td>21</td><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																					6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	Movement: 3MP Jump Narc Pods: ☐ ☐ ☐ Cost: 24.864.000 C-Bills
21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																																												
6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1																																												
Rifle Damage >>																																																																
Options: • Anti-'Mech Trained • ECM-Equipped • Narc-Equipped (3) • Paratroops																																																																

SWARM ATTACKS TABLE	
Men in Platoon	Base To-Hit Number
30-22	7
21-16	10
15-1	No attack possible

LEG ATTACKS TABLE	
Men in Platoon	Base To-Hit Number
30-22	4
21-16	7
15-10	10
9-5	12
4-1	No attack possible

SWARM HIT LOCATION TABLE	
Die Roll (2D6)	Location
2	Head
3	Rear Center Torso
4	Rear Right Torso
5	Front Right Torso
6	Right Arm
7	Front Center Torso
8	Left Arm
9	Front Left Torso
10	Rear Left Torso
11	Rear Center Torso
12	Head

INFANTRY RANGE MODIFIER TABLE										
Weapon Type	To-Hit Modifier (Range in Hexes)									
	0	1	2	3	4	5	6	7-9	10-11	12
Rifle	-2	0	+2	-	-	-	-	-	-	-
MG	-2	0	+2	+4	-	-	-	-	-	-
Flamer	-1	0	+2	-	-	-	-	-	-	-
Laser	-2	0	+2	+4	-	-	-	-	-	-
SRM	-1	0	0	+2	+2	+4	+4	-	-	-
LRM	+8	+6	+4	+2	0	0	0	+2	+4	+5

Printed by **HEAVYMETAL LITE** V2,01
 Copyright 2001 WizKids, LLC.
 BattleTech® is a registered trademark of WizKids, LLC.

Total BV this sheet = 114

Konvoi

BATTLETECH®

WHEELED VEHICLE RECORD SHEET

Total Armor Pts = 120
(Standard)

Front Armor (42)

Left Side Armor (29)

Right Side Armor (29)

Rear Armor (20)

Type: Transporter			Weapons Inventory								
Config: Wheeled		Tons: 50		#	Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising	Flank	2	Machine Gun	F	2	-	1	2	3
Inner Sphere		MP:	MP:	1	Small Laser	F	3	-	1	2	3
3060 Level 2		5	8	2	Machine Gun	LS	2	-	1	2	3
Crew:				1	Small Laser	LS	3	-	1	2	3
Gunnery Skill:		Driving Skill:		2	Machine Gun	RS	2	-	1	2	3
Cost, C-Bills: 4.351.146				1	Small Laser	RS	3	-	1	2	3
BV: 253		WV: 76 / 76									
Ammo				Body Inventory							
Ammo Type	Rounds			230 Leenex XL Fusion Engine							
Machine Gun	100			4 Crew Members							
Critical Damage				1 Guardian ECM B 0 - - - 6							
Wheel Damaged	☐	Engine Hit	☐	20,00T Cargo Bay Capacity							
Axle Destroyed	☐										

Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2006 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH®

WHEELED VEHICLE RECORD SHEET

Total Armor Pts = 120
(Standard)

Front Armor (42)

Left Side Armor (29)

Right Side Armor (29)

Rear Armor (20)

Type: Transporter			Weapons Inventory								
Config: Wheeled		Tons: 50		#	Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising	Flank	2	Machine Gun	F	2	-	1	2	3
Inner Sphere		MP:	MP:	1	Small Laser	F	3	-	1	2	3
3060 Level 2		5	8	2	Machine Gun	LS	2	-	1	2	3
Crew:				1	Small Laser	LS	3	-	1	2	3
Gunnery Skill:		Driving Skill:		2	Machine Gun	RS	2	-	1	2	3
Cost, C-Bills: 4.351.146				1	Small Laser	RS	3	-	1	2	3
BV: 253		WV: 76 / 76									
Ammo				Body Inventory							
Ammo Type	Rounds			230 Leenex XL Fusion Engine							
Machine Gun	100			4 Crew Members							
Critical Damage				1 Guardian ECM B 0 - - - 6							
Wheel Damaged	☐	Engine Hit	☐	20,00T Cargo Bay Capacity							
Axle Destroyed	☐										

Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2006 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH®

WHEELED VEHICLE RECORD SHEET

Total Armor Pts = 120
(Standard)

Front Armor (42)

Left Side Armor (29)

Right Side Armor (29)

Rear Armor (20)

Type: Transporter			Weapons Inventory								
Config: Wheeled		Tons: 50		#	Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising	Flank	2	Machine Gun	F	2	-	1	2	3
Inner Sphere		MP:	MP:	1	Small Laser	F	3	-	1	2	3
3060 Level 2		5	8	2	Machine Gun	LS	2	-	1	2	3
Crew:				1	Small Laser	LS	3	-	1	2	3
Gunnery Skill:		Driving Skill:		2	Machine Gun	RS	2	-	1	2	3
Cost, C-Bills: 4.351.146				1	Small Laser	RS	3	-	1	2	3
BV: 253		WV: 76 / 76									
Ammo				Body Inventory							
Ammo Type	Rounds			230 Leenex XL Fusion Engine							
Machine Gun	100			4 Crew Members							
Critical Damage				1 Guardian ECM B 0 - - - 6							
Wheel Damaged	☐	Engine Hit	☐	20,00T Cargo Bay Capacity							
Axle Destroyed	☐										

Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2006 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH®

WHEELED VEHICLE RECORD SHEET

Total Armor Pts = 120
(Standard)

Front Armor (42)

Left Side Armor (29)

Right Side Armor (29)

Rear Armor (20)

Type: Transporter			Weapons Inventory								
Config: Wheeled		Tons: 50		#	Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising	Flank	2	Machine Gun	F	2	-	1	2	3
Inner Sphere		MP:	MP:	1	Small Laser	F	3	-	1	2	3
3060 Level 2		5	8	2	Machine Gun	LS	2	-	1	2	3
Crew:				1	Small Laser	LS	3	-	1	2	3
Gunnery Skill:		Driving Skill:		2	Machine Gun	RS	2	-	1	2	3
Cost, C-Bills: 4.351.146				1	Small Laser	RS	3	-	1	2	3
BV: 253		WV: 76 / 76									
Ammo				Body Inventory							
Ammo Type	Rounds			230 Leenex XL Fusion Engine							
Machine Gun	100			4 Crew Members							
Critical Damage				1 Guardian ECM B 0 - - - 6							
Wheel Damaged	☐	Engine Hit	☐	20,00T Cargo Bay Capacity							
Axle Destroyed	☐										

Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2006 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH®

WHEELED VEHICLE RECORD SHEET

Total Armor Pts = 120
(Standard)

Front Armor (42)

Left Side Armor (29)

Right Side Armor (29)

Rear Armor (20)

Type: Transporter			Weapons Inventory								
Config: Wheeled		Tons: 50		#	Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising	Flank	2	Machine Gun	F	2	-	1	2	3
Inner Sphere		MP:	MP:	1	Small Laser	F	3	-	1	2	3
3060 Level 2		5	8	2	Machine Gun	LS	2	-	1	2	3
Crew:				1	Small Laser	LS	3	-	1	2	3
Gunnery Skill:		Driving Skill:		2	Machine Gun	RS	2	-	1	2	3
Cost, C-Bills: 4.351.146				1	Small Laser	RS	3	-	1	2	3
BV: 253		WV: 76 / 76									
Ammo				Body Inventory							
Ammo Type	Rounds			230 Leenex XL Fusion Engine							
Machine Gun	100			4 Crew Members							
Critical Damage				1 Guardian ECM B 0 - - - 6							
Wheel Damaged	☐	Engine Hit	☐	20,00T Cargo Bay Capacity							
Axle Destroyed	☐										

Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2006 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.

Datenbögen BV2

Auf den nächsten Seiten befinden sich sämtliche Datenbögen für vorgegebene Einheiten der Kampagne. Mechs, Panzer und VTOLs haben hierbei BV2-Werte.
Die restlichen Einheiten haben noch BV1, da es keine Heavy Metal Version mit BV2-Update für sie gibt.

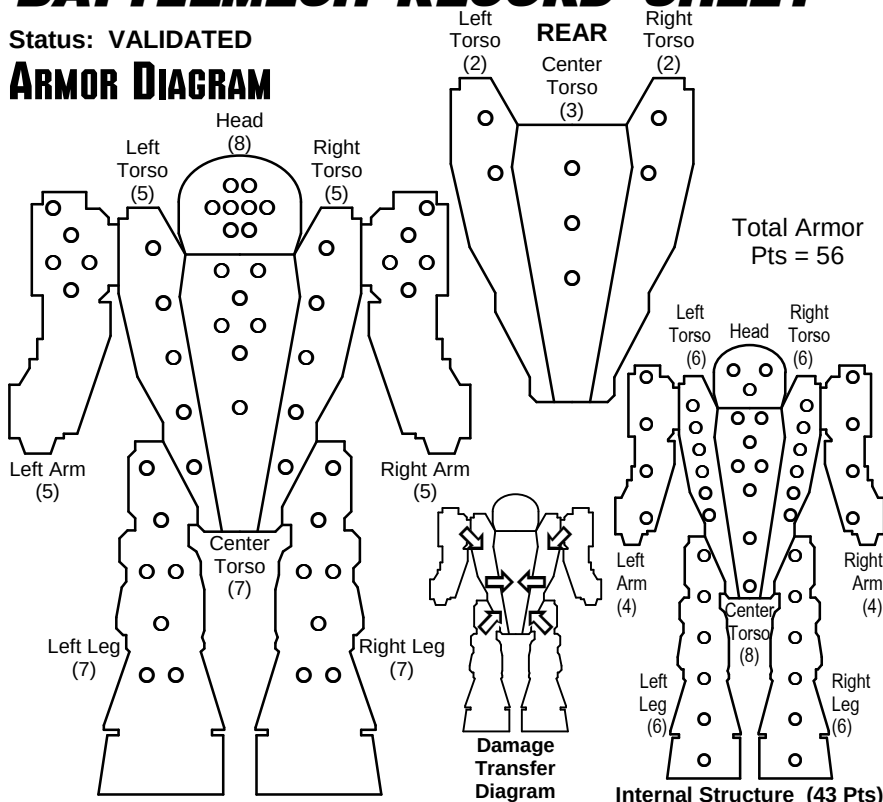
WoB-Mechs

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Medium Laser
- 1-3, ER Small Laser
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

- 1, Ferro-Fibrous
- 4-6, Ferro-Fibrous
- 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Left Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, Ferro-Fibrous

- 1, Ferro-Fibrous
- 4-6, Ferro-Fibrous
- 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Jump Jet

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Light Fusion Engine
 - 2, Light Fusion Engine
 - 1-3, Light Fusion Engine
 - 4, Gyro
 - 5, Gyro
 - 6, Gyro
- 1, Gyro
 - 2, Light Fusion Engine
 - 4-6, Light Fusion Engine
 - 3, Light Fusion Engine
 - 5, Improved C³ CPU
 - 6, Improved C³ CPU

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 702
Add for C³: & 55

Weapon Value: 273 / 273

Cost, C-Bills: 4.068.750

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Medium Laser
- 1-3, ER Small Laser
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

- 1, Ferro-Fibrous
- 4-6, Endo Steel
- 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, Ferro-Fibrous

- 1, Ferro-Fibrous
- 4-6, Ferro-Fibrous
- 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Jump Jet

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

'MECH DATA

Type: Nexus II NXS2-A

Mass: 25 tons

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: 8 Inner Sphere
Running: 12 Biped 'Mech
Jumping: 6 Level 2 / 3055

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
1	ER Small Laser	RA	2	3	-	2	4	5
1	ER Medium Laser	LA	5	5	-	4	8	12
1	ER Small Laser	LA	2	3	-	2	4	5
1	Improved C³ CPU	CT	0	-	-	-	-	-

Total Heat Sinks: 10 Double (20)

oooooooooooo

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(14)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

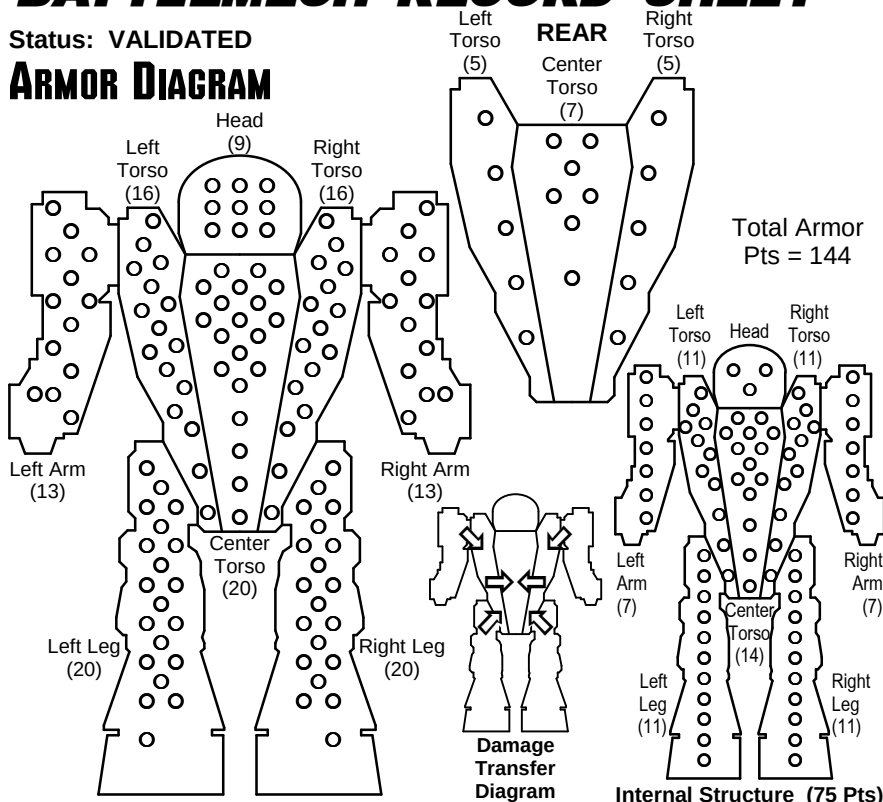
WZK GAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (75 Pts)

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Hand Actuator
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink
- 1, Double Heat Sink
- 2, ER Medium Laser
- 4-6, ER Medium Laser
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Left Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 1-3, Improved Jump Jet
- 4, Improved Jump Jet
- 5, Improved Jump Jet
- 6, Improved Jump Jet
- 1, Improved Jump Jet
- 2, Improved Jump Jet
- 4-6, Improved Jump Jet
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Small Cockpit
- 4, Sensors
- 5, Targeting Computer
- 6, Roll Again

Center Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 3, Light Fusion Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, Light Fusion Engine
- 4, Light Fusion Engine
- 5, Improved C³ CPU
- 6, Improved C³ CPU

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 1.302

Add for C³: & 104

Weapon Value: 1.220 / 1.220

Cost, C-Bills: 11.855.925

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Hand Actuator
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink
- 1, Double Heat Sink
- 2, ER Medium Laser
- 4-6, ER Medium Laser
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Right Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 1-3, Improved Jump Jet
- 4, Improved Jump Jet
- 5, Improved Jump Jet
- 6, Improved Jump Jet
- 1, Improved Jump Jet
- 2, Improved Jump Jet
- 4-6, Improved Jump Jet
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

'MECH DATA

Type: **Preta Dominus PRT-O**

Mass: **45 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **6** Inner Sphere
Running: **9** Biped OmniMech
Jumping: **8** Level 3 / 3067

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
2	ER Medium Laser	LA	5	5	-	4	8	12
1	Improved C³ CPU	CT	0	-	-	-	-	-
1	Targeting Computer							

Total Heat Sinks: **12 Double (24)**

oooooooooooo oo

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: **(20)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____ +1

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Point
4	
3	
2	
1	
0	

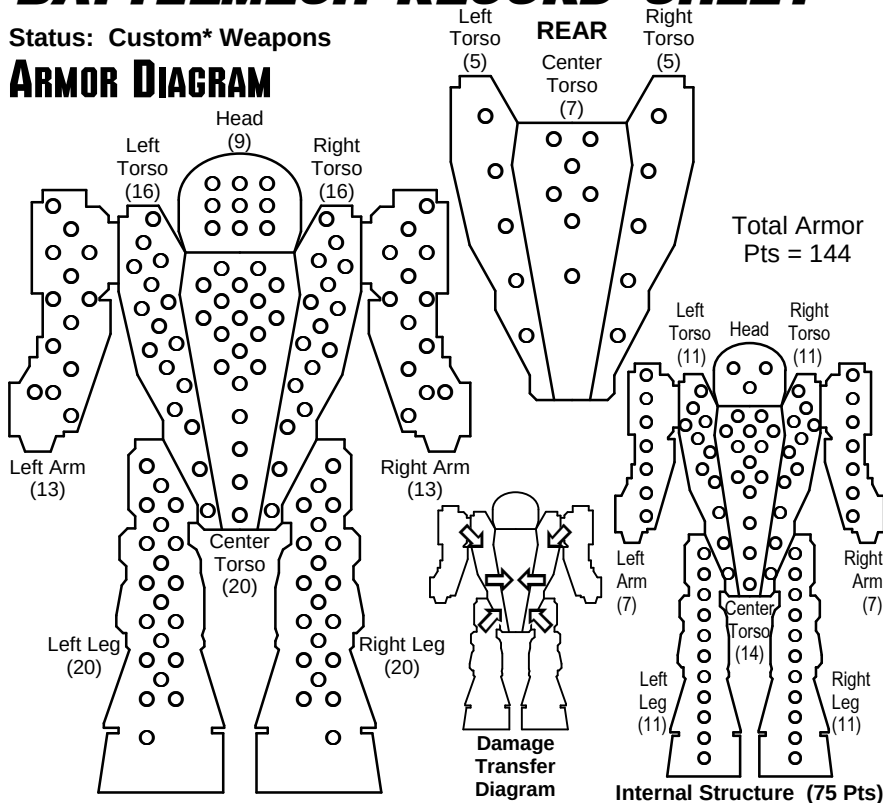
WZK GAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: Custom* Weapons

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: Preta Invictus PRT-O

Mass: 45 tons

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: 6 Inner Sphere
Running: 9 Biped OmniMech
Jumping: 0 Level 3 / 3067

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Sub Nose PPC*	RA	10	10/8/5	-	9	13	15
1	Retractable Blade/45*	LA	0	5	-	-	-	-
1	Anti-Missile System	LT	1	1d6	-	-	-	-
1	Improved C³ CPU	CT	0	-	-	-	-	-
1	Light PPC*	HD	5	5	3	6	12	18

Ammo Type: Rounds: BV2:
Anti-Missile System 12 14

Total Heat Sinks: 11 Double (22)

oooooooooooo o

Auto Eject: Weapon Heat:
☐ Operational ☐ Disabled (16)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____ +1

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Hand Actuator
- 5, Retractable Blade/45
- 6, Retractable Blade/45
- 1, Retractable Blade/45
- 2, Retractable Blade/45
- 4-6, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 1-3, Anti-Missile System
- 4, Ammo (AMS) 12
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel
- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Small Cockpit
- 4, Sensors
- 5, Light PPC
- 6, Light PPC

Center Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 1-3, Light Fusion Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, Light Fusion Engine
- 3, Light Fusion Engine
- 4-6, Light Fusion Engine
- 4, Improved C³ CPU
- 5, Improved C³ CPU
- 6, Improved C³ CPU

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 1.067

Add for C³: & 96

Weapon Value: 853 / 853

Cost, C-Bills: 10.079.948

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Sub Nose PPC
- 4, Sub Nose PPC
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel
- 1, Endo Steel
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, Endo Steel
- 1, Endo Steel
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

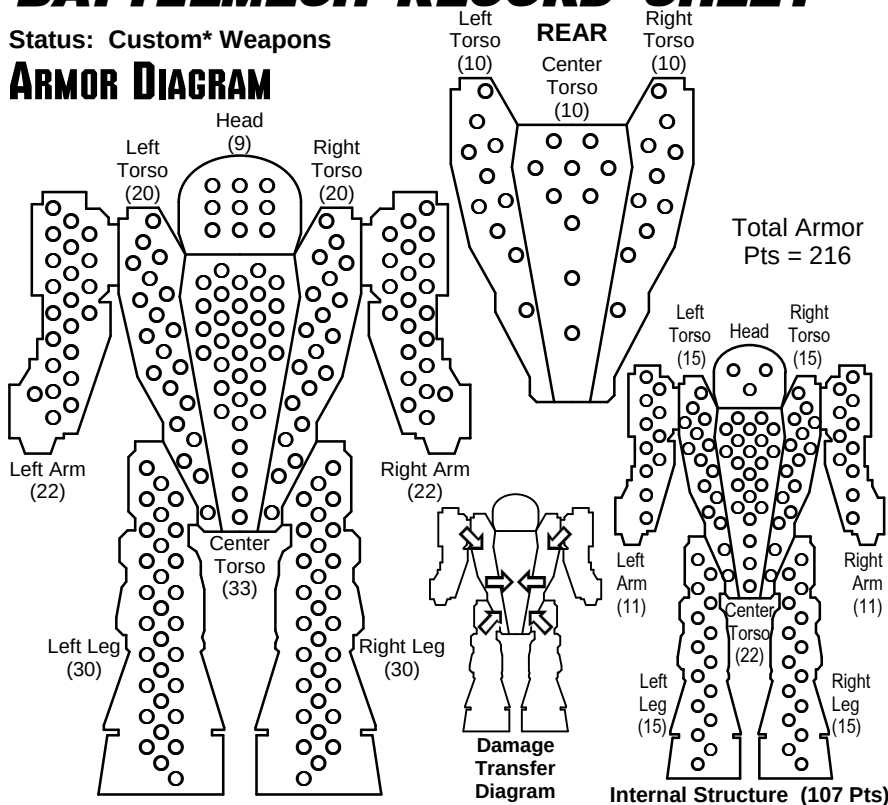
- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: Custom* Weapons

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: Deva Invictus C-DVA-0

Mass: 70 tons

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: 4 Inner Sphere

Running: 6 Biped 'Mech

Jumping: 0 Level 3 / 3132

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Gauss Rifle	RA	1	15	2	7	15	22
1	Retractable Blade/70*	LA	1	7	-	1	2	3
1	Light PPC*	RT	5	5	3	6	12	18
1	Improved C³ CPU	RT	0	-	-	-	-	-
1	Light PPC*	LT	5	5	3	6	12	18
1	Light PPC*	HD	5	5	3	6	12	18

Ammo Type: Rounds: BV2:

Gauss Rifle 8 45

Total Heat Sinks: 11 Double (22)

oooooooooooo o

Auto Eject: Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled (17)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____ +1

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WZK GAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3 4, Hand Actuator
- 5, Retractable Blade/70
- 6, Retractable Blade/70
- 1, Retractable Blade/70
- 2, Retractable Blade/70
- 4-6 3, Retractable Blade/70
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 1-3 3, Light PPC
- 4, Light PPC
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel
- 1, Endo Steel
- 2, Endo Steel
- 4-6 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Small Cockpit
- 4, Sensors
- 5, Light PPC
- 6, Light PPC

Center Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 1-3 3, Light Fusion Engine
- 4, Heavy Duty Gyro
- 5, Heavy Duty Gyro
- 6, Heavy Duty Gyro
- 1, Heavy Duty Gyro
- 2, Light Fusion Engine
- 4-6 3, Light Fusion Engine
- 4, Light Fusion Engine
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 1.594

Add for C³: & 212

Weapon Value: 1.994 / 1.994

Cost, C-Bills: 15.946.340

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 1-3 3, Gauss Rifle
- 4, Gauss Rifle
- 5, Gauss Rifle
- 6, Gauss Rifle
- 1, Gauss Rifle
- 2, Gauss Rifle
- 4-6 3, Gauss Rifle
- 4, Ammo (Gauss) 8
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Right Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 1-3 3, Improved C³ CPU
- 4, Improved C³ CPU
- 5, Light PPC
- 6, Light PPC
- 1, CASE
- 2, Endo Steel
- 4-6 3, Endo Steel
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

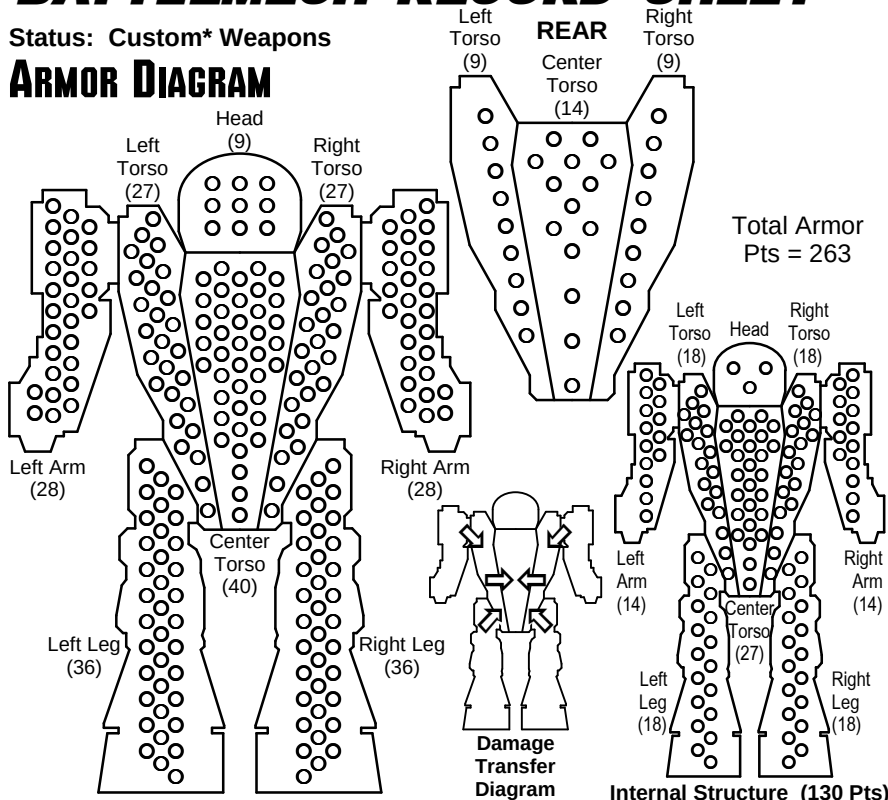
- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: Custom* Weapons

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (130 Pts)

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Hand Actuator
- 5, Retractable Blade/85
- 6, Retractable Blade/85
- 1, Retractable Blade/85
- 2, Retractable Blade/85
- 4-6, Retractable Blade/85
- 5, Retractable Blade/85
- 6, Triple Strength

Left Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 1-3, Improved Jump Jet
- 4, Improved Jump Jet
- 5, Improved Jump Jet
- 6, Improved Jump Jet
- 1, Improved Jump Jet
- 2, Improved Jump Jet
- 4-6, Medium Pulse Laser
- 5, TAG
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Triple Strength
- 6, Triple Strength

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Small Cockpit
- 4, Sensors
- 5, Large Pulse Laser
- 6, Large Pulse Laser

Center Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 3, Light Fusion Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, Light Fusion Engine
- 3, Light Fusion Engine
- 4, Light Fusion Engine
- 5, Improved C³ CPU
- 6, Improved C³ CPU

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 2.117

Add for C³: & 230

Weapon Value: 2.718 / 2.718

Cost, C-Bills: 22.732.223

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, Heavy PPC
- 1, Heavy PPC
- 2, Heavy PPC
- 4-6, Heavy PPC
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 1-3, Improved Jump Jet
- 4, Improved Jump Jet
- 5, Improved Jump Jet
- 6, Improved Jump Jet
- 1, Targeting Computer
- 2, Targeting Computer
- 3, Targeting Computer
- 4, Targeting Computer
- 5, Targeting Computer
- 6, Triple Strength

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Triple Strength
- 6, Triple Strength

'MECH DATA

Type: Seraph Dominus SPH-O

Mass: 85 tons

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: 3 [4] Inner Sphere

Running: 5 [6] Biped OmniMech

Jumping: 5 Level 3 / 3067

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Heavy PPC*	RA	15	15	3	6	12	18
1	Retractable Blade/85*	LA	0	9	-	1	2	3
1	Medium Pulse Laser	LT	4	6	-	2	4	6
1	Medium Laser	LT	3	5	-	3	6	9
1	TAG	LT	0	*	-	5	9	15
1	Improved C³ CPU	CT	0	-	-	-	-	-
1	Large Pulse Laser	HD	10	9	-	3	7	10
1	Targeting Computer							

Total Heat Sinks: 11 Double (22)

oooooooooooo o

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(32)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____ +1

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points (-4 MP with TSM)
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points (-3 MP with TSM)
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points (-2 MP with TSM)
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points (-1 MP with TSM)
9	TSM Activates, +1 Movement Point
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Point
4	
3	
2	
1	
0	

WZK GAMES

Kommandoeinheit

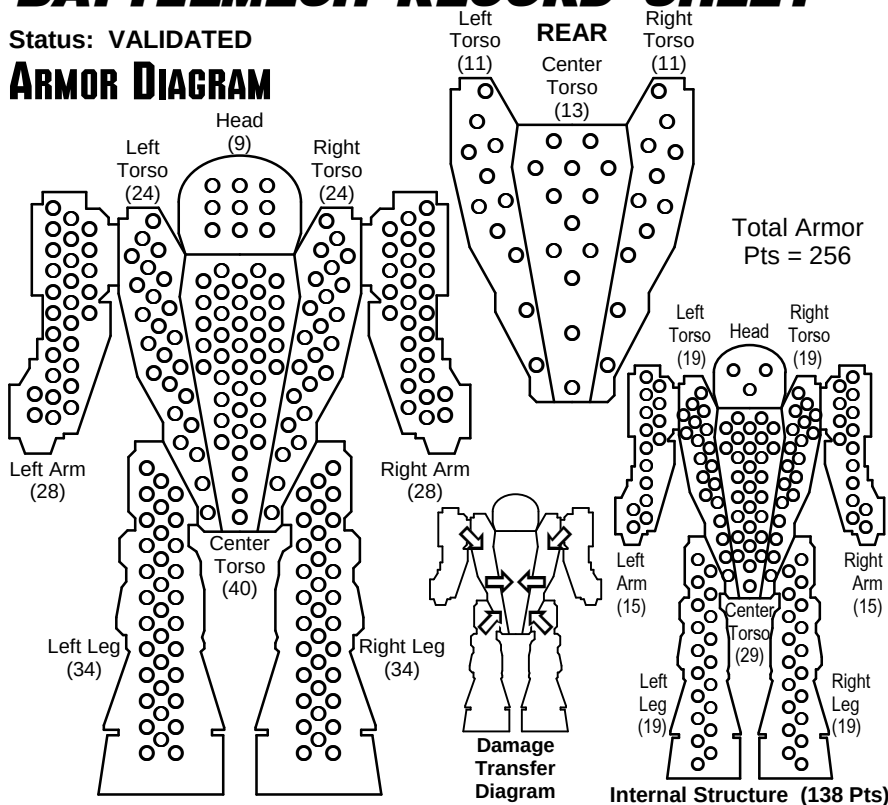
Angreifer

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (138 Pts)

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, **ER PPC**
- 1-3, **ER PPC**
- 5, Anti-Missile System
- 6, Endo Steel
- 1, Endo Steel
- 2, Endo Steel
- 4-6, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, Medium Pulse Laser
- 4, Medium Pulse Laser
- 5, ER Medium Laser
- 6, ER Medium Laser
- 1, Ammo (AMS) 24
- 2, **Double Heat Sink**
- 4-6, **Double Heat Sink**
- 4, Endo Steel
- 5, Roll Again
- 6, Jump Jet

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, **Double Heat Sink**
- 6, **Double Heat Sink**

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Endo Steel
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, XL Engine
- 5, ECM Suite
- 6, Jump Jet

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **3.144**

BV for 2 / 3: **5.722**

Weapon Value: **4.185 / 4.185**

Cost, C-Bills: **30.649.375**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, **ER PPC**
- 1-3, **ER PPC**
- 5, Anti-Missile System
- 6, Endo Steel
- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, **LB 10-X AC**
- 4, **LB 10-X AC**
- 5, **LB 10-X AC**
- 6, **LB 10-X AC**
- 1, **LB 10-X AC**
- 2, Ammo (LB 10-X) 10
- 4-6, **Endo Steel**
- 4, Roll Again
- 6, Jump Jet

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, **Double Heat Sink**
- 6, **Double Heat Sink**

'MECH DATA

Type: **Blood Asp Scotch**

Mass: **90 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4**

Running: **6**

Jumping: **3**

Clan

Biped OmniMech

Level 2 / 3060

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER PPC	RA	15	15	-	7	14	23
1	Anti-Missile System	RA	1	2d6	-	-	-	-
1	ER PPC	LA	15	15	-	7	14	23
1	Anti-Missile System	LA	1	2d6	-	-	-	-
1	LB 10-X AC	RT	2	10	-	6	12	18
2	Medium Pulse Laser	LT	4	7	-	4	8	12
2	ER Medium Laser	LT	5	7	-	5	10	15
1	ECM Suite	CT	0	-	-	-	-	6

Ammo Type:	Rounds:	BV2:
Anti-Missile System	24	26
LB 10-X AC	20	57

Total Heat Sinks: **17 Double (34)**

oooooooooooo oooooooooo

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(52)

WARRIOR DATA

Name: **Kommandeur**

Gunnery Skill: **2**

Piloting Skill: **3**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

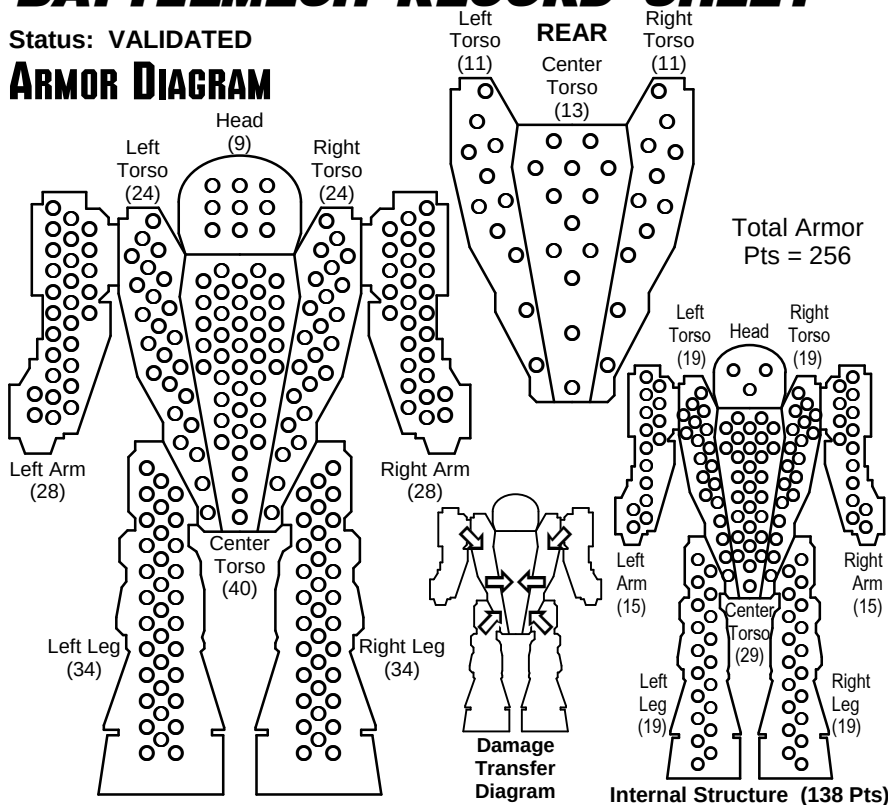
WKGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Blood Asp Scotch2**

Mass: **90 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4**

Clan

Running: **6**

Biped OmniMech

Jumping: **0**

Level 2 / 3060

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER PPC	RA	15	15	-	7	14	23
1	Streak SRM 4	RA	3	2/hit	-	4	8	12
1	Anti-Missile System	RA	1	2d6	-	-	-	-
1	ER PPC	LA	15	15	-	7	14	23
1	Streak SRM 4	LA	3	2/hit	-	4	8	12
1	Anti-Missile System	LA	1	2d6	-	-	-	-
1	LB 10-X AC	RT	2	10	-	6	12	18
2	Medium Pulse Laser	LT	4	7	-	4	8	12
3	ER Medium Laser	LT	5	7	-	5	10	15
1	ECM Suite	CT	0	-	-	-	-	6

Ammo Type:	Rounds:	BV2:
Streak SRM 4	25	11
Anti-Missile System	24	26
LB 10-X AC	20	43

Total Heat Sinks: **17 Double (34)**

oooooooooooo oooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(63)

WARRIOR DATA

Name: **Kommandeur**

Gunnery Skill: **2**

Piloting Skill: **3**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER PPC
- ER PPC
- Streak SRM 4
- Anti-Missile System
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Endo Steel
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro

Left Torso (CASE)

- XL Engine
- XL Engine
- Medium Pulse Laser
- Medium Pulse Laser
- ER Medium Laser
- ER Medium Laser
- ER Medium Laser
- Ammo (AMS) 24
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Endo Steel
- Roll Again

1-3

4-6

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

Engine Hits	ooo
Gyro Hits	oo
Sensor Hits	oo
Life Support	o

Battle Value: **2.946**

BV for 2 / 3: **5.362**

Weapon Value: **4.436 / 4.244**

Cost, C-Bills: **31.129.125**

Right Arm (CASE)

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- ER PPC
- ER PPC
- Streak SRM 4
- Anti-Missile System
- Ammo (Streak 4) 25
- Roll Again
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Torso (CASE)

- XL Engine
- XL Engine
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- Ammo (LB 10-X) 10
- Ammo (LB 10-X) 10
- Endo Steel
- Roll Again
- Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

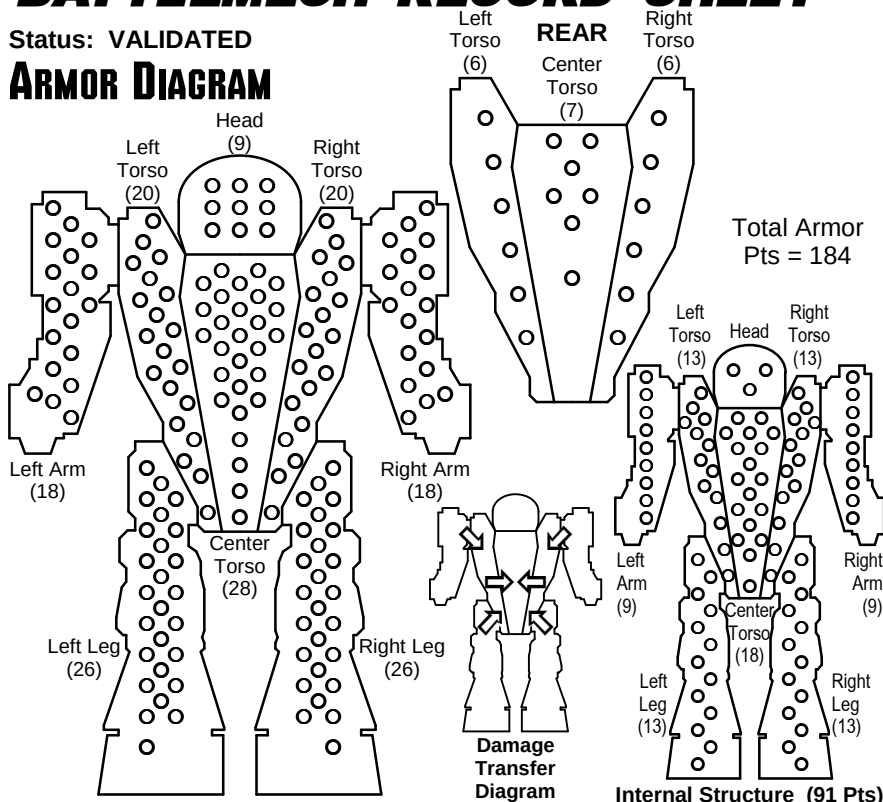
WKGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (91 Pts)

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

- 1, Endo Steel
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, Single Heat Sink
- 2, LRM 10
- 3, LRM 10
- 4, Artemis IV FCS
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

- 1, Endo Steel
- 2, Endo Steel
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Roll Again
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Fusion Engine
- 2, Fusion Engine
- 3, Fusion Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro

- 1, Gyro
- 2, Fusion Engine
- 3, Fusion Engine
- 4, Fusion Engine
- 5, Medium Laser
- 6, Medium Pulse Laser (R)

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 1.243

BV for 2 / 3: 2.262

Weapon Value: 1.110 / 1.058

Cost, C-Bills: 5.166.254

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, LB 10-X AC
- 5, LB 10-X AC
- 6, LB 10-X AC

- 1, LB 10-X AC
- 2, LB 10-X AC
- 3, LB 10-X AC
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Right Torso

- 1, Single Heat Sink
- 2, Ammo (LRM 10) 12
- 3, Ammo (LRM 10) 12
- 4, Ammo (LB 10-X) 10
- 5, Ammo (LB 10-X) 10
- 6, Endo Steel

- 1, Endo Steel
- 2, Endo Steel
- 3, Endo Steel
- 4, CASE
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

'MECH DATA

Type: Centurion CN10-B

Mass: 55 tons

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: 4 Inner Sphere

Running: 6 Biped 'Mech

Jumping: 0 Level 2 / 3060

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	LRM 10 w/ Artemis IV	LT	4	1/hit	6	7	14	21
1	Medium Laser	CT	3	5	-	3	6	9
1	LB 10-X AC	RA	2	10	-	6	12	18
1	Medium Pulse Laser	CT(R)	4	6	-	2	4	6

Ammo Type: Rounds: BV2:

LRM 10 24 25

LB 10-X AC 20 43

Total Heat Sinks: 10 Single

oooooooooooo

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(13)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: 2 Piloting Skill: 3

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

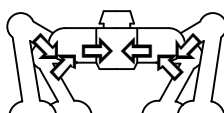
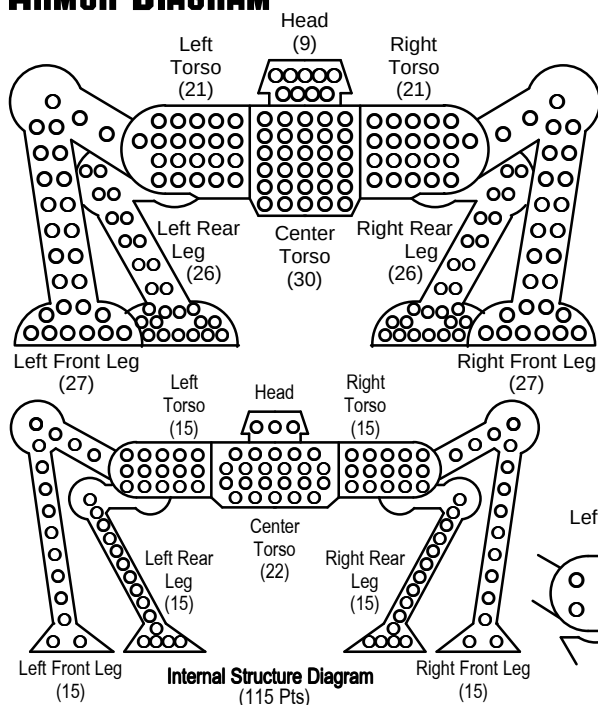
WZGAMES

BATTLETECH®

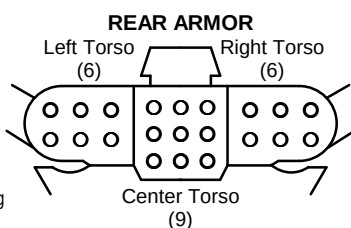
QUAD BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: VALIDATED

ARMOR DIAGRAM



Damage Transfer Diagram



CRITICAL HIT TABLE

Left Front Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Roll Again
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Right Front Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, ER Large Laser
- 4, ER Large Laser
- 6, ER Large Laser
- 1, ER Large Laser
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, XL Engine
- 5, LB 20-X AC (Cont)
- 6, LB 20-X AC (Cont)

Right Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, LB 20-X AC
- 4, LB 20-X AC
- 6, LB 20-X AC
- 1, LB 20-X AC
- 2, LB 20-X AC
- 3, LB 20-X AC
- 4, LB 20-X AC
- 5, LB 20-X AC
- 6, LB 20-X AC

Engine Hits ○ ○ ○

Gyro Hits ○ ○

Sensor Hits ○ ○

Life Support ○

Battle Value: 1.787

Weapon Value: 1.504 / 1.504

Cost, C-Bills: 16.420.866

Left Rear Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Ammo (LB 20-X) 5
- 6, Ammo (LB 20-X) 5

Right Rear Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Ammo (LB 20-X) 5
- 6, Ammo (LB 20-X) 5

'MECH DATA

Type: Barghest BGS-1T

Mass: 70 tons

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: 5 Inner Sphere

Running: 8 Quad 'Mech

Jumping: 0 Level 2 / 3060

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	ER Large Laser	LT	12	8	-	7	14	19
1	LB 20-X AC	RT	6	20	-	4	8	12

Ammo Type: LB 20-X AC

Rounds: 20

BV2: 164

Total Heat Sinks: 10 Double (20)

○○○○○○○○○○

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat: (30)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: 4 Piloting Skill: 5

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Point
4	
3	
2	
1	
0	

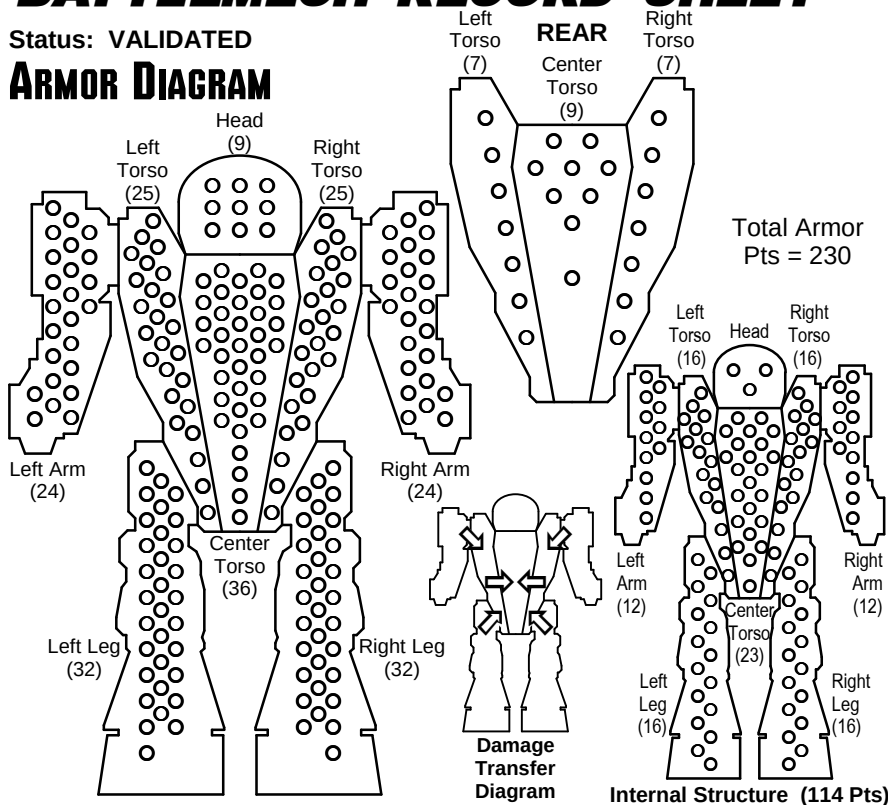
WIZKIDSGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (114 Pts)

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 1-3, ER PPC
- 1-3, ER PPC
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Roll Again
- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, Streak SRM 6
- 1-3, Streak SRM 6
- 4, Streak SRM 6 (R)
- 5, Streak SRM 6 (R)
- 1, Ammo (Streak 6) 15
- 2, Endo Steel
- 3, Ferro-Fibrous
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, XL Engine
- 5, ER Small Laser
- 6, Endo Steel

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **2.601**

BV for 3 / 4: **3.589**

Weapon Value: **3.538 / 2.978**

Cost, C-Bills: **24.326.642**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 1-3, ER PPC
- 1-3, ER PPC
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Roll Again
- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, Streak SRM 6
- 1-3, Streak SRM 6
- 4, Streak SRM 6 (R)
- 5, Streak SRM 6 (R)
- 1, Ammo (Streak 6) 15
- 2, Ammo (Streak 6) 15
- 3, Endo Steel
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Roll Again

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

'MECH DATA

Type: **Timber Wolf (Mad Cat) D**

Mass: **75 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **5**

Running: **8**

Jumping: **0**

Clan

Biped OmniMech

Level 2 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER PPC	LA	15	15	-	7	14	23
1	Streak SRM 6	LT	4	2/hit	-	4	8	12
1	Streak SRM 6	LT(R)	4	2/hit	-	4	8	12
1	ER PPC	RA	15	15	-	7	14	23
1	Streak SRM 6	RT	4	2/hit	-	4	8	12
1	Streak SRM 6	RT(R)	4	2/hit	-	4	8	12
1	ER Small Laser	CT	2	5	-	2	4	6

Ammo Type: Streak SRM 6

Rounds: 45

BV2: 62

Total Heat Sinks: **15 Double (30)**

oooooooooooo oooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(48)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3**

Piloting Skill: **4**

Hits Taken

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

Consciousness #

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

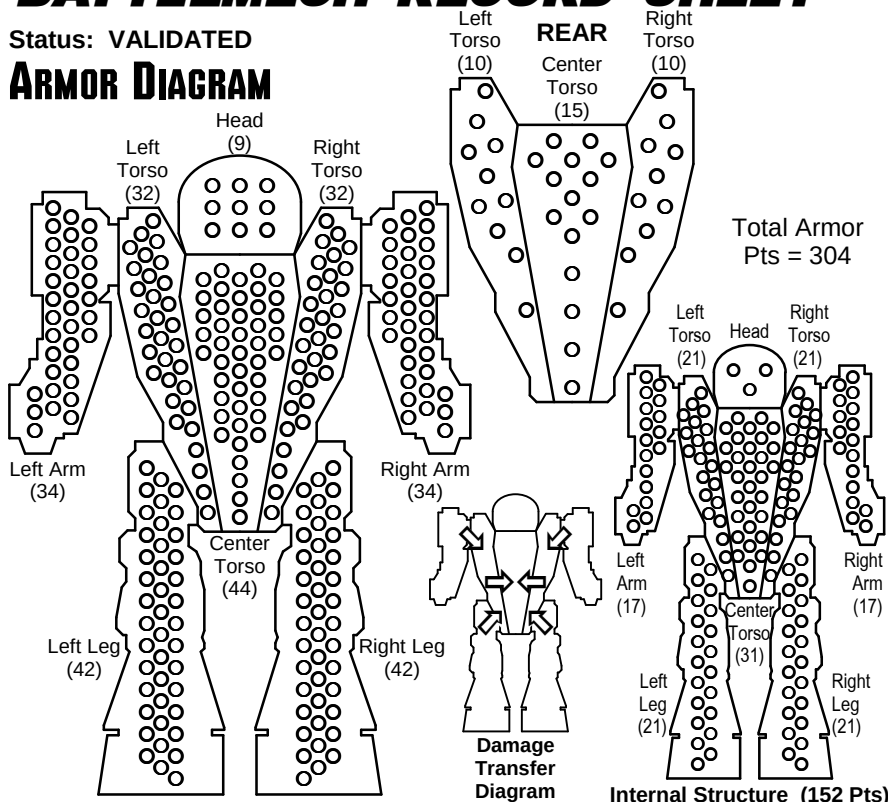
WZK GAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (152 Pts)

'MECH DATA

Type: **Imp C**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **3**

Clan

Running: **5**

Biped 'Mech

Jumping: **0**

Level 2 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	LRM 20 w/ Artemis IV	RA	6	1/hit	-	7	14	21
1	Medium Pulse Laser	LA	4	7	-	4	8	12
1	ER PPC	RT	15	15	-	7	14	23
1	Medium Pulse Laser	RT	4	7	-	4	8	12
1	ER PPC	LT	15	15	-	7	14	23
1	Medium Pulse Laser	LT	4	7	-	4	8	12
2	Medium Pulse Laser	CT	4	7	-	4	8	12

Ammo Type: LRM 20

Rounds: 18

BV2: 81

Total Heat Sinks: 25 Double (50)

oooooooooooo oooooooooooooo
ooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(56)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3**

Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
 - Upper Arm Actuator
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
- 1-3
- Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - Medium Pulse Laser
 - Roll Again
 - Roll Again
 - Roll Again
- 4-6

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Gyro
 - Gyro
 - Gyro
- 1-3
- Gyro
 - Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Fusion Engine
 - Medium Pulse Laser
 - Medium Pulse Laser
- 4-6

Left Torso (CASE)

- Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
- 1-3
- ER PPC
 - ER PPC
 - Medium Pulse Laser
 - Ammo (LRM 20) 6
 - Ammo (LRM 20) 6
 - Ammo (LRM 20) 6
- 4-6

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

Right Arm

- Shoulder
 - Upper Arm Actuator
 - Lower Arm Actuator
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - LRM 20
- 1-3
- LRM 20
 - LRM 20
 - LRM 20
 - Artemis IV FCS
 - Roll Again
 - Roll Again
- 4-6

Right Torso

- Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
- 1-3
- Double Heat Sink
 - Double Heat Sink
 - ER PPC
 - ER PPC
 - Medium Pulse Laser
 - Roll Again
- 4-6

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **3.070**
BV for 3 / 4: **4.237**
Weapon Value: **6.855 / 6.674**
Cost, C-Bills: **11.010.000**

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

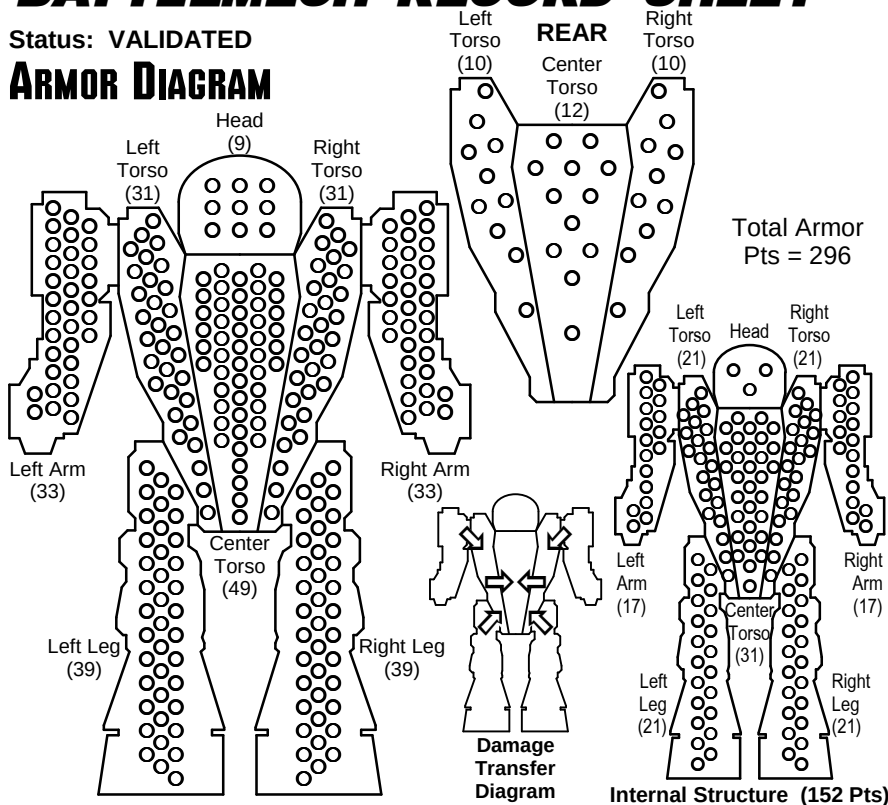
WKGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (152 Pts)

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Medium Laser
- 6, Medium Laser

- 1-3, Roll Again
- 4-6, Roll Again

Left Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 3, Gauss Rifle
- 4, Gauss Rifle
- 5, Gauss Rifle
- 6, Gauss Rifle

- 1-3, Gauss Rifle
- 4-6, Gauss Rifle

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Roll Again
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 3, Light Fusion Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro

- 1-3, Gyro
- 4-6, Light Fusion Engine

- Engine Hits ○ ○ ○
- Gyro Hits ○ ○
- Sensor Hits ○ ○
- Life Support ○

Battle Value: 2.440

BV for 3 / 4: 3.367

Weapon Value: 3.378 / 3.378

Cost, C-Bills: 18.022.000

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Gauss Rifle
- 6, Gauss Rifle

- 1-3, Gauss Rifle
- 4-6, Gauss Rifle

Right Torso

- 1, Light Fusion Engine
- 2, Light Fusion Engine
- 3, Gauss Rifle
- 4, Gauss Rifle
- 5, Gauss Rifle
- 6, Gauss Rifle

- 1-3, Gauss Rifle
- 4-6, Gauss Rifle

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

'MECH DATA

Type: **Thunder Hawk TDK-7S**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **3** Inner Sphere
Running: **5** Biped 'Mech
Jumping: **0** Level 2 / 3058

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Gauss Rifle	RA	1	15	2	7	15	22
2	Medium Laser	LA	3	5	-	3	6	9
1	Gauss Rifle	RT	1	15	2	7	15	22
1	Gauss Rifle	LT	1	15	2	7	15	22

Ammo Type: Rounds: BV2:
Gauss Rifle 32 160

Total Heat Sinks: 10 Double (20)

oooooooooooo

Auto Eject: Weapon Heat:
☐ Operational ☐ Disabled (9)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3** Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WZGAMES

Kommandoeinheit

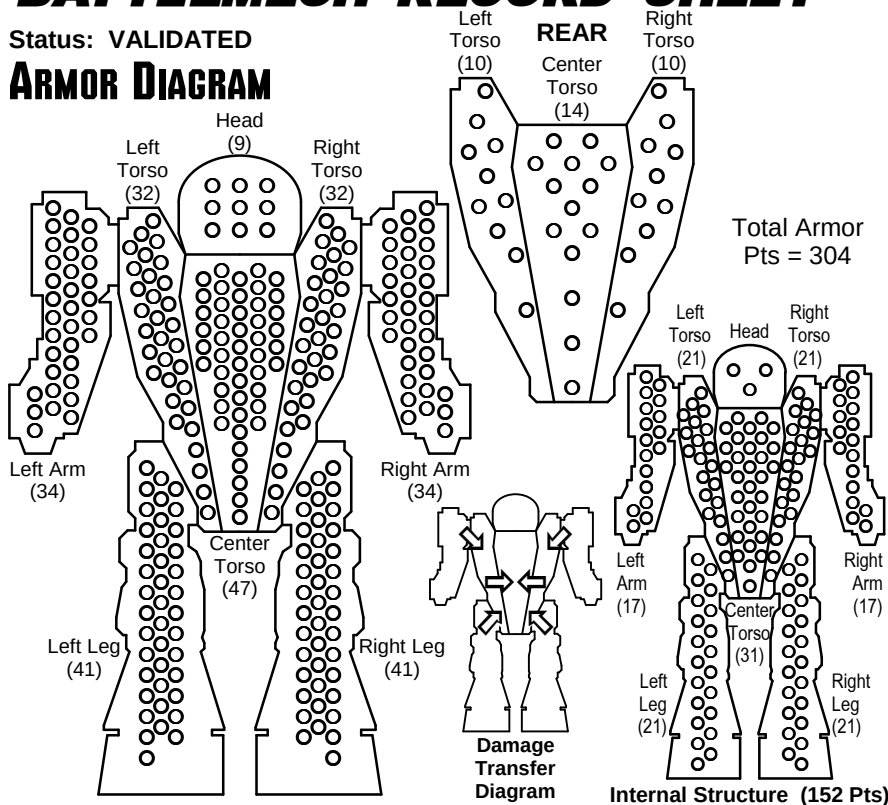
Verteidiger

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (152 Pts)

Left Arm (CASE)

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Large Laser
- 1-3, LB 10-X AC
- 5, LB 10-X AC
- 6, LB 10-X AC
- 1, LB 10-X AC
- 2, LB 10-X AC
- 4-6, Ammo (LB 10-X) 10
- 5, Ammo (LB 10-X) 10
- 6, Streak SRM 4
- Roll Again

Left Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, ER Medium Laser
- 6, ER Medium Laser
- 1, ER Medium Laser
- 2, Ammo (Streak 4) 25
- 3, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, ECM Suite
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, Gyro
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, XL Engine
- 5, Anti-Missile System
- 6, Ammo (AMS) 24

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 2.957
Weapon Value: 4.752 / 4.567
Cost, C-Bills: 30.835.000

Right Arm (CASE)

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Large Laser
- 1-3, LB 10-X AC
- 5, LB 10-X AC
- 6, LB 10-X AC
- 1, LB 10-X AC
- 2, LB 10-X AC
- 4-6, Ammo (LB 10-X) 10
- 5, Ammo (LB 10-X) 10
- 6, Streak SRM 4
- Roll Again

Right Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Targeting Computer
- 6, Targeting Computer
- 1, Targeting Computer
- 2, Targeting Computer
- 3, Targeting Computer
- 4, Targeting Computer
- 5, Targeting Computer
- 6, ER Medium Laser

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

'MECH DATA

Type: **Dire Wolf (Daishi) Scotch**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **3**

Running: **5**

Jumping: **0**

Clan

Biped OmniMech

Level 2 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Large Laser	RA	12	10	-	8	15	25
1	LB 10-X AC	RA	2	10	-	6	12	18
1	Streak SRM 4	RA	3	2/hit	-	4	8	12
1	ER Large Laser	LA	12	10	-	8	15	25
1	LB 10-X AC	LA	2	10	-	6	12	18
1	Streak SRM 4	LA	3	2/hit	-	4	8	12
1	ER Medium Laser	RT	5	7	-	5	10	15
3	ER Medium Laser	LT	5	7	-	5	10	15
1	Anti-Missile System	CT	1	2d6	-	-	-	-
1	ECM Suite	HD	0	-	-	-	-	6
1	Targeting Computer							

Ammo Type:	Rounds:	BY2:
LB 10-X AC	40	76
Streak SRM 4	25	10
Anti-Missile System	24	26

Total Heat Sinks: **15 Double (30)**

oooooooooooo oooooo

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(55)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

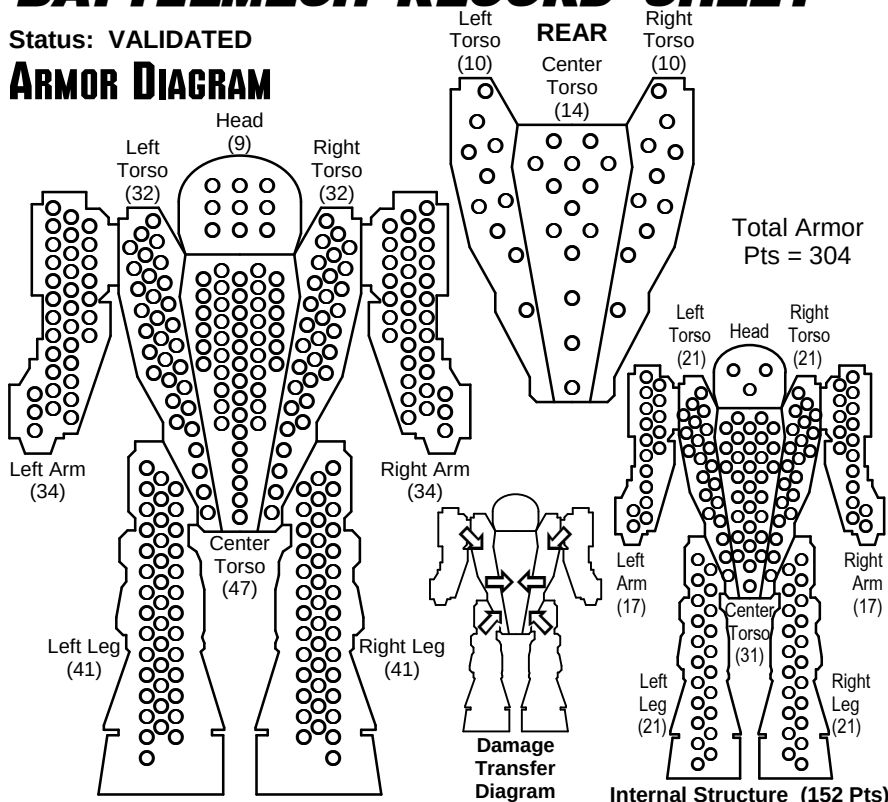
WZGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (152 Pts)

Left Arm (CASE)

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Large Laser
- 1-3, LB 10-X AC
- 5, LB 10-X AC
- 6, LB 10-X AC
- 1, LB 10-X AC
- 2, LB 10-X AC
- 4-6, Ammo (LB 10-X) 10
- 5, Ammo (LB 10-X) 10
- 6, Streak SRM 4
- Roll Again

Left Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, ER Medium Laser
- 6, ER Medium Laser
- 1, Ammo (AMS) 24
- 2, Jump Jet
- 3, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, ECM Suite
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, Gyro
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4-6, XL Engine
- 5, Anti-Missile System
- 6, Jump Jet

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 3.028
Weapon Value: 4.224 / 4.031
Cost, C-Bills: 31.125.000

Right Arm (CASE)

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Large Laser
- 1-3, LB 10-X AC
- 5, LB 10-X AC
- 6, LB 10-X AC
- 1, LB 10-X AC
- 2, LB 10-X AC
- 4-6, Ammo (LB 10-X) 10
- 5, Ammo (LB 10-X) 10
- 6, Streak SRM 4
- Roll Again

Right Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, ER Medium Laser
- 6, Jump Jet
- 1, Ammo (Streak 4) 25
- 2, ER Medium Laser
- 3, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

'MECH DATA

Type: Dire Wolf (Daishi) Scotch2

Mass: 100 tons

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: 3

Running: 5

Jumping: 3

Clan

Biped OmniMech

Level 2 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Large Laser	RA	12	10	-	8	15	25
1	LB 10-X AC	RA	2	10	-	6	12	18
1	Streak SRM 4	RA	3	2/hit	-	4	8	12
1	ER Large Laser	LA	12	10	-	8	15	25
1	LB 10-X AC	LA	2	10	-	6	12	18
1	Streak SRM 4	LA	3	2/hit	-	4	8	12
2	ER Medium Laser	RT	5	7	-	5	10	15
2	ER Medium Laser	LT	5	7	-	5	10	15
1	Anti-Missile System	CT	1	2d6	-	-	-	-
1	ECM Suite	HD	0	-	-	-	-	6

Ammo Type:	Rounds:	BV2:
LB 10-X AC	40	104
Streak SRM 4	25	14
Anti-Missile System	24	26

Total Heat Sinks: 16 Double (32)

oooooooooooo oooooo

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(55)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

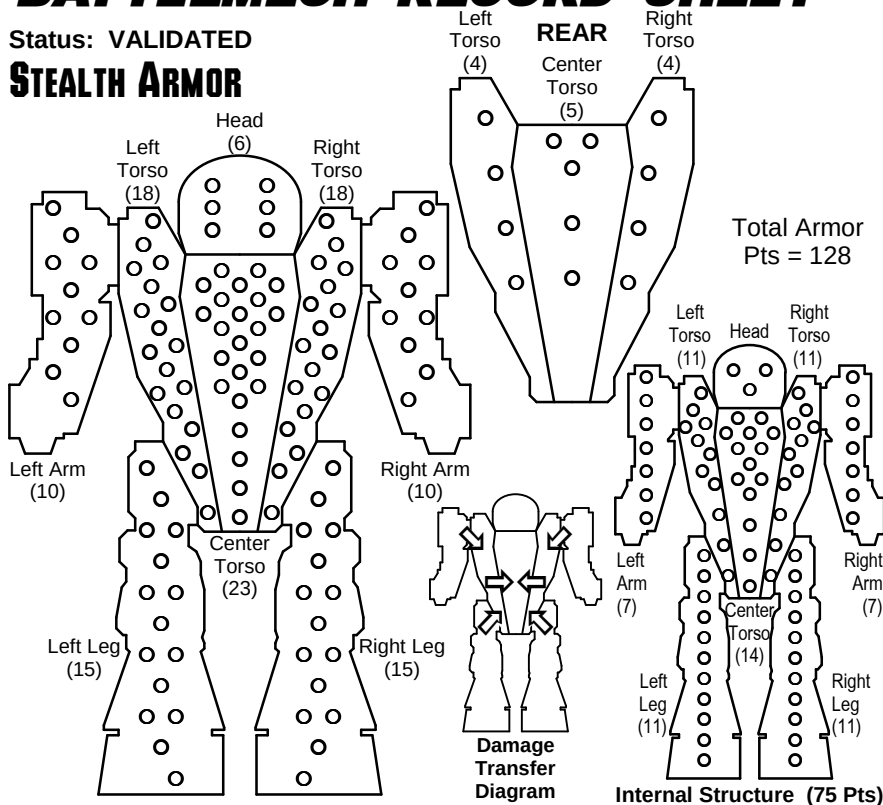
WKGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

STEALTH ARMOR



'MECH DATA

Type: **Phoenix Hawk PXH-4L**

Mass: **45 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **6** Inner Sphere
Running: **9** Biped 'Mech
Jumping: **6** Level 2 / 3067

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
1	ER Large Laser	RA	12	8	-	7	14	19
1	Machine Gun	RA	0	2	-	1	2	3
1	Machine Gun	LA	0	2	-	1	2	3
1	ER Medium Laser	LA	5	5	-	4	8	12
1	Guardian ECM	RT	0	-	-	-	-	6

Ammo Type: Machine Gun Rounds: 100 BV2: 1

Total Heat Sinks: 11 Double (22)

oooooooooooo o

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled Weapon Heat: (32)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **2** Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WZK GAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Hand Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor
- 1, Endo Steel
- 2, Endo Steel
- 4-6, 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Machine Gun
- 6, ER Medium Laser

Left Torso

- 1, Stealth Armor
- 2, Stealth Armor
- 1-3, 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel
- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 4-6, 3, Double Heat Sink
- 4, Jump Jet
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Endo Steel
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Fusion Engine
- 2, Fusion Engine
- 1-3, 3, Fusion Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, Fusion Engine
- 3, Fusion Engine
- 4-6, 4, Fusion Engine
- 5, Ammo (MG) 100
- 6, Endo Steel

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.399**
BV for 2 / 4: **2.252**
Weapon Value: **592 / 592**
Cost, C-Bills: **5.255.815**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Hand Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor
- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 4-6, 3, ER Medium Laser
- 4, ER Large Laser
- 5, ER Large Laser
- 6, Machine Gun

Right Torso

- 1, Stealth Armor
- 2, Endo Steel
- 1-3, 3, Stealth Armor
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel
- 1, Guardian ECM
- 2, Guardian ECM
- 4-6, 3, Jump Jet
- 4, Jump Jet
- 5, Jump Jet
- 6, Roll Again

Right Leg

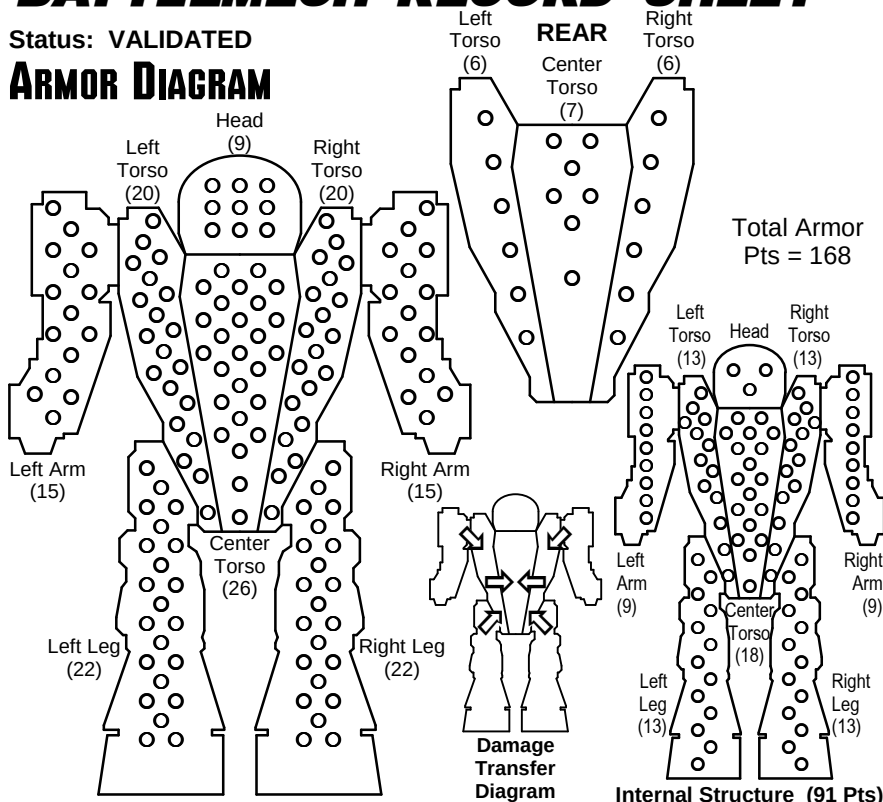
- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (91 Pts)

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, ER Medium Laser
- 5, ER Medium Laser
- 6, Endo Steel

- 1, Endo Steel
- 2, Endo Steel
- 4-6, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Left Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, Endo Steel
- 5, Ammo (LRM 15) 8
- 6, LRM 15

- 1, LRM 15
- 2, LRM 15
- 4-6, Artemis IV FCS
- 4, Ammo (LRM 15) 8
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Roll Again
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro

- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 4-6, XL Engine
- 4, XL Engine
- 5, Jump Jet
- 6, Roll Again

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 1.765

BV for 3 / 4: 2.436

Weapon Value: 1.360 / 1.244

Cost, C-Bills: 11.008.616

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, ER Medium Laser
- 5, ER Medium Laser
- 6, Endo Steel

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 4-6, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, Endo Steel
- 5, Ammo (LRM 15) 8
- 6, LRM 15

- 1, LRM 15
- 2, LRM 15
- 4-6, Artemis IV FCS
- 4, Ammo (LRM 15) 8
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

'MECH DATA

Type: **Dervish DV-8D**

Mass: **55 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **5** Inner Sphere
Running: **8** Biped 'Mech
Jumping: **5** Level 2 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
2	ER Medium Laser	LA	5	5	-	4	8	12
1	LRM 15 w/ Artemis IV	RT	5	1/hit	6	7	14	21
1	LRM 15 w/ Artemis IV	LT	5	1/hit	6	7	14	21

Ammo Type: LRM 15
Rounds: 32
BV2: 137

Total Heat Sinks: **11 Double (22)**

oooooooooooo o

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: **(30)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3** Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

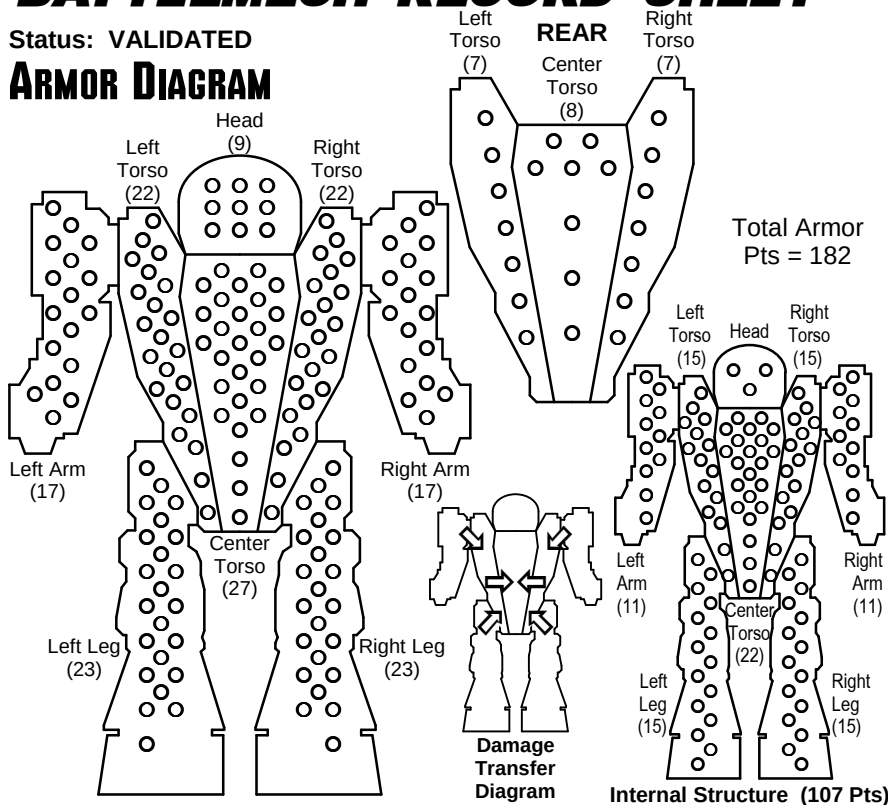
WZGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (107 Pts)

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Large Laser
- 1-3, Ferro-Fibrous
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, SRM 4
- 4, SRM 4
- 5, SRM 4
- 6, Ammo (SRM 4) 25

- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, XL Engine
- 5, Jump Jet
- 6, Heavy Small Laser

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 2.452

BV for 2 / 3: 4.463

Weapon Value: 2.152 / 2.152

Cost, C-Bills: 21.327.207

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER PPC
- 4, ER PPC
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Roll Again

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, SRM 4
- 4, SRM 4
- 5, SRM 4
- 6, Ammo (SRM 4) 25

- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

'MECH DATA

Type: **Summoner (Thor) G**

Mass: **70 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **5** Clan
Running: **8** Biped OmniMech
Jumping: **5** Level 2 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER PPC	RA	15	15	-	7	14	23
1	ER Large Laser	LA	12	10	-	8	15	25
3	SRM 4	RT	3	2/hit	-	3	6	9
3	SRM 4	LT	3	2/hit	-	3	6	9
1	Heavy Small Laser	CT	3	6	-	1	2	3

Ammo Type: SRM 4 Rounds: 50 BV2: 20

Total Heat Sinks: 18 Double (36)

oooooooooooo oooooooooo

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled Weapon Heat: (48)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **2** Piloting Skill: **3**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

** Avoid Inferno explosion on..
Shutdown

Ammo Explosion, avoid on 8+ (** 12+)

Shutdown, avoid on 10+

-5 Movement Points

+4 Modifier to Fire

Ammo Explosion, avoid on 6+ (** 10+)

Shutdown, avoid on 8+

-4 Movement Points

Ammo Explosion, avoid on 4+ (** 8+)

Shutdown, avoid on 6+

+3 Modifier to Fire

-3 Movement Points

Shutdown, avoid on 4+ (** 6+)

+2 Modifier to Fire

-2 Movement Points (** 4+)

+1 Modifier to Fire

-1 Movement Point

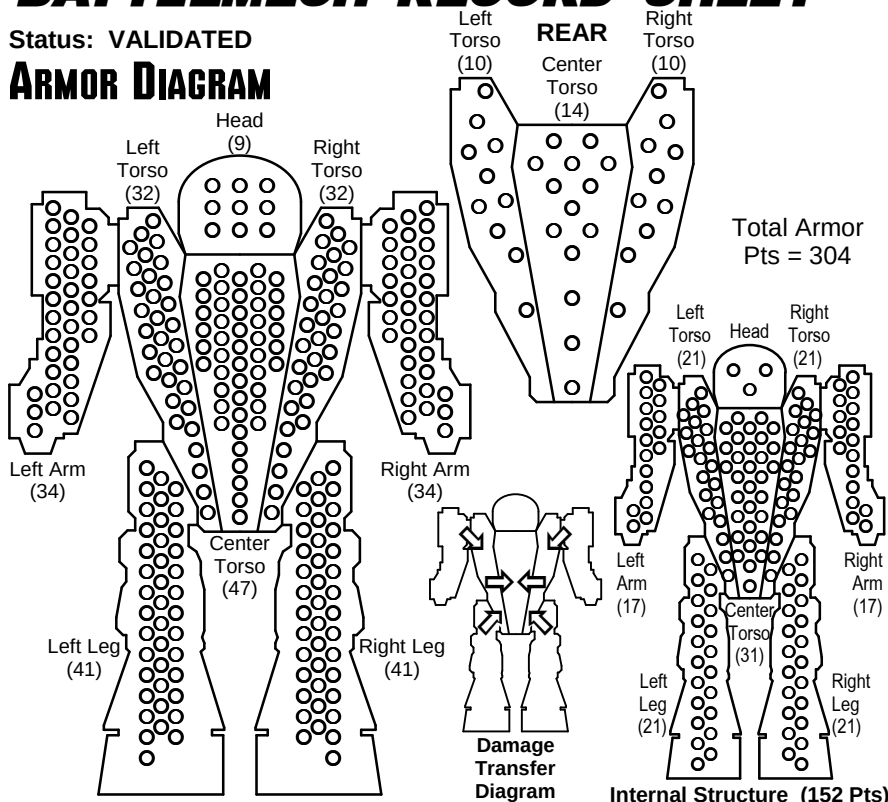
WIZKIDSGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (152 Pts)

Left Arm (CASE)

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 1-3, Gauss Rifle
- 4, Gauss Rifle
- 5, Gauss Rifle
- 6, Gauss Rifle
- 1, Gauss Rifle
- 2, Gauss Rifle
- 4-6, Ammo (Gauss) 8
- 4, Ammo (Gauss) 8
- 5, Ammo (Gauss) 8
- 6, Ammo (Gauss) 8

Left Torso (CASE)

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, LRM 20
- 6, LRM 20
- 1, LRM 20
- 2, LRM 20
- 4-6, Ammo (LRM 20) 6
- 4, Ammo (LRM 20) 6
- 5, Ammo (Ult AC/20) 5
- 6, Ammo (Ult AC/20) 5

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, ER Small Laser
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, XL Engine
- 5, Medium Pulse Laser
- 6, Medium Pulse Laser

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 2.951

BV for 3 / 4: 4.072

Weapon Value: 5.468 / 5.468

Cost, C-Bills: 29.078.124

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 1-3, ER Large Laser
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink
- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 4-6, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Ultra AC/20
- 6, Ultra AC/20
- 1, Ultra AC/20
- 2, Ultra AC/20
- 3, Ultra AC/20
- 4, Ultra AC/20
- 5, Ultra AC/20
- 6, Ultra AC/20

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

'MECH DATA

Type: **Dire Wolf (Daishi) W**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **3**

Running: **5**

Jumping: **0**

Clan

Biped OmniMech

Level 2 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Large Laser	RA	12	10	-	8	15	25
1	Gauss Rifle	LA	1	15	2	7	15	22
1	Ultra AC/20	RT	7	20	-	4	8	12
1	LRM 20	LT	6	1/hit	-	7	14	21
2	Medium Pulse Laser	CT	4	7	-	4	8	12
1	ER Small Laser	HD	2	5	-	2	4	6

Ammo Type: Rounds: BV2:

Gauss Rifle	32	160
Ultra AC/20	10	84
LRM 20	12	54

Total Heat Sinks: 20 Double (40)

oooooooooooo oooooooooooooo

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(43)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3**

Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WKGAMES

Infanterierush

INFANTRY STAR 1	Clan Jump Infantry - SRM	Movement: 2MP Jump																																																						
Gun Skill: 3 BV: 61 (BV = 67 for Skill = 3)	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>8</td><td>8</td><td>7</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																			9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	
18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																																							
9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1																																							
SRM Damage >>																																																								
Options: • Anti-'Mech Trained		Cost: 11.988.000 C-Bills																																																						

INFANTRY PLATOON 2	I.S. Motorized Infantry - Rifle	Movement: 3MP Ground																																																																																																													
Gun Skill: 3 BV: 362 (BV = 398 for Skill = 3)	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>28</td><td>27</td><td>26</td><td>25</td><td>24</td><td>23</td><td>22</td><td>21</td><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>7</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td colspan="16">Gun 2</td><td colspan="10">Gun 1</td></tr> </table>	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																												7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	Gun 2																Gun 1										
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																																																																																				
7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1																																																																																				
Gun 2																Gun 1																																																																																															
Rifle Damage >>																																																																																																															
Options: • Field Guns: 2 LB 10-X ACs (10 ammo ea.) [Range: 6–12–18]		Cost: 1.784.000 C-Bills																																																																																																													

INFANTRY PLATOON 3	I.S. Motorized Infantry - Rifle	Movement: 3MP Ground																																																																																																													
Gun Skill: 3 BV: 342 (BV = 376 for Skill = 3)	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>28</td><td>27</td><td>26</td><td>25</td><td>24</td><td>23</td><td>22</td><td>21</td><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>7</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td colspan="16"></td><td colspan="10">Gun 1</td></tr> </table>	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																												7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1																	Gun 1										
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																																																																																				
7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1																																																																																				
																Gun 1																																																																																															
Rifle Damage >>																																																																																																															
Options: • Field Guns: 1 Ultra AC/20 (5 ammo ea.) [Range: 3–7–10]		Cost: 1.460.000 C-Bills																																																																																																													

INFANTRY PLATOON 4	I.S. Foot Infantry - Flamer	Movement: 1MP Ground																																																																																			
Gun Skill: 4 BV: 41	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>28</td><td>27</td><td>26</td><td>25</td><td>24</td><td>23</td><td>22</td><td>21</td><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td>9</td><td>9</td><td>8</td><td>8</td><td>8</td><td>7</td><td>7</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	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																												10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	
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																																																										
10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1																																																										
Flamer Damage >>																																																																																					
Options: • Anti-'Mech Trained		Cost: 4.000.000 C-Bills																																																																																			

INFANTRY PLATOON 5	I.S. Jump Infantry - MG	Movement: 3MP Jump																																																														
Gun Skill: 4 BV: 62	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>21</td><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																					7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	
21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																																												
7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1																																												
Machine Gun Damage >>																																																																
Options: • Anti-'Mech Trained		Cost: 8.000.000 C-Bills																																																														

SWARM ATTACKS TABLE	
Men in Platoon	Base To-Hit Number
30-22	7
21-16	10
15-1	No attack possible

SWARM HIT LOCATION TABLE	
Die Roll (2D6)	Location
2	Head
3	Rear Center Torso
4	Rear Right Torso
5	Front Right Torso
6	Right Arm
7	Front Center Torso
8	Left Arm
9	Front Left Torso
10	Rear Left Torso
11	Rear Center Torso
12	Head

INFANTRY RANGE MODIFIER TABLE											
Weapon		To-Hit Modifier (Range in Hexes)									
Type	0	1	2	3	4	5	6	7-9	10-11	12	
Rifle	-2	0	+2	–	–	–	–	–	–	–	
MG	-2	0	+2	+4	–	–	–	–	–	–	
Flamer	-1	0	+2	–	–	–	–	–	–	–	
Laser	-2	0	+2	+4	–	–	–	–	–	–	
SRM	-1	0	0	+2	+2	+4	+4	–	–	–	
LRM	+8	+6	+4	+2	0	0	0	+2	+4	+5	

Printed by **HEAVYMETAL LITE** V2.01
Copyright 2001 WizKids, LLC.
BattleTech® is a registered trademark of WizKids, LLC.

Total BV this sheet = 944

INFANTRY PLATOON 1	I.S. Foot Infantry - LRM	Movement: 1MP Ground																																																												
Gun Skill: 4 BV: 40	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																					5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																																											
5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1																																											
LRM Damage >>																																																														
Cost: 1.000.000 C-Bills																																																														

INFANTRY PLATOON 2	I.S. Foot Infantry - LRM	Movement: 1MP Ground																																																												
Gun Skill: 4 BV: 40	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																					5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																																											
5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1																																											
LRM Damage >>																																																														
Cost: 1.000.000 C-Bills																																																														

SWARM ATTACKS TABLE	
Men in Platoon	Base To-Hit Number
30-22	7
21-16	10
15-1	No attack possible

LEG ATTACKS TABLE	
Men in Platoon	Base To-Hit Number
30-22	4
21-16	7
15-10	10
9-5	12
4-1	No attack possible

SWARM HIT LOCATION TABLE	
Die Roll (2D6)	Location
2	Head
3	Rear Center Torso
4	Rear Right Torso
5	Front Right Torso
6	Right Arm
7	Front Center Torso
8	Left Arm
9	Front Left Torso
10	Rear Left Torso
11	Rear Center Torso
12	Head

INFANTRY RANGE MODIFIER TABLE										
Weapon Type	To-Hit Modifier (Range in Hexes)									
	0	1	2	3	4	5	6	7-9	10-11	12
Rifle	-2	0	+2	-	-	-	-	-	-	-
MG	-2	0	+2	+4	-	-	-	-	-	-
Flamer	-1	0	+2	-	-	-	-	-	-	-
Laser	-2	0	+2	+4	-	-	-	-	-	-
SRM	-1	0	0	+2	+2	+4	+4	-	-	-
LRM	+8	+6	+4	+2	0	0	0	+2	+4	+5

Printed by **HEAVYMETAL LITE** V2,01
 Copyright 2001 WizKids, LLC.
 BattleTech® is a registered trademark of WizKids, LLC.
 Total BV this sheet = 80

Fangen



1 • Anti-Mech Movement: 1MP Ground, 3MP Jump
Type: Clan Überläufer • Omni-transportable

01	02	03	04	05	06	07	08	09
----	----	----	----	----	----	----	----	----

Weapons (ranges in hexes) Dmg Sht Med Lng

Notes:
• ECM Suite: Within hex only
• Improved Stealth armor:
+1 Sh, +2 Md, +3 Lg to-hit mods, AP can't find

Gun Skill: 4 BV: 10 Clan / Level 2 Cost: 536.000 C-Bills

2 • Anti-Mech Movement: 1MP Ground, 4MP Jump
Type: Clan Clan Battle Armor MG • Omni-transportable

01	02	03	04	05	06	07	08	09
----	----	----	----	----	----	----	----	----

Weapons (ranges in hexes) Dmg Sht Med Lng

SRM 2 (OS) 2/hit 3 6 9
SRM 2 (OS) 2/hit 3 6 9
Heavy Machine Gun 2D6/3 1 2 -

Notes:
• Searchlight: Illuminates 9 hexes

Gun Skill: 2 BV: 246 (342 for Skill = 2) Clan / Level 2 Cost: 5.163.000 C-Bills

3 • Anti-Mech Movement: 1MP Ground, 4MP Jump
Type: Clan Clan Battle Armor MG • Omni-transportable

01	02	03	04	05	06	07	08	09
----	----	----	----	----	----	----	----	----

Weapons (ranges in hexes) Dmg Sht Med Lng

SRM 2 (OS) 2/hit 3 6 9
SRM 2 (OS) 2/hit 3 6 9
Heavy Machine Gun 2D6/3 1 2 -

Notes:
• Searchlight: Illuminates 9 hexes

Gun Skill: 2 BV: 246 (342 for Skill = 2) Clan / Level 2 Cost: 4.569.000 C-Bills

BATTLE ARMOR MISSILES TABLE

Die Roll 2D6	Point Members Active [Number of Missiles Fired]					
	1 [2]	2 [4]	3 [6]	4 [8]	5 [10]	6 [12]
2	1	1	2	2	3	4
3	1	2	2	3	3	4
4	1	2	3	3	4	5
5	1	2	3	4	6	8
6	1	2	4	4	6	8
7	1	3	4	5	6	8
8	2	3	4	5	6	8
9	2	3	5	6	8	10
10	2	3	5	7	8	10
11	2	4	6	8	10	12
12	2	4	6	8	10	12

BATTLE ARMOR DIRECT FIRE TABLE

Die Roll 2D6	Point Members Active					
	1	2	3	4	5	6
2	1	1	1	1	1	2
3	1	1	1	2	2	2
4	1	1	2	2	2	3
5	1	1	2	2	3	3
6	1	1	2	2	3	4
7	1	2	2	3	3	4
8	1	2	2	3	4	4
9	1	2	3	3	4	5
10	1	2	3	4	4	5
11	1	2	3	4	5	6
12	1	2	3	4	5	6

LEG ATTACKS TABLE

Battle Armored Troopers Active	Base To-Hit Number
4+	4
3	7
2	10
1	12
–	No attack possible

SWARM ATTACKS TABLE

Battle Armored Troopers Active	Base To-Hit Number
4+	7
1-3	10
–	No attack possible

SWARM HIT LOCATION TABLE

Die Roll (2D6)	Location	Die Roll (2D6)	Location
2	Head	7	Front Center Torso
3	Rear Center Torso	8	Left Arm
4	Rear Right Torso	9	Front Left Torso
5	Front Right Torso	10	Rear Left Torso
6	Right Arm	11	Rear Center Torso
		12	Head

Printed by HeavyMetal Battle Armor
Copyright © 2006 RCW Enterprises.
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc.
Permission to photocopy for personal use.

Total BV this sheet = 694

Munitionsfabrik

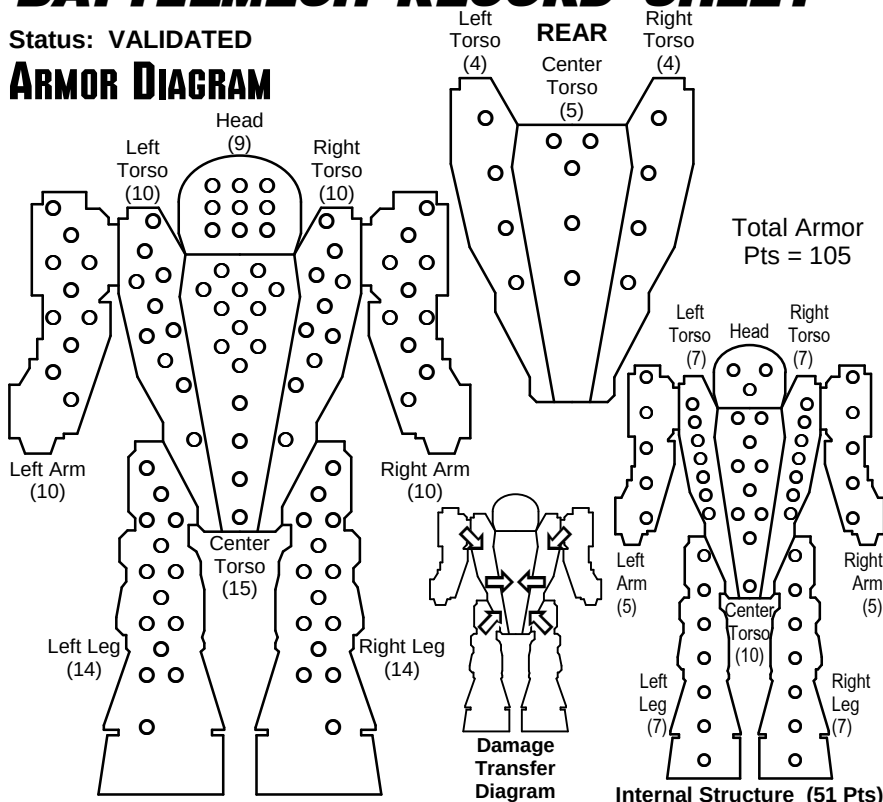
Verteidiger

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (51 Pts)

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, ER Medium Laser
- 4, Machine Gun
- 5, Machine Gun
- 6, Endo Steel

- 1, Endo Steel
- 2, Ferro-Fibrous
- 3, Ferro-Fibrous
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Ferro-Fibrous

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Roll Again
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso (CASE)

- 1, XL Engine
 - 2, XL Engine
 - 3, XL Engine
 - 4, Gyro
 - 5, Gyro
 - 6, Gyro
- 1, Gyro
 - 2, XL Engine
 - 3, XL Engine
 - 4, XL Engine
 - 5, Ammo (MG) 100
 - 6, Endo Steel

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 1.596
Weapon Value: 1.161 / 1.161
Cost, C-Bills: 5.314.790

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Large Pulse Laser
- 6, Large Pulse Laser

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, ER Medium Laser
- 4, Machine Gun
- 5, Machine Gun
- 6, Endo Steel

- 1, Endo Steel
- 2, Ferro-Fibrous
- 3, Ferro-Fibrous
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Ferro-Fibrous

'MECH DATA

Type: **Incubus (Vixen)**

Mass: **30 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **9** Clan
Running: **14** Biped 'Mech
Jumping: **0** Level 2 / 3055

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Large Pulse Laser	RA	10	10	-	6	14	20
1	ER Medium Laser	LT	5	7	-	5	10	15
1	ER Medium Laser	RT	5	7	-	5	10	15
2	Machine Gun	LT	0	2	-	1	2	3
2	Machine Gun	RT	0	2	-	1	2	3

Ammo Type: Machine Gun Rounds: 100 BV2: 1

Total Heat Sinks: 10 Double (20)

oooooooooooo

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled Weapon Heat: (20)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4** Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

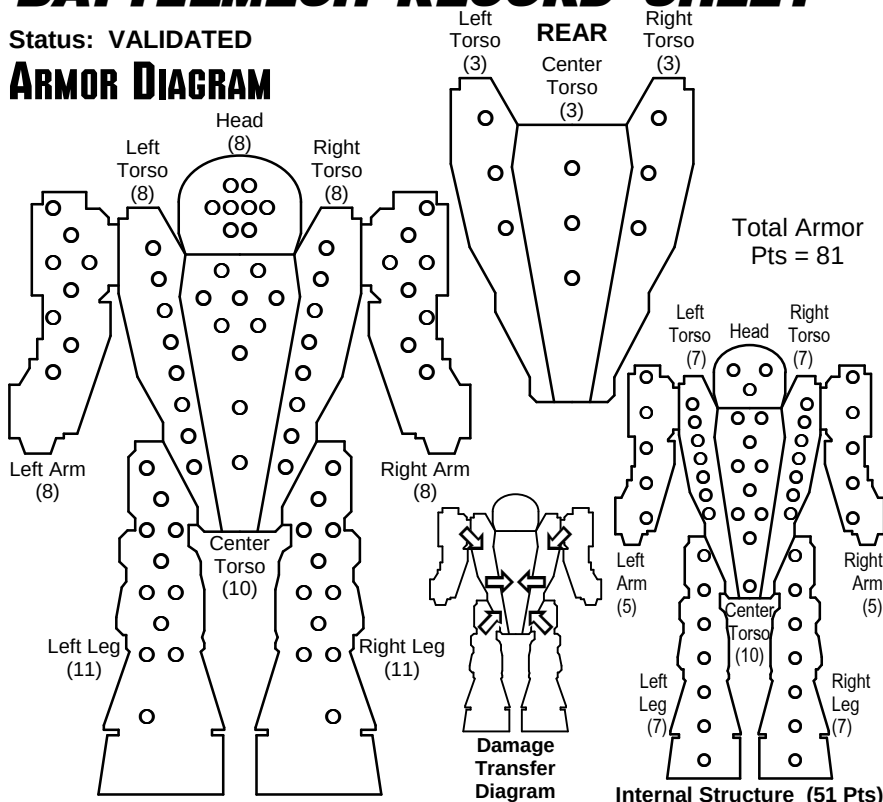
WZK GAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Osiris OSR-3D**

Mass: **30 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **8** Inner Sphere
Running: **12** Biped 'Mech
Jumping: **4** Level 2 / 3067

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
1	SRM 6	LA	4	2/hit	-	3	6	9
1	ER Medium Laser	RT	5	5	-	4	8	12
1	Machine Gun	RT	0	2	-	1	2	3
2	ER Medium Laser	CT	5	5	-	4	8	12

Ammo Type:	Rounds:	BV2:
SRM 6	15	17
Machine Gun	100	1

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat: **(29)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4** Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

** Avoid Inferno explosion on..
Shutdown

Ammo Explosion, avoid on 8+ (** 12+)

Shutdown, avoid on 10+

-5 Movement Points

+4 Modifier to Fire

Ammo Explosion, avoid on 6+ (** 10+)

Shutdown, avoid on 8+

-4 Movement Points

Ammo Explosion, avoid on 4+ (** 8+)

Shutdown, avoid on 6+

+3 Modifier to Fire

-3 Movement Points

Shutdown, avoid on 4+ (** 6+)

+2 Modifier to Fire

-2 Movement Points (** 4+)

+1 Modifier to Fire

-1 Movement Point

WZGAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, SRM 6
- 1-3, SRM 6
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel
- 1, Endo Steel
- 2, Endo Steel
- 4-6, 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Left Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, 4, Ammo (SRM 6) 15
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet
- 1, Endo Steel
- 2, Endo Steel
- 3, Endo Steel
- 4-6, 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, 3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4-6, 4, XL Engine
- 5, ER Medium Laser
- 6, ER Medium Laser

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.141**
Weapon Value: **631 / 631**
Cost, C-Bills: **5.230.550**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 1-3, 3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, ER Medium Laser
- 1, ER Medium Laser
- 2, Ferro-Fibrous
- 4-6, 3, Ferro-Fibrous
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

Right Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, 4, Jump Jet
- 5, ER Medium Laser
- 6, Jump Jet
- 1, Ammo (MG) 100
- 2, Machine Gun
- 4-6, 3, Ferro-Fibrous
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

Right Leg

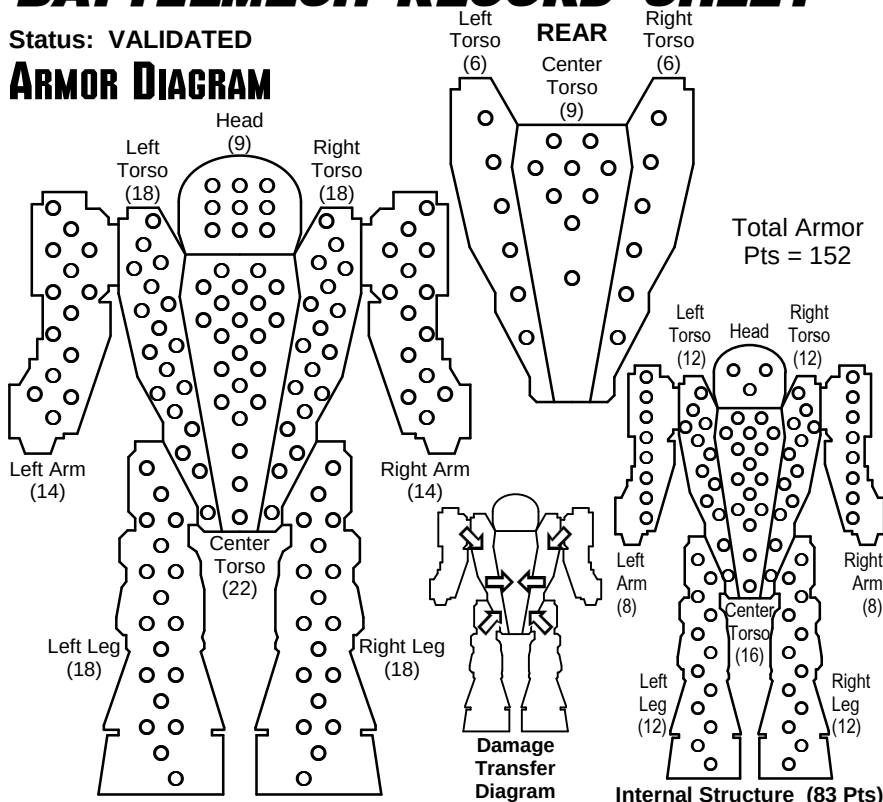
- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Blackjack BJ2-OC**

Mass: **50 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4**

Running: **6**

Jumping: **4**

Inner Sphere

Biped OmniMech

Level 2 / 3058

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	LB 10-X AC	LA	2	10	-	6	12	18
1	LB 10-X AC	RA	2	10	-	6	12	18
1	Medium Laser	LT	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	RT	3	5	-	3	6	9
1	Small Laser	CT	1	3	-	1	2	3

Ammo Type: **LB 10-X AC** Rounds: **20** BV2: **62**

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(11)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- Roll Again

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Endo Steel
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Small Laser
- Endo Steel

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Medium Laser
- Ammo (LB 10-X) 10
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- LB 10-X AC
- Roll Again

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Medium Laser
- Ammo (LB 10-X) 10
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Endo Steel
- Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Jump Jet
- Jump Jet

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.189**
Weapon Value: **1.242 / 1.242**
Cost, C-Bills: **9.509.844**

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

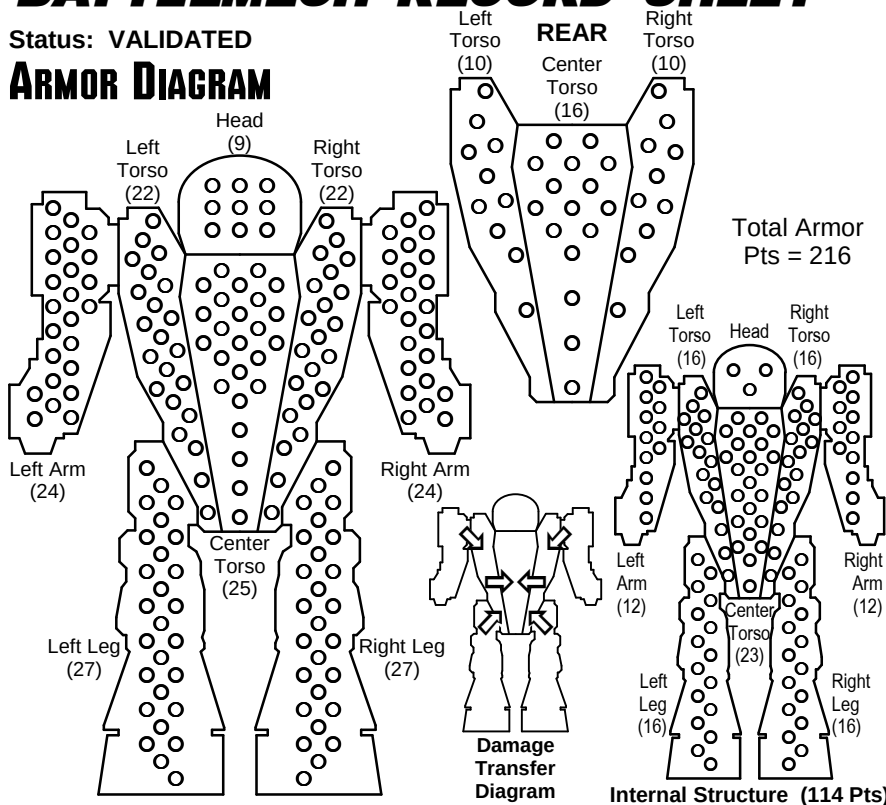
WIZKIDGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Internal Structure (114 Pts)

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Large Laser
- 5, Large Laser
- 6, Medium Laser

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, Medium Laser
- 5, Medium Laser (R)
- 6, Roll Again

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Flamer
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro

- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4, XL Engine
- 5, Large Laser
- 6, Large Laser

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 1.763
Weapon Value: 2.062 / 2.062
Cost, C-Bills: 17.831.625

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Large Laser
- 5, Large Laser
- 6, Medium Laser

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, Medium Laser
- 5, Anti-Missile System
- 6, Ammo (AMS) 12

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

'MECH DATA

Type: Flashman FLS-8K

Mass: 75 tons

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: 5 Inner Sphere
Running: 8 Biped 'Mech
Jumping: 0 Level 2 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Large Laser	CT	8	8	-	5	10	15
1	Large Laser	LA	8	8	-	5	10	15
1	Large Laser	RA	8	8	-	5	10	15
1	Medium Laser	LT	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	LT(R)	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	RT	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	LA	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	RA	3	5	-	3	6	9
1	Flamer	HD	3	2	-	1	2	3
1	Anti-Missile System	RT	1	1d6	-	-	-	-

Ammo Type: Anti-Missile System Rounds: 12 BV2: 14

Total Heat Sinks: 15 Double (30)

oooooooooooo oooooo

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: (43)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: 4 Piloting Skill: 5

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

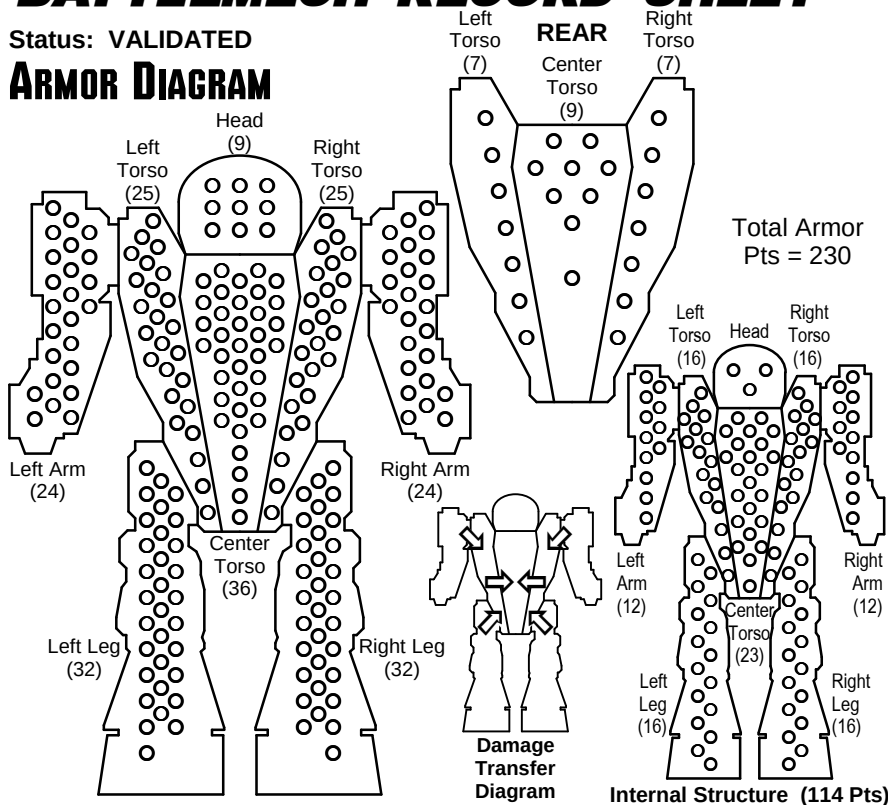
WKGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Timber Wolf (Mad Cat) A**

Mass: **75 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **5**

Running: **8**

Jumping: **0**

Clan

Biped OmniMech

Level 2 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER PPC	RA	15	15	-	7	14	23
3	Medium Pulse Laser	LT	4	7	-	4	8	12
1	ER PPC	LA	15	15	-	7	14	23
1	Streak SRM 6	RT	4	2/hit	-	4	8	12
1	ER Small Laser	CT	2	5	-	2	4	6

Ammo Type: Streak SRM 6

Rounds: 15

BV2: 21

Total Heat Sinks: 20 Double (40)

oooooooooooo oooooooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(48)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3** Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

- ER PPC
- ER PPC
- Ferro-Fibrous
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- Medium Pulse Laser
- Medium Pulse Laser
- Medium Pulse Laser
- Endo Steel

- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Ferro-Fibrous
- Sensors
- Life Support

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- XL Engine
- XL Engine
- ER Small Laser
- Endo Steel

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **2.854**

BV for 3 / 4: **3.939**

Weapon Value: **4.403 / 4.221**

Cost, C-Bills: **23.652.892**

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- Double Heat Sink

- Double Heat Sink
- Double Heat Sink
- ER PPC
- ER PPC
- Ferro-Fibrous
- Roll Again

Right Torso (CASE)

- XL Engine
- XL Engine
- Streak SRM 6
- Streak SRM 6
- Ammo (Streak 6) 15
- Endo Steel

- Ferro-Fibrous
- Ferro-Fibrous
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again
- Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Endo Steel
- Endo Steel

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

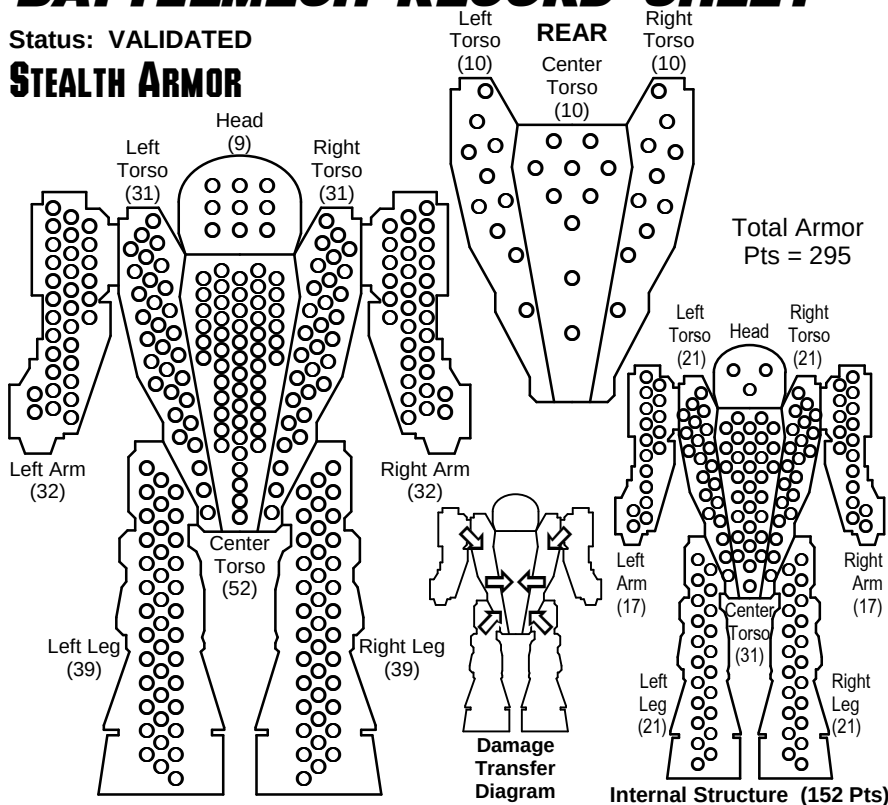
WZK GAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

STEALTH ARMOR



'MECH DATA

Type: **Pillager PLG-5Z**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **3 [4]** Inner Sphere

Running: **5 [6]** Biped 'Mech

Jumping: **0** Level 2 / 3062

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER PPC	RA	15	10	-	7	14	23
1	Guardian ECM	LA	0	-	-	-	-	6
1	Gauss Rifle	RT	1	15	2	7	15	22
1	Gauss Rifle	LT	1	15	2	7	15	22
1	ER Medium Laser	CT	5	5	-	4	8	12
1	ER Medium Laser	HD	5	5	-	4	8	12

Ammo Type: Gauss Rifle

Rounds: 40

BV2: 224

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(37)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3** Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points (-4 MP with TSM)
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points (-3 MP with TSM)
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points (-2 MP with TSM)
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points (-1 MP with TSM)
9	TSM Activates, +1 Movement Point
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Point
4	
3	
2	
1	
0	

WZK GAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Hand Actuator
- 5, Guardian ECM
- 6, Guardian ECM

- 1, Stealth Armor
- 2, Stealth Armor
- 4-6, Triple Strength
- 4, Triple Strength
- 5, Triple Strength
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, Gauss Rifle
- 2, Gauss Rifle
- 1-3, Gauss Rifle
- 4, Gauss Rifle
- 5, Gauss Rifle
- 6, Gauss Rifle

- 1, Gauss Rifle
- 2, Triple Strength
- 4-6, Ammo (Gauss) 8
- 4, CASE
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, ER Medium Laser
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Fusion Engine
 - 2, Fusion Engine
 - 1-3, Fusion Engine
 - 4, Gyro
 - 5, Gyro
 - 6, Gyro
- 1, Gyro
 - 2, Fusion Engine
 - 3, Fusion Engine
 - 4-6, Triple Strength
 - 5, Triple Strength
 - 6, ER Medium Laser

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **3.011**

BV for 3 / 4: **4.155**

Weapon Value: **3.032 / 3.032**

Cost, C-Bills: **15.102.000**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, Hand Actuator
- 5, Ammo (Gauss) 8
- 6, Ammo (Gauss) 8

- 1, Ammo (Gauss) 8
- 2, Stealth Armor
- 4-6, Stealth Armor
- 4, ER PPC
- 5, ER PPC
- 6, ER PPC

Right Torso

- 1, Gauss Rifle
- 2, Gauss Rifle
- 1-3, Gauss Rifle
- 4, Gauss Rifle
- 5, Gauss Rifle
- 6, Gauss Rifle

- 1, Gauss Rifle
- 2, Triple Strength
- 4-6, Ammo (Gauss) 8
- 4, CASE
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

Munitionsfabrik

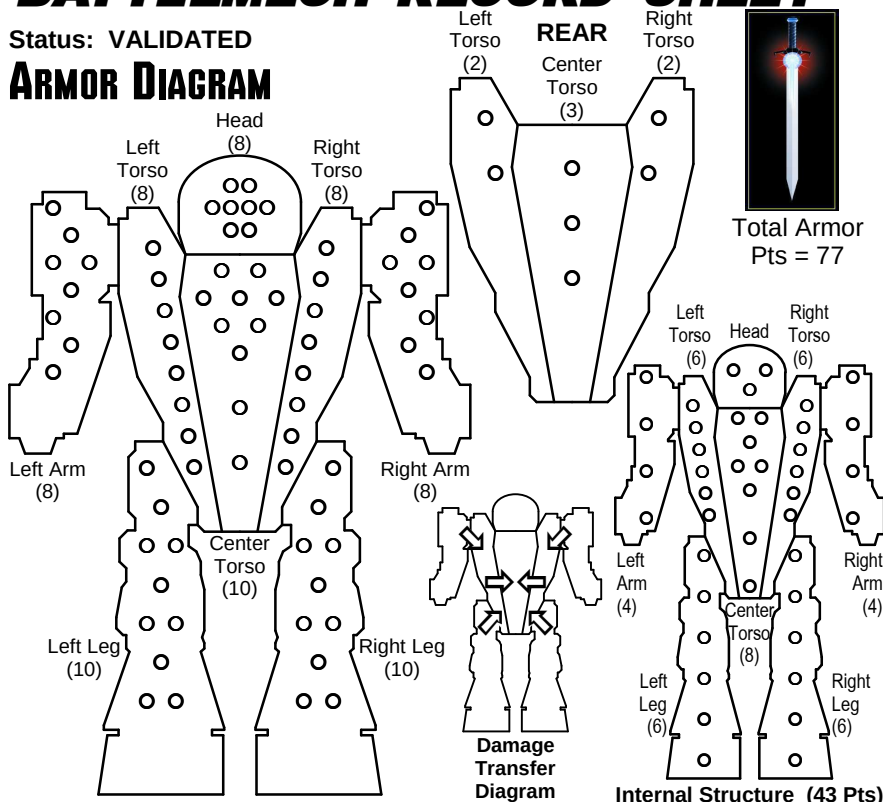
Angreifer
Volle Verstärkung

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Total Armor
Pts = 77

'MECH DATA

Type: **Locust IIC**

Mass: **25 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **8**

Clan

Running: **12**

Biped 'Mech

Jumping: **0**

Level 2 / 3055

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Medium Pulse Laser	CT	4	7	-	4	8	12
4	ER Small Laser	LA	2	5	-	2	4	6
4	ER Small Laser	RA	2	5	-	2	4	6

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(20)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WZK GAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Small Laser
- 4, ER Small Laser
- 5, ER Small Laser
- 6, ER Small Laser

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Ferro-Fibrous

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Fusion Engine
 - 2, Fusion Engine
 - 3, Fusion Engine
 - 4, Gyro
 - 5, Gyro
 - 6, Gyro
- 1, Gyro
 - 2, Fusion Engine
 - 3, Fusion Engine
 - 4, Fusion Engine
 - 5, Medium Pulse Laser
 - 6, Endo Steel

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.103**
Weapon Value: **780 / 780**
Cost, C-Bills: **2.044.791**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Small Laser
- 4, ER Small Laser
- 5, ER Small Laser
- 6, ER Small Laser

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

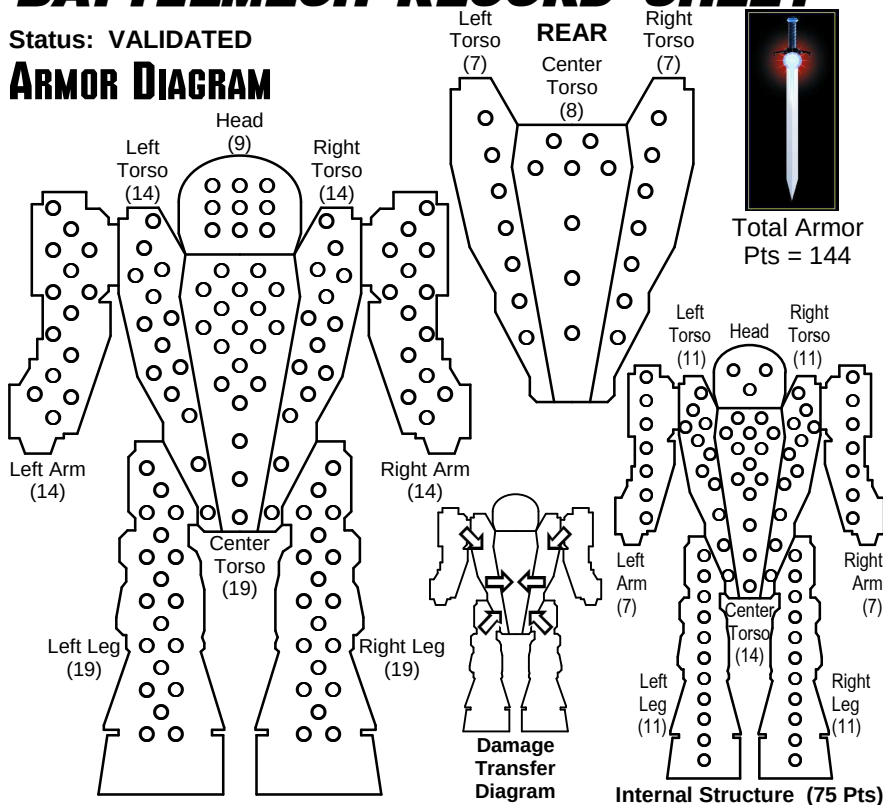
- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Ferro-Fibrous

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Total Armor
Pts = 144

Internal Structure (75 Pts)

'MECH DATA

Type: **Ice Ferret (Fenris) D**

Mass: **45 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **8**

Running: **12**

Jumping: **0**

Clan

Biped OmniMech

Level 2 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Medium Pulse Laser CT	4	7	-	4	8	12	
1	Anti-Missile System LA	1	2d6	-	-	-	-	
1	Medium Pulse Laser LA	4	7	-	4	8	12	
2	Medium Pulse Laser RA	4	7	-	4	8	12	

Ammo Type: Rounds: BV2:
Anti-Missile System 24 31

Total Heat Sinks: **12 Double (24)**

oooooooooooo oo

Auto Eject: Weapon Heat:
☐ Operational ☐ Disabled (17)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4** Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WZK GAMES

Left Arm (CASE)

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Anti-Missile System
- 6, Medium Pulse Laser

- 1, Ammo (AMS) 24
- 2, Ferro-Fibrous
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, Endo Steel
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Roll Again

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
 - 2, XL Engine
 - 3, XL Engine
 - 4, Gyro
 - 5, Gyro
 - 6, Gyro
- 1, Gyro
 - 2, XL Engine
 - 3, XL Engine
 - 4, XL Engine
 - 5, Medium Pulse Laser
 - 6, Endo Steel

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.653**
Weapon Value: **1.572 / 1.572**
Cost, C-Bills: **12.122.362**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Medium Pulse Laser
- 6, Medium Pulse Laser

- 1, Ferro-Fibrous
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, Endo Steel
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Roll Again

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

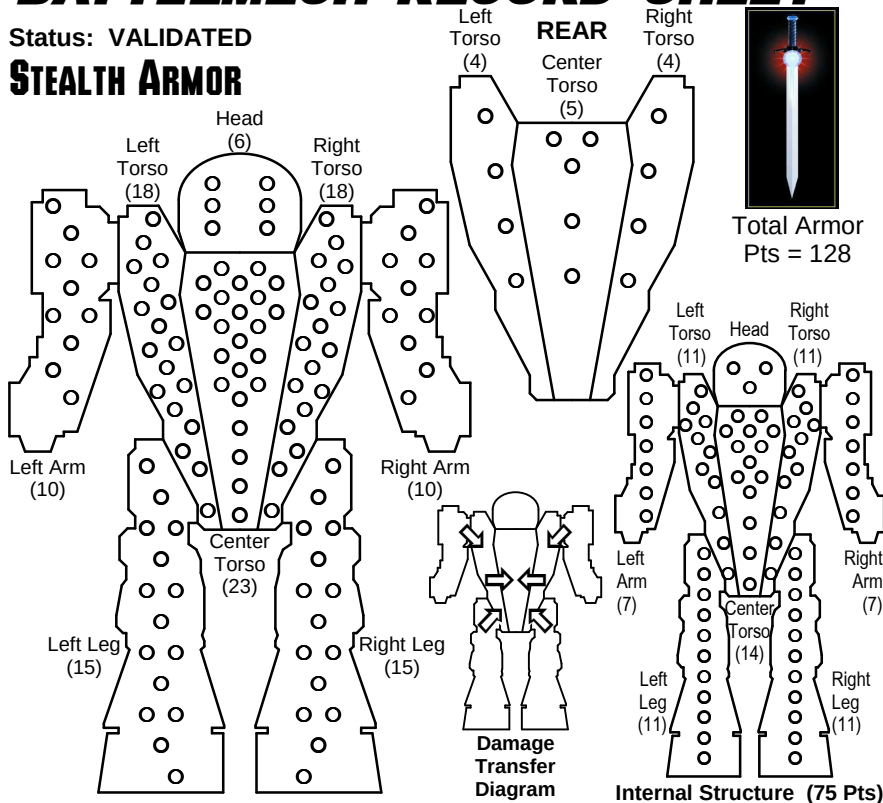
- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

STEALTH ARMOR



Total Armor
Pts = 128

'MECH DATA

Type: **Phoenix Hawk PXH-4L**

Mass: **45 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **6** Inner Sphere
Running: **9** Biped 'Mech
Jumping: **6** Level 2 / 3067

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
1	ER Large Laser	RA	12	8	-	7	14	19
1	Machine Gun	RA	0	2	-	1	2	3
1	Machine Gun	LA	0	2	-	1	2	3
1	ER Medium Laser	LA	5	5	-	4	8	12
1	Guardian ECM	RT	0	-	-	-	-	6

Ammo Type: Machine Gun Rounds: 100 BV2: 1

Total Heat Sinks: 11 Double (22)

oooooooooooo o

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled Weapon Heat: (32)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4** Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WZK GAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

- 1, Endo Steel
- 2, Endo Steel
- 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Machine Gun
- 6, ER Medium Laser

Left Torso

- 1, Stealth Armor
- 2, Stealth Armor
- 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 3, Double Heat Sink
- 4, Jump Jet
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Endo Steel
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Fusion Engine
 - 2, Fusion Engine
 - 3, Fusion Engine
 - 4, Gyro
 - 5, Gyro
 - 6, Gyro
- 1, Gyro
 - 2, Fusion Engine
 - 3, Fusion Engine
 - 4, Fusion Engine
 - 5, Ammo (MG) 100
 - 6, Endo Steel

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.399**
Weapon Value: **592 / 592**
Cost, C-Bills: **5.255.815**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, ER Medium Laser
- 4, ER Large Laser
- 5, ER Large Laser
- 6, Machine Gun

Right Torso

- 1, Stealth Armor
- 2, Endo Steel
- 3, Stealth Armor
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

- 1, Guardian ECM
- 2, Guardian ECM
- 3, Jump Jet
- 4, Jump Jet
- 5, Jump Jet
- 6, Roll Again

Right Leg

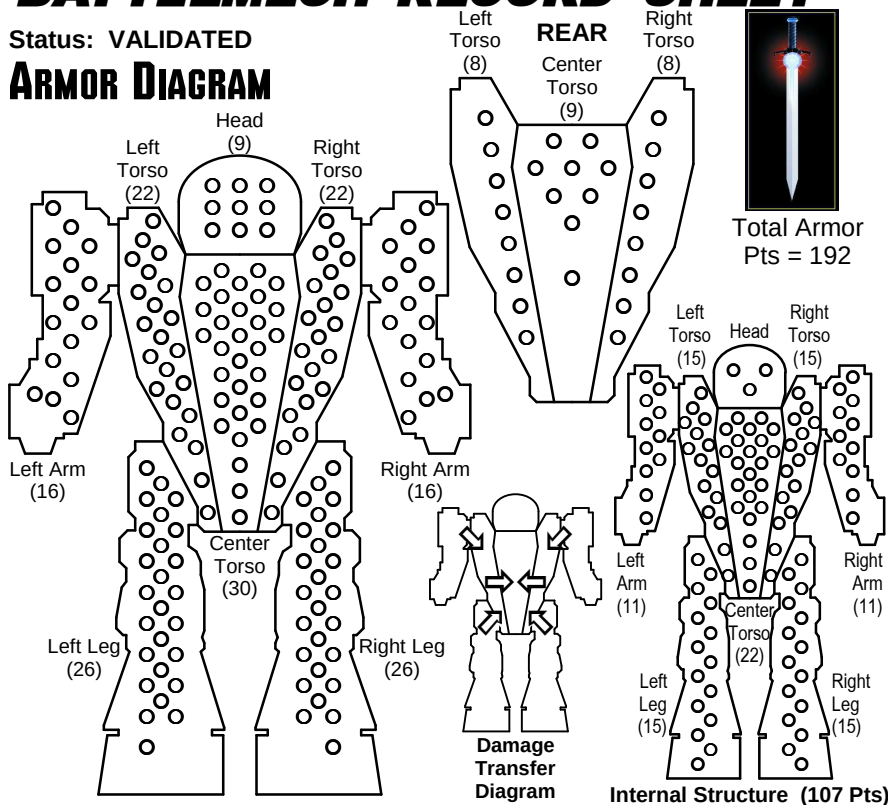
- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Avatar AV1-OB**

Mass: **70 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4**

Running: **6**

Jumping: **0**

Inner Sphere

Biped OmniMech

Level 2 / 3058

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	Medium Laser	CT	3	5	-	3	6	9
1	LRM 15 w/ Artemis IV	RA	5	1/hit	6	7	14	21
1	LRM 15 w/ Artemis IV	LA	5	1/hit	6	7	14	21
1	LRM 10 w/ Artemis IV	LT	4	1/hit	6	7	14	21
1	LRM 10 w/ Artemis IV	RT	4	1/hit	6	7	14	21

Ammo Type: Rounds: BV2:

LRM 15 32 76

LRM 10 24 25

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(24)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 LRM 15
- LRM 15
- LRM 15
- Artemis IV FCS
- Roll Again
- 3 Roll Again
- 4 Roll Again
- 5 Roll Again
- 6 Roll Again

Head

- Life Support
- Sensors
- Cockpit
- Roll Again
- Sensors
- Life Support

Right Arm

- Shoulder
- Upper Arm Actuator
- Lower Arm Actuator
- 1-3 LRM 15
- LRM 15
- LRM 15
- Artemis IV FCS
- Roll Again
- 3 Roll Again
- 4 Roll Again
- 5 Roll Again
- 6 Roll Again

Center Torso

- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 XL Engine
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- Gyro
- 1 Gyro
- 2 XL Engine
- 3 XL Engine
- 4 XL Engine
- 5 Medium Laser
- 6 Medium Laser

Right Torso

- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 XL Engine
- LRM 10
- LRM 10
- Artemis IV FCS
- Ammo (LRM 15) 8
- Ammo (LRM 15) 8
- 3 Ammo (LRM 10) 12
- 4 CASE
- 5 Roll Again
- 6 Roll Again

Left Torso

- XL Engine
- XL Engine
- 1-3 XL Engine
- LRM 10
- LRM 10
- Artemis IV FCS
- Ammo (LRM 15) 8
- Ammo (LRM 15) 8
- 3 Ammo (LRM 10) 12
- 4 CASE
- 5 Roll Again
- 6 Roll Again

Left Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

Right Leg

- Hip
- Upper Leg Actuator
- Lower Leg Actuator
- Foot Actuator
- Roll Again
- Roll Again

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.496**
Weapon Value: **2.033 / 1.755**
Cost, C-Bills: **17.902.418**

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

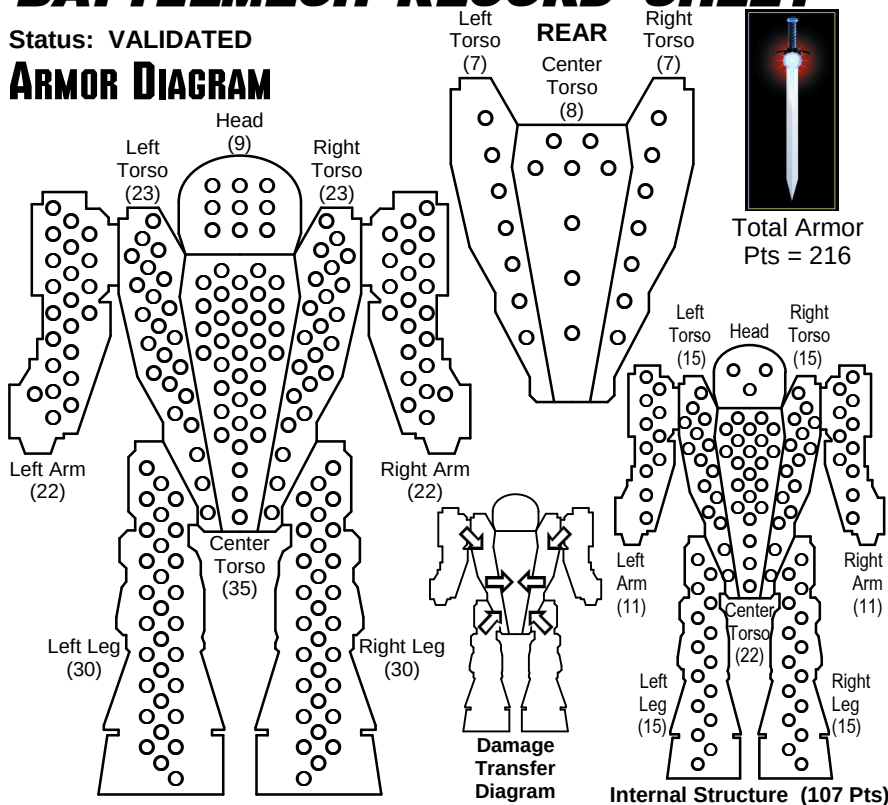
WZGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



'MECH DATA

Type: **Nova Cat A**

Mass: **70 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4**

Clan

Running: **6**

Biped OmniMech

Jumping: **4**

Level 2 / 3060

Weapons Inventory: (hexes)

Qty Type Loc Ht Dmg Min Sht Med Lng

2 ER Large Laser RA 12 10 - 8 15 25

2 ER Large Laser LA 12 10 - 8 15 25

1 Targeting Computer

Total Heat Sinks: **25 Double (50)**

oooooooooooo ooooooooooooo
ooooo

Auto Eject:

Weapon Heat:

☐ Operational ☐ Disabled

(48)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3**

Piloting Skill: **4**

Hits Taken

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

Consciousness #

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WIZKIDGAMES

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 4-6, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, ER Large Laser
- 6, ER Large Laser

Left Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 4-6, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

CRITICAL HIT TABLE

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Endo Steel
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro

- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 4-6, XL Engine
- 4, XL Engine
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **2.629**

BV for 3 / 4: **3.628**

Weapon Value: **4.398 / 4.398**

Cost, C-Bills: **17.383.918**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 4-6, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, ER Large Laser
- 6, ER Large Laser

Right Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, Double Heat Sink
- 4, Double Heat Sink
- 5, Double Heat Sink
- 6, Double Heat Sink

- 1, Targeting Computer
- 2, Targeting Computer
- 4-6, Targeting Computer
- 4, Targeting Computer
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

Right Leg

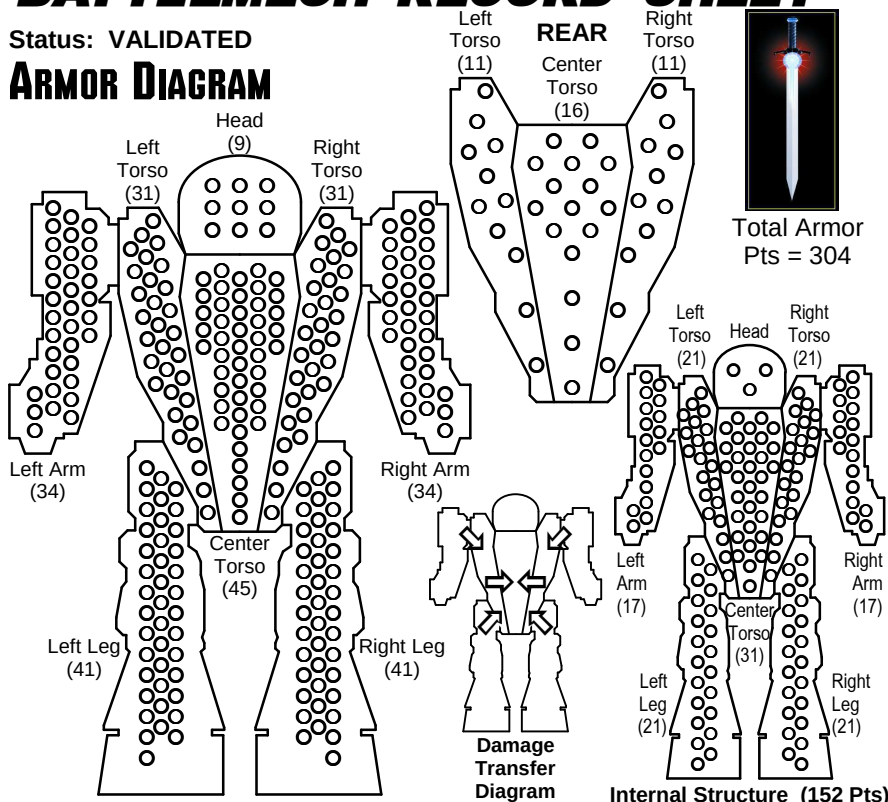
- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Total Armor
Pts = 304

Internal Structure (152 Pts)

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, PPC
- 5, PPC
- 6, PPC

- 1, Medium Laser
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, Single Heat Sink
- 2, Single Heat Sink
- 3, Single Heat Sink
- 4, Single Heat Sink
- 5, Single Heat Sink
- 6, Single Heat Sink

- 1, Single Heat Sink
- 2, Single Heat Sink
- 3, Single Heat Sink
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Single Heat Sink
- 6, Jump Jet

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Roll Again
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Fusion Engine
- 2, Fusion Engine
- 3, Fusion Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro

- 1, Gyro
- 2, Fusion Engine
- 3, Fusion Engine
- 4, Fusion Engine
- 5, Jump Jet
- 6, Roll Again

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 2.073

BV for 3 / 4: 2.861

Weapon Value: 2.406 / 2.406

Cost, C-Bills: 9.356.000

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, PPC
- 5, PPC
- 6, PPC

- 1, Medium Laser
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, Single Heat Sink
- 2, Single Heat Sink
- 3, Single Heat Sink
- 4, Single Heat Sink
- 5, Single Heat Sink
- 6, Single Heat Sink

- 1, Large Laser
- 2, Large Laser
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Single Heat Sink
- 6, Jump Jet

'MECH DATA

Type: **Marauder II MAD-4A**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **3** Inner Sphere
Running: **5** Biped 'Mech
Jumping: **3** Level 1 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	PPC	LA	10	10	3	6	12	18
1	PPC	RA	10	10	3	6	12	18
1	Medium Laser	LA	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	RA	3	5	-	3	6	9
1	Large Laser	RT	8	8	-	5	10	15

Total Heat Sinks: 29 Single

oooooooooooo ooooooooooooo
oooooooooooo

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(34)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3**

Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WZK GAMES

Munitionsfabrik

Angreifer

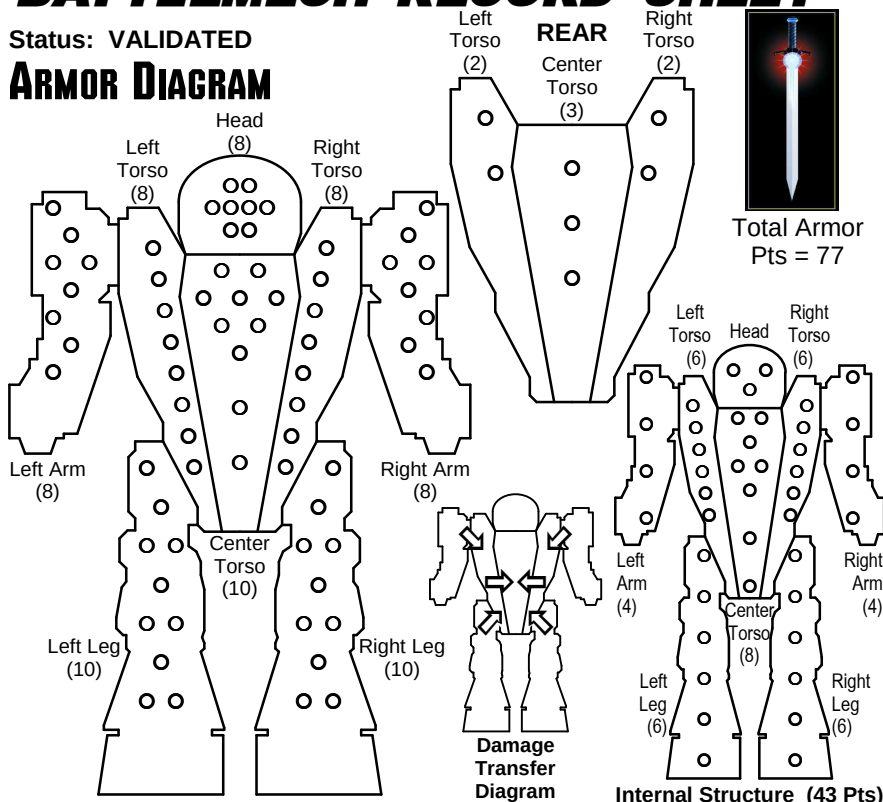
Teilweise Verstärkung

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Total Armor
Pts = 77

Internal Structure (43 Pts)

'MECH DATA

Type: **Locust IIC**

Mass: **25 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **8**

Running: **12**

Jumping: **0**

Clan

Biped 'Mech

Level 2 / 3055

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	Medium Pulse Laser	CT	4	7	-	4	8	12
4	ER Small Laser	LA	2	5	-	2	4	6
4	ER Small Laser	RA	2	5	-	2	4	6

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(20)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

WZK GAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Small Laser
- 4, ER Small Laser
- 5, ER Small Laser
- 6, ER Small Laser

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Ferro-Fibrous

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Ferro-Fibrous
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Fusion Engine
 - 2, Fusion Engine
 - 3, Fusion Engine
 - 4, Gyro
 - 5, Gyro
 - 6, Gyro
- 1, Gyro
 - 2, Fusion Engine
 - 3, Fusion Engine
 - 4, Fusion Engine
 - 5, Medium Pulse Laser
 - 6, Endo Steel

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.103**
Weapon Value: **780 / 780**
Cost, C-Bills: **2.044.791**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, ER Small Laser
- 4, ER Small Laser
- 5, ER Small Laser
- 6, ER Small Laser

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Ferro-Fibrous
- 6, Ferro-Fibrous

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

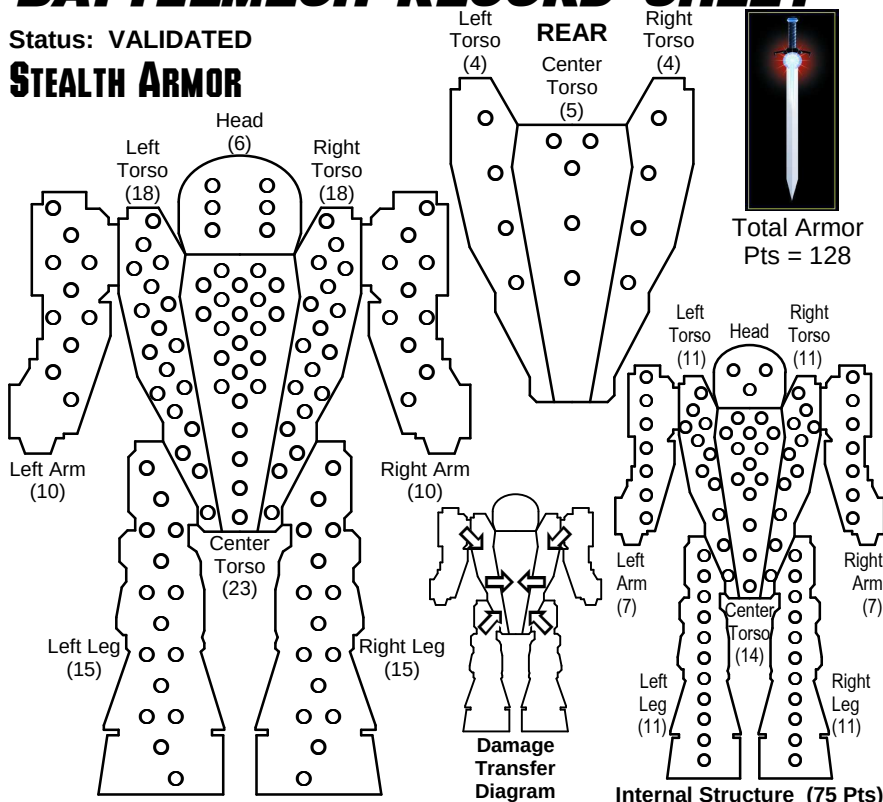
- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Endo Steel
- 6, Ferro-Fibrous

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

STEALTH ARMOR



Total Armor
Pts = 128

Internal Structure (75 Pts)

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

- 1, Endo Steel
- 2, Endo Steel
- 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Machine Gun
- 6, ER Medium Laser

Left Torso

- 1, Stealth Armor
- 2, Stealth Armor
- 3, Endo Steel
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

- 1, Double Heat Sink
- 2, Double Heat Sink
- 3, Double Heat Sink
- 4, Jump Jet
- 5, Jump Jet
- 6, Jump Jet

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Endo Steel
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Fusion Engine
 - 2, Fusion Engine
 - 3, Fusion Engine
 - 4, Gyro
 - 5, Gyro
 - 6, Gyro
- 1, Gyro
 - 2, Fusion Engine
 - 3, Fusion Engine
 - 4, Fusion Engine
 - 5, Ammo (MG) 100
 - 6, Endo Steel

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 1.399
Weapon Value: 592 / 592
Cost, C-Bills: 5.255.815

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 4, Hand Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

- 1, Roll Again
- 2, Roll Again
- 3, ER Medium Laser
- 4, ER Large Laser
- 5, ER Large Laser
- 6, Machine Gun

Right Torso

- 1, Stealth Armor
- 2, Endo Steel
- 3, Stealth Armor
- 4, Endo Steel
- 5, Endo Steel
- 6, Endo Steel

- 1, Guardian ECM
- 2, Guardian ECM
- 3, Jump Jet
- 4, Jump Jet
- 5, Jump Jet
- 6, Roll Again

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Stealth Armor
- 6, Stealth Armor

'MECH DATA

Type: **Phoenix Hawk PXH-4L**

Mass: **45 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **6** Inner Sphere
Running: **9** Biped 'Mech
Jumping: **6** Level 2 / 3067

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	ER Medium Laser	RA	5	5	-	4	8	12
1	ER Large Laser	RA	12	8	-	7	14	19
1	Machine Gun	RA	0	2	-	1	2	3
1	Machine Gun	LA	0	2	-	1	2	3
1	ER Medium Laser	LA	5	5	-	4	8	12
1	Guardian ECM	RT	0	-	-	-	-	6

Ammo Type: Machine Gun
Rounds: 100
BV2: 1

Total Heat Sinks: 11 Double (22)

oooooooooooo o

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: (32)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4** Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

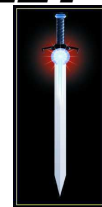
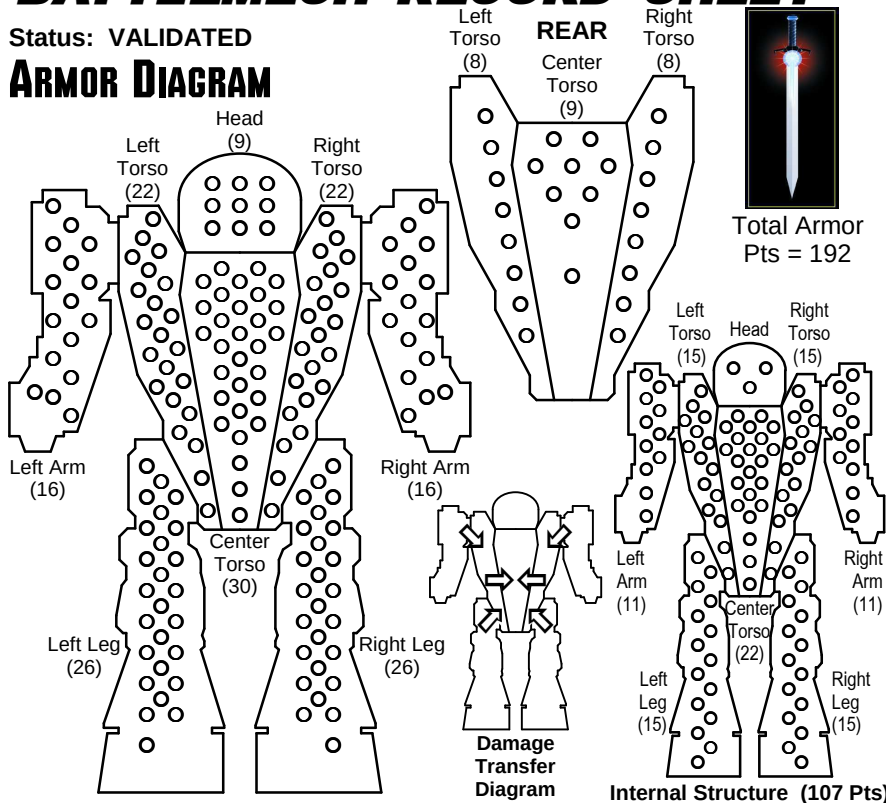
WIZKIDSGAMES

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Total Armor
Pts = 192

'MECH DATA

Type: **Avatar AV1-OB**

Mass: **70 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **4**

Running: **6**

Jumping: **0**

Inner Sphere

Biped OmniMech

Level 2 / 3058

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
2	Medium Laser	CT	3	5	-	3	6	9
1	LRM 15 w/ Artemis IV	RA	5	1/hit	6	7	14	21
1	LRM 15 w/ Artemis IV	LA	5	1/hit	6	7	14	21
1	LRM 10 w/ Artemis IV	LT	4	1/hit	6	7	14	21
1	LRM 10 w/ Artemis IV	RT	4	1/hit	6	7	14	21

Ammo Type: Rounds: BV2:

LRM 15 32 76

LRM 10 24 25

Total Heat Sinks: **10 Double (20)**

oooooooooooo

Auto Eject:

☐ Operational ☐ Disabled

Weapon Heat:

(24)

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **4**

Piloting Skill: **5**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	-1 Movement Point
4	
3	
2	
1	
0	

WZK GAMES

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, LRM 15
- 5, LRM 15
- 6, LRM 15
- 1, Artemis IV FCS
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, LRM 10
- 5, LRM 10
- 6, Artemis IV FCS
- 1, Ammo (LRM 15) 8
- 2, Ammo (LRM 15) 8
- 3, Ammo (LRM 10) 12
- 4-6, CASE
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Roll Again
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 1-3, XL Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro
- 1, Gyro
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 4-6, XL Engine
- 5, Medium Laser
- 6, Medium Laser

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: **1.496**
Weapon Value: **2.033 / 1.755**
Cost, C-Bills: **17.902.418**

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, LRM 15
- 5, LRM 15
- 6, LRM 15
- 1, Artemis IV FCS
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, XL Engine
- 2, XL Engine
- 3, XL Engine
- 1-3, LRM 10
- 5, LRM 10
- 6, Artemis IV FCS
- 1, Ammo (LRM 15) 8
- 2, Ammo (LRM 15) 8
- 3, Ammo (LRM 10) 12
- 4-6, CASE
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

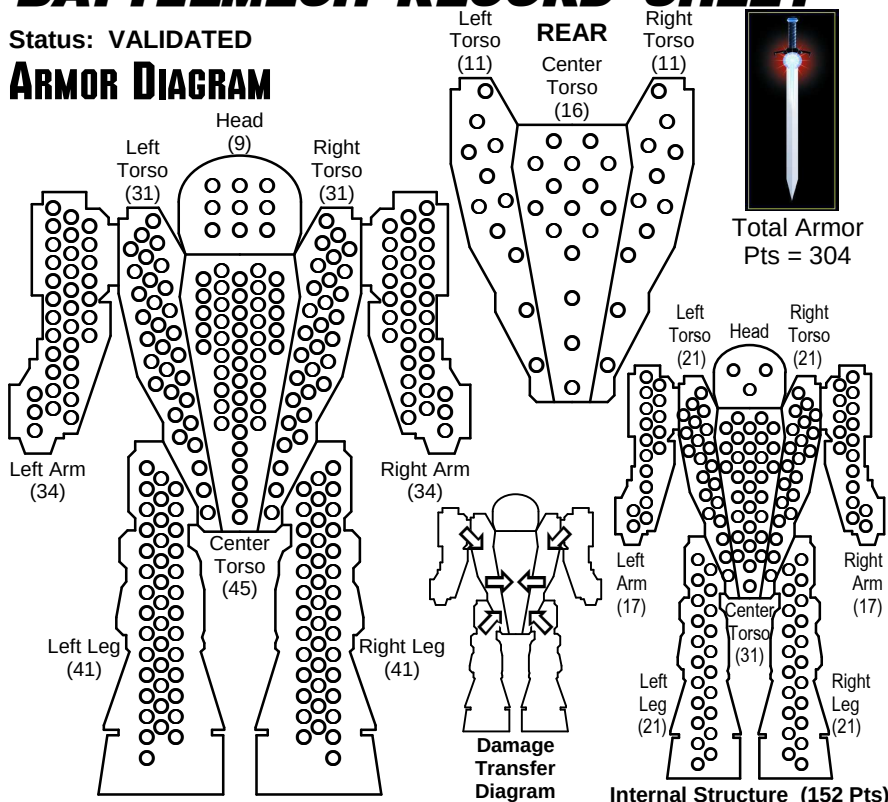
- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

BATTLETECH®

BATTLEMECH RECORD SHEET

Status: **VALIDATED**

ARMOR DIAGRAM



Total Armor
Pts = 304

Internal Structure (152 Pts)

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, PPC
- 5, PPC
- 6, PPC

- 1, Medium Laser
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Torso

- 1, Single Heat Sink
- 2, Single Heat Sink
- 3, Single Heat Sink
- 4, Single Heat Sink
- 5, Single Heat Sink
- 6, Single Heat Sink

- 1, Single Heat Sink
- 2, Single Heat Sink
- 3, Single Heat Sink
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Left Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Single Heat Sink
- 6, Jump Jet

Head

- 1, Life Support
- 2, Sensors
- 3, Cockpit
- 4, Roll Again
- 5, Sensors
- 6, Life Support

Center Torso

- 1, Fusion Engine
- 2, Fusion Engine
- 3, Fusion Engine
- 4, Gyro
- 5, Gyro
- 6, Gyro

- 1, Gyro
- 2, Fusion Engine
- 3, Fusion Engine
- 4, Fusion Engine
- 5, Jump Jet
- 6, Roll Again

Engine Hits ○ ○ ○
Gyro Hits ○ ○
Sensor Hits ○ ○
Life Support ○

Battle Value: 2.073

BV for 3 / 4: 2.861

Weapon Value: 2.406 / 2.406

Cost, C-Bills: 9.356.000

Right Arm

- 1, Shoulder
- 2, Upper Arm Actuator
- 3, Lower Arm Actuator
- 1-3, PPC
- 5, PPC
- 6, PPC

- 1, Medium Laser
- 2, Roll Again
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Torso

- 1, Single Heat Sink
- 2, Single Heat Sink
- 3, Single Heat Sink
- 4, Single Heat Sink
- 5, Single Heat Sink
- 6, Single Heat Sink

- 1, Large Laser
- 2, Large Laser
- 3, Roll Again
- 4, Roll Again
- 5, Roll Again
- 6, Roll Again

Right Leg

- 1, Hip
- 2, Upper Leg Actuator
- 3, Lower Leg Actuator
- 4, Foot Actuator
- 5, Single Heat Sink
- 6, Jump Jet

'MECH DATA

Type: **Marauder II MAD-4A**

Mass: **100 tons**

Movement Points: Tech, Config. & Level:

Walking: **3** Inner Sphere
Running: **5** Biped 'Mech
Jumping: **3** Level 1 / 3050

Weapons Inventory: (hexes)

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Sht	Med	Lng
1	PPC	LA	10	10	3	6	12	18
1	PPC	RA	10	10	3	6	12	18
1	Medium Laser	LA	3	5	-	3	6	9
1	Medium Laser	RA	3	5	-	3	6	9
1	Large Laser	RT	8	8	-	5	10	15

Total Heat Sinks: **29 Single**

oooooooooooo ooooooooooooo
oooooooooooo

Auto Eject: ☐ Operational ☐ Disabled
Weapon Heat: **(34)**

WARRIOR DATA

Name: _____

Gunnery Skill: **3** Piloting Skill: **4**

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

HEAT SCALE

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
9	
8	+1 Modifier to Fire
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	-1 Movement Point

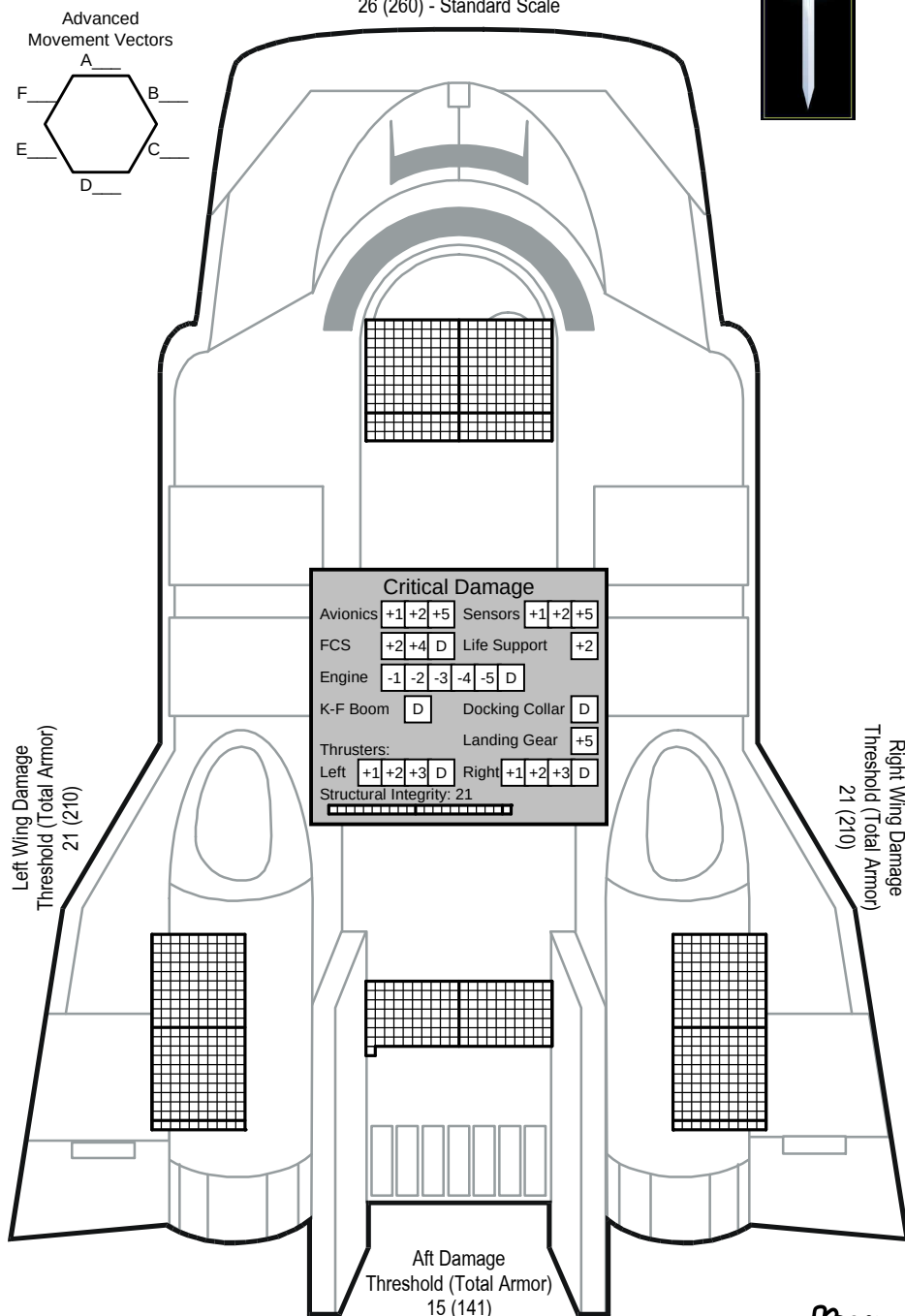
WZK GAMES

Landemanöver

AEROTECH 2™

AERODYNE DROPSHIP RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Battle Value: 4.801
(6.001 for 3/4 Skills)

Cost: 625.174.560

Velocity Record

Turn #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel Pts	7.200																			

VESSEL DATA

Name: **Assault Triumph**
 Type: **Aerodyne DropShip**
 Mass: **8.000 tons**
 Thrust: Safe Thrust: **3** Max Thrust: **5**
 Tech: **Inner Sphere / Level 2 / 3062**
 Fighters/Small Craft: 6 / 0 Launch Rate: 4 / turn
 Life Boats/Escapes Pods: 3 / 4

Weapons & Equipment Inventory:

Standard weapon ranges, hexes: (0-6) (7-12) (13-20) (21-25)

Standard Class	Bay	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
7 ER PPC	Nose	105	7(70)	7(70)	7(70)	--	--
4 LRM 20+Artemis IV	Nose	24	6(64)	6(64)	6(64)	--	--
1 Gauss Rifle	Nose	1	2(15)	2(15)	2(15)	--	--
2 LB 10-X AC	LW/RW	4	1(12)	1(12)	--	--	--
4 ER Large Laser	LW/RW	48	3(32)	3(32)	3(32)	--	--
2 Small Pulse Laser	LW/RW	4	1(6)	Point Defense	--	--	--
4 Medium Pulse Laser	Aft	16	2(24)	--	--	--	--
2 LRM 15+Artemis IV	Aft	10	2(24)	2(24)	2(24)	--	--

Cargo: Bay 1: Heavy Vehicles (51-100T) (24) (2 doors)
 Bay 2: Fighters (6) (2 doors)
 Bay 3: BattleMechs (6) (2 doors)
 Bay 4: Battle Armor Points/Squads (6) (1 door)
 Bay 5: Cargo (550 Tons, 1 door)

Ammo: LRM 15 (64) LB 10-X (80)
 Gauss (32) LRM 20 (96)

Total Heat Sinks: 78 (156)
Heat Generation per Arc: (268 Total)

Nose: 130 Left/Right Wing: 56 x 2
 Left/Right Wing (Aft): 0 x 2 Aft: 26

Crew Data

Gunnery Skill: **3** Piloting Skill: **4**
 Hits Taken
 Modifier

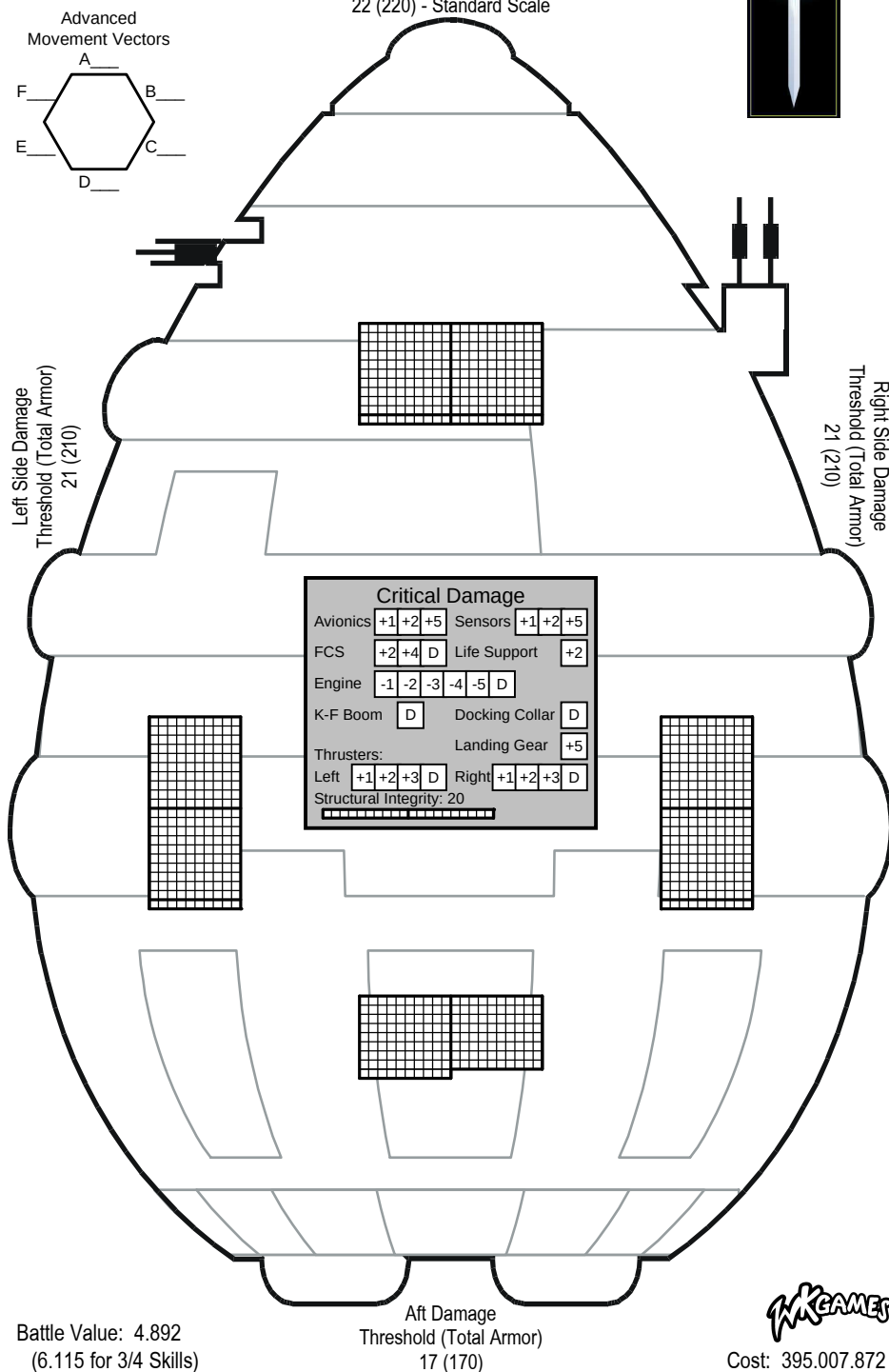
1	2	3	4	5	6
+1	+2	+3	+4	+5	Incap

Crew: 12 Passengers: 0 Other: 252

AEROTECH 2™

SPHEROID DROPSHIP RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



VESSEL DATA

Name: **Overlord (Upgraded Version)**
 Type: **Spheroid DropShip**
 Mass: **9.700 tons**
 Thrust: Safe Thrust: **3** Max Thrust: **5**
 Tech: **Inner Sphere / Level 2 / 3056**
 Fighters/Small Craft: 6 / 0 Launch Rate: 4 / turn
 Life Boats/Escapes Pods: 3 / 3

Weapons & Equipment Inventory:

Standard Class	Bay	Loc	Heat	SRV	MRV	LRV	ERV
2 ER PPC		Nose	30	2(20)	2(20)	2(20)	--
3 Gauss Rifle		Nose	3	5(45)	5(45)	5(45)	--
1 Gauss Rifle		FL/FR	1	2(15)	2(15)	2(15)	--
1 LRM 20+Artemis IV		FL/FR	6	2(16)	2(16)	2(16)	--
1 ER Large Laser		FL/FR	18	2(18)	1(8)	1(8)	--
2 Medium Laser							
1 ER PPC		AL/AR	15	1(10)	1(10)	1(10)	--
1 ER Large Laser		AL/AR	12	1(8)	1(8)	1(8)	--
2 Medium Pulse Laser		AL/AR	8	1(12)	--	--	--
1 Gauss Rifle		Aft	1	2(15)	2(15)	2(15)	--
1 LRM 20+Artemis IV		Aft	6	2(16)	2(16)	2(16)	--
2 ER Large Laser		Aft	30	3(26)	2(16)	2(16)	--
2 Medium Laser							

Cargo: Bay 1: BattleMechs (18) (3 doors)
 Bay 2: BattleMechs (18) (3 doors)
 Bay 3: Cargo (31 Tons)
 Fighters (6) (2 doors)

Ammo: LRM 20 (96) Gauss (96)

Total Heat Sinks: 120 Single
Heat Generation per Arc: (190 Total)

Nose: 33 Fore Left/Right: 25 x 2
 Aft Left/Right: 35 x 2 Aft: 37

Crew Data

Gunnery Skill: **3** Piloting Skill: **4**
 Hits Taken
 Modifier

1	2	3	4	5	6
+1	+2	+3	+4	+5	Incap

Crew: 42 Passengers: 0 Other: 84

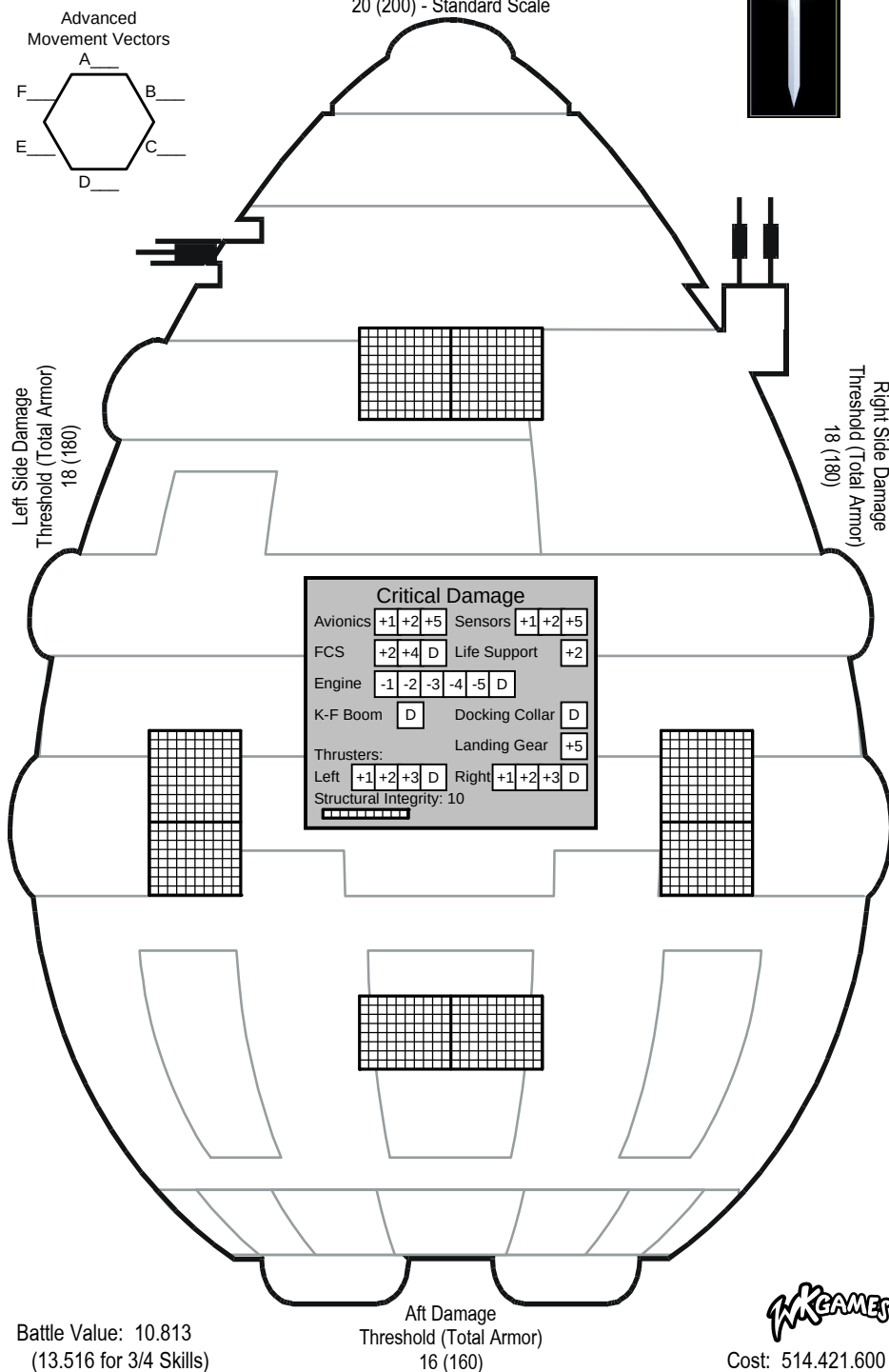
Velocity Record

Turn #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel Pts	9.180																			

AEROTECH 2™

SPHEROID DROPSHIP RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



VESSEL DATA

Name: **Miraborg**
 Type: **Spheroid DropShip**
 Mass: **9.800 tons**
 Thrust: Safe Thrust: **5** Max Thrust: **8**
 Tech: **Clan / Level 2 / 3053**
 Fighters/Small Craft: 30 / 0 Launch Rate: 12 / turn
 Life Boats/Escapes Pods: 15 / 0

Weapons & Equipment Inventory:

Standard Class Bay Loc Heat SRV MRV LRV ERV						
1 Gauss Rifle	Nose	29	8(75)	8(75)	2(15)	--
2 Ultra AC/20						
1 ER Large Laser	Nose	22	2(24)	2(24)	1(10)	1(10)
2 ER Medium Laser						
1 LRM 20+Artemis IV	Nose	11	3(28)	3(28)	3(28)	--
1 LRM 15+Artemis IV						
2 Large Pulse Laser	Nose	32	4(41)	4(41)	2(20)	--
3 Medium Pulse Laser						
1 SRM 6+Artemis IV	Nose	4	1(8)	--	--	--
1 LB 20-X AC	Nose	6	1(12)	1(12)	--	--
1 ER Large Laser	FL/FR	17	2(17)	2(17)	1(10)	1(10)
1 ER Medium Laser						
1 LRM 15+Artemis IV	FL/FR	5	1(12)	1(12)	1(12)	--
1 Large Pulse Laser	FL/FR	14	2(17)	2(17)	1(10)	--
1 Medium Pulse Laser						
1 SRM 6+Artemis IV	FL/FR	4	1(8)	--	--	--
1 LB 20-X AC	FL/FR	6	1(12)	1(12)	--	--
1 ER Large Laser	AL/AR	12	1(10)	1(10)	1(10)	1(10)
1 Medium Pulse Laser	AL/AR	4	1(7)	1(7)	--	--
1 SRM 4+Artemis IV	AL/AR	3	1(8)	--	--	--
1 Ultra AC/20	Aft	15	5(45)	5(45)	2(15)	--
1 Gauss Rifle						
1 ER Large Laser	Aft	17	2(17)	2(17)	1(10)	1(10)
1 ER Medium Laser						
1 LRM 20+Artemis IV	Aft	6	2(16)	2(16)	2(16)	--
1 Large Pulse Laser	Aft	14	2(17)	2(17)	1(10)	--
1 Medium Pulse Laser						

Cargo: Bay 1: Fighters (10) (2 doors)
 Cargo (300 Tons)
 Bay 2: Fighters (10) (2 doors)
 Cargo (301 Tons)
 Bay 3: Fighters (10) (2 doors)
 Cargo (301 Tons)

Ammo: SRM 4 (50) LB 20-X (30)
 SRM 6 (90) LRM 15 (48) LRM 20 (24)
 Ult AC/20 (75/2) Gauss (32)

Total Heat Sinks: 162 (324)
Heat Generation per Arc: (286 Total)

Nose: 104 Fore Left/Right: 46 x 2
 Aft Left/Right: 19 x 2 Aft: 52

Crew Data

Gunnery Skill: **3** Piloting Skill: **4**
 Hits Taken
 Modifier
 Crew: 40 Passengers: 0 Other: 60

Battle Value: 10.813
 (13.516 for 3/4 Skills)

Aft Damage
 Threshold (Total Armor)
 16 (160)

Cost: 514.421.600

Velocity Record

Turn #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel Pts	9.000																			

Frachtschiffe

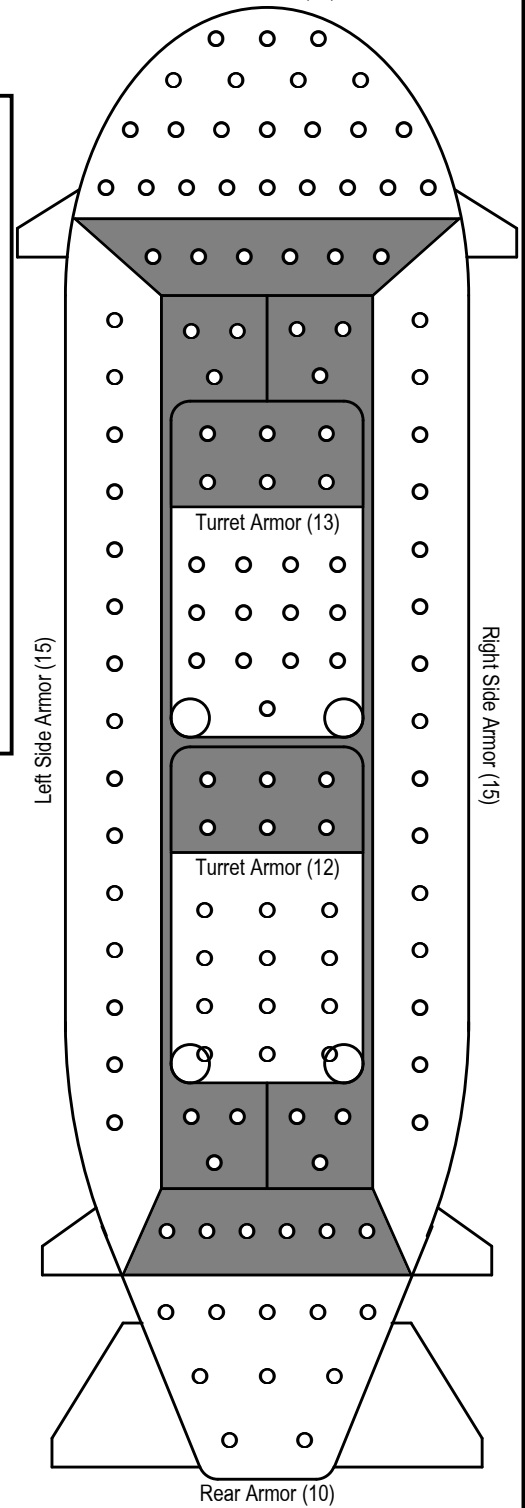
BATTLETECH®

SURFACE SHIP RECORD SHEET

Total Armor Pts = 88
(Standard)
Front Armor (23)

Type: Frachter			Weapons Inventory						
Config: Surf. Ship		Tons: 60	# Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising MP:	2 Medium Laser	T	5	-	3	6	9
Inner Sphere		Flank MP:	1 SRM 4	T	2/hit	-	3	6	9
3058 Level 3		3	2 Medium Laser	T2	5	-	3	6	9
Crew:		5	1 SRM 4	T2	2/hit	-	3	6	9
Gunnery Skill: 5	Piloting Skill: 6								
Cost, C-Bills: 1.379.300									
BV: 494 WV: 315 / 315									
Ammo			Hull Inventory						
Ammo Type	Rounds		150 Omni Fusion Engine						
SRM 4	25		4 Crew Members						
			25,00T Cargo Bay Capacity						
Critical Damage									
Eng. Rm. Dmg'd	☐	Engine Hit	☐						
Eng. Rm. Dest'd	☐	Turret Locked	☐						

Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2007 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.



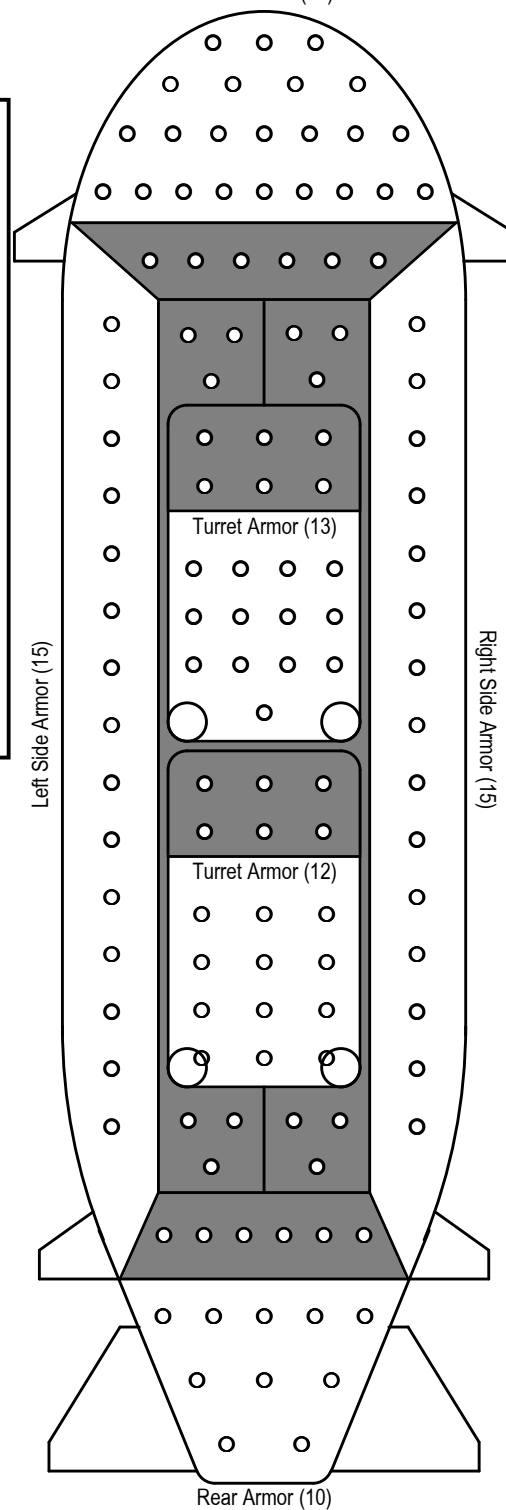
BATTLETECH®

SURFACE SHIP RECORD SHEET

Total Armor Pts = 88
(Standard)
Front Armor (23)

Type: Frachter			Weapons Inventory						
Config: Surf. Ship		Tons: 60	# Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising MP:	2 Medium Laser	T	5	-	3	6	9
Inner Sphere		Flank MP:	1 SRM 4	T	2/hit	-	3	6	9
3058 Level 3		3	2 Medium Laser	T2	5	-	3	6	9
Crew:		5	1 SRM 4	T2	2/hit	-	3	6	9
Gunnery Skill: 5	Piloting Skill: 6								
Cost, C-Bills: 1.379.300									
BV: 494 WV: 315 / 315									
Ammo			Hull Inventory						
Ammo Type	Rounds		150 Omni Fusion Engine						
SRM 4	25		4 Crew Members						
			25,00T Cargo Bay Capacity						
Critical Damage									
Eng. Rm. Dmg'd	☐	Engine Hit	☐						
Eng. Rm. Dest'd	☐	Turret Locked	☐						

Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2007 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.



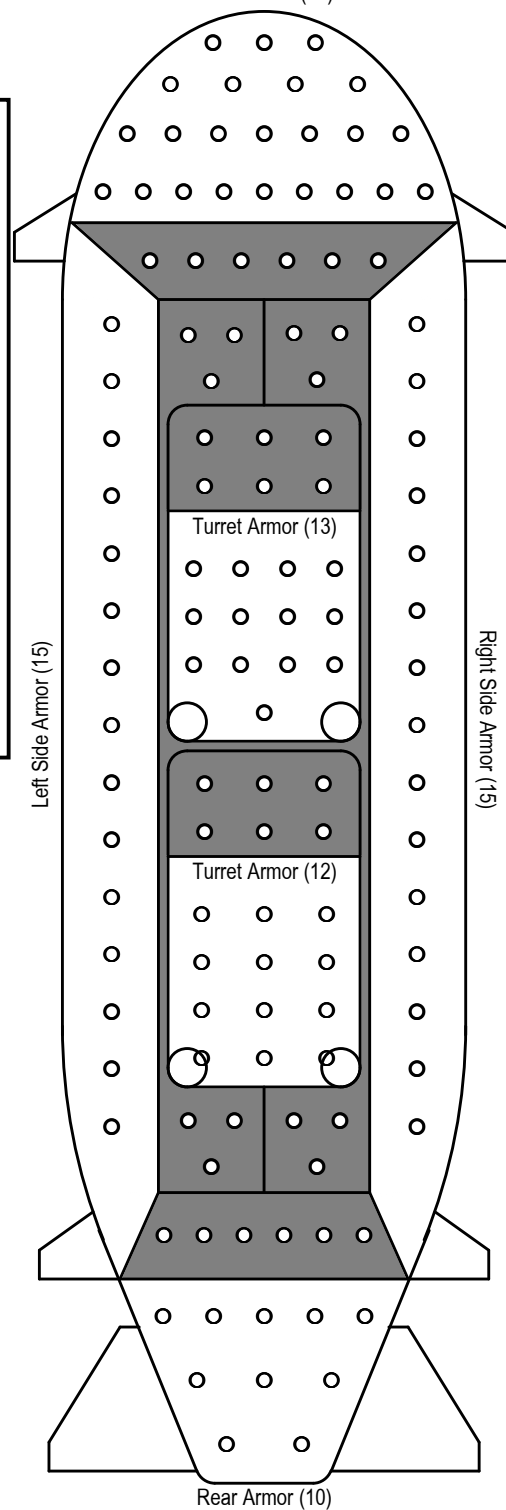
BATTLETECH®

SURFACE SHIP RECORD SHEET

Total Armor Pts = 88
(Standard)
Front Armor (23)

Type: Frachter			Weapons Inventory								
Config: Surf. Ship		Tons: 60		#	Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising	Flank	2	Medium Laser	T	5	-	3	6	9
Inner Sphere		MP:	MP:	1	SRM 4	T	2/hit	-	3	6	9
3058 Level 3		3	5	2	Medium Laser	T2	5	-	3	6	9
Crew:				1	SRM 4	T2	2/hit	-	3	6	9
Gunnery Skill: 5		Piloting Skill: 6									
Cost, C-Bills: 1.379.300											
BV: 494				WV: 315 / 315							
Ammo				Hull Inventory							
Ammo Type		Rounds		150 Omni Fusion Engine							
SRM 4		25		4 Crew Members							
				25,00T Cargo Bay Capacity							
Critical Damage											
Eng. Rm. Dmg'd		☐		Engine Hit		☐					
Eng. Rm. Dest'd		☐		Turret Locked		☐					

Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2007 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.



BATTLETECH®

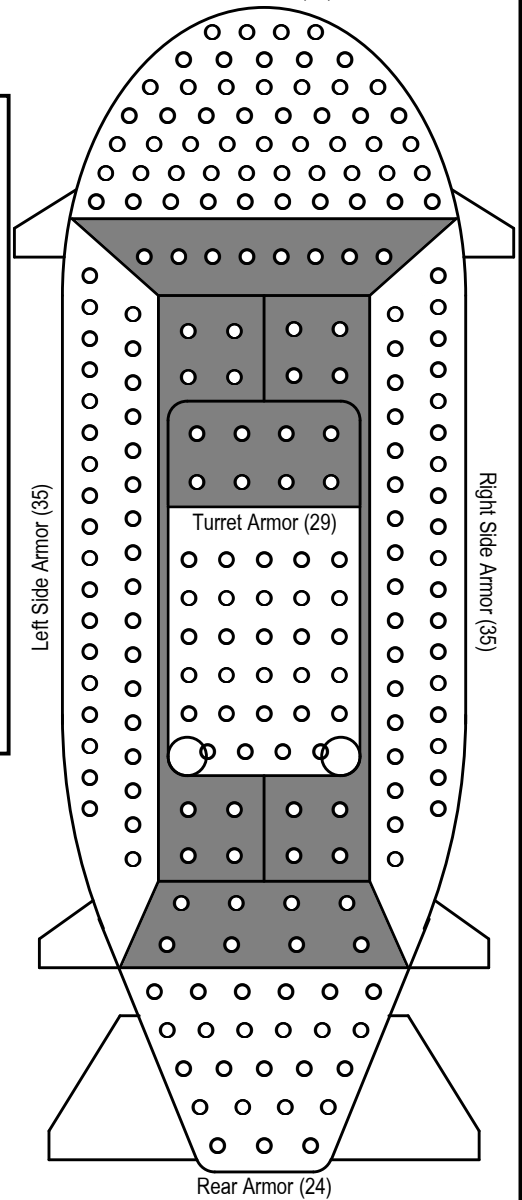
SURFACE SHIP RECORD SHEET

Total Armor Pts = 176

(Standard)

Front Armor (53)

Type: Fregatte			Weapons Inventory								
Config: Surf. Ship		Tons: 75		#	Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising	Flank	1	Gauss Rifle	T	15	2	7	15	22
Inner Sphere		MP:	MP:	1	ER Large Laser	F	8	-	7	14	19
3055 Level 2		3	5	1	ER Medium Laser	F	5	-	4	8	12
Crew:				1	ER Medium Laser	LS	5	-	4	8	12
Gunnery Skill:	3	Piloting Skill:	4	1	ER Medium Laser	RS	5	-	4	8	12
Cost, C-Bills: 5.460.813											
BV: 1.034			WV: 1.085 / 1.085								
Ammo											
Ammo Type	Rounds										
Gauss Rifle	16										
Critical Damage			Hull Inventory								
Eng. Rm. Dmg'd	☐	Engine Hit	☐	195 Nissan Light Fusion Engine							
Eng. Rm. Dest'd	☐	Turret Locked	☐	5 Crew Members							



Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2007 RCW Enterprises
 BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH®

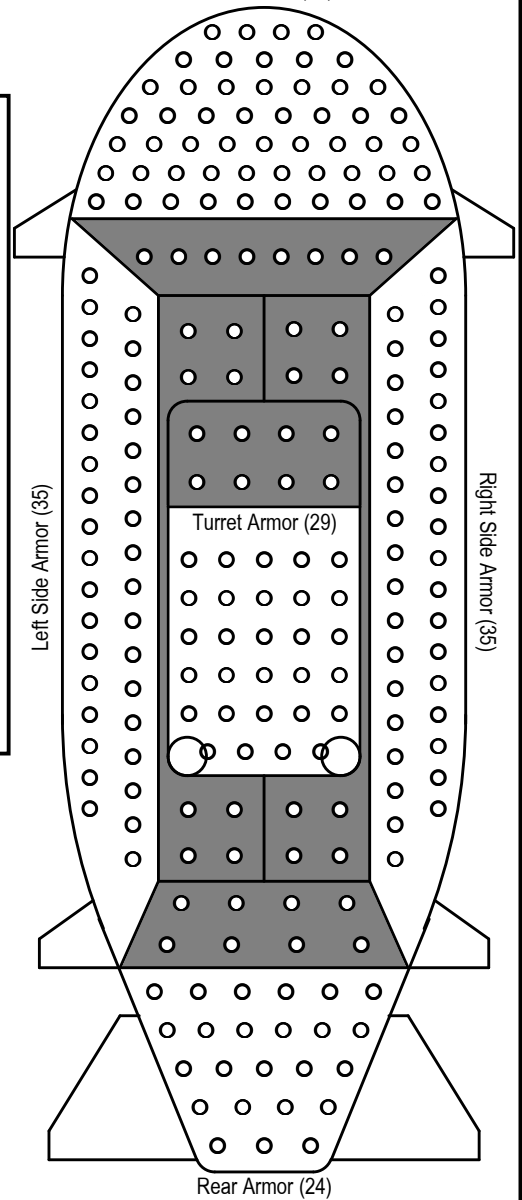
SURFACE SHIP RECORD SHEET

Total Armor Pts = 176

(Standard)

Front Armor (53)

Type: Fregatte			Weapons Inventory								
Config: Surf. Ship		Tons: 75		#	Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising	Flank	1	Gauss Rifle	T	15	2	7	15	22
Inner Sphere		MP:	MP:	1	ER Large Laser	F	8	-	7	14	19
3055 Level 2		3	5	1	ER Medium Laser	F	5	-	4	8	12
Crew:				1	ER Medium Laser	LS	5	-	4	8	12
Gunnery Skill:	3	Piloting Skill:	4	1	ER Medium Laser	RS	5	-	4	8	12
Cost, C-Bills: 5.460.813											
BV: 1.147			WV: 1.085 / 1.085								
Ammo											
Ammo Type	Rounds										
Gauss Rifle	16										
Critical Damage			Hull Inventory								
Eng. Rm. Dmg'd	☐	Engine Hit	☐	195 Nissan Light Fusion Engine							
Eng. Rm. Dest'd	☐	Turret Locked	☐	5 Crew Members							



Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2007 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.

Ausbruch

INFANTRY STAR 1 Gun Skill: 3 BV: 52 (BV = 57 for Skill = 3)	Clan Jump Infantry - Rifle <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; font-size: 0.8em;"> <tr><td>21</td><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																						6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	Movement: 3MP Jump Narc Pods: ☐ ☐ ☐ Cost: 24.864.000 C-Bills
21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																																													
6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1																																													
Rifle Damage >>																																																																	
Options: • Anti-'Mech Trained • ECM-Equipped • Narc-Equipped (3) • Paratroops																																																																	

INFANTRY STAR 2 Gun Skill: 3 BV: 52 (BV = 57 for Skill = 3)	Clan Jump Infantry - Rifle <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; font-size: 0.8em;"> <tr><td>21</td><td>20</td><td>19</td><td>18</td><td>17</td><td>16</td><td>15</td><td>14</td><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																						6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	Movement: 3MP Jump Narc Pods: ☐ ☐ ☐ Cost: 24.864.000 C-Bills
21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1																																													
6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1																																													
Rifle Damage >>																																																																	
Options: • Anti-'Mech Trained • ECM-Equipped • Narc-Equipped (3) • Paratroops																																																																	

SWARM ATTACKS TABLE	
Men in Platoon	Base To-Hit Number
30-22	7
21-16	10
15-1	No attack possible

LEG ATTACKS TABLE	
Men in Platoon	Base To-Hit Number
30-22	4
21-16	7
15-10	10
9-5	12
4-1	No attack possible

SWARM HIT LOCATION TABLE	
Die Roll (2D6)	Location
2	Head
3	Rear Center Torso
4	Rear Right Torso
5	Front Right Torso
6	Right Arm
7	Front Center Torso
8	Left Arm
9	Front Left Torso
10	Rear Left Torso
11	Rear Center Torso
12	Head

INFANTRY RANGE MODIFIER TABLE										
Weapon Type	To-Hit Modifier (Range in Hexes)									
	0	1	2	3	4	5	6	7-9	10-11	12
Rifle	-2	0	+2	-	-	-	-	-	-	-
MG	-2	0	+2	+4	-	-	-	-	-	-
Flamer	-1	0	+2	-	-	-	-	-	-	-
Laser	-2	0	+2	+4	-	-	-	-	-	-
SRM	-1	0	0	+2	+2	+4	+4	-	-	-
LRM	+8	+6	+4	+2	0	0	0	+2	+4	+5

Printed by **HEAVYMETAL LITE** V2,01
 Copyright 2001 WizKids, LLC.
 BattleTech® is a registered trademark of WizKids, LLC.
 Total BV this sheet = 114

Konvoi

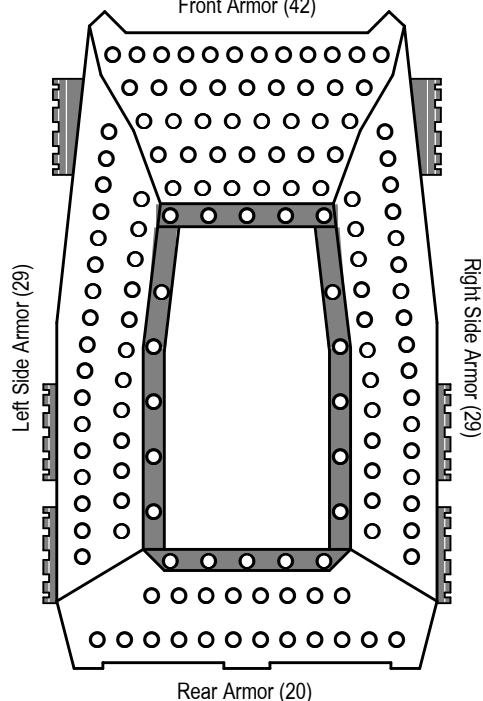
BATTLETECH®

WHEELED VEHICLE RECORD SHEET

Type: Transporter			Weapons Inventory							
Config: Wheeled		Tons: 50		# Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising	Flank	2 Machine Gun	F	2	-	1	2	3
Inner Sphere		MP:	MP:	1 Small Laser	F	3	-	1	2	3
3060 Level 2		5	8	2 Machine Gun	LS	2	-	1	2	3
Crew:				1 Small Laser	LS	3	-	1	2	3
Gunnery Skill: 5	Driving Skill: 6			2 Machine Gun	RS	2	-	1	2	3
Cost, C-Bills: 4.351.146				1 Small Laser	RS	3	-	1	2	3
BV: 520 WV: 76 / 76										
Ammo			Body Inventory							
Ammo Type	Rounds		230 Leenex XL Fusion Engine							
Machine Gun	100		4 Crew Members							
Critical Damage			1 Guardian ECM B 0 - - - 6							
Wheel Damaged	☐	Engine Hit	☐	20,00T Cargo Bay Capacity						
Axle Destroyed	☐									

Total Armor Pts = 120
(Standard)

Front Armor (42)



Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2007 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.

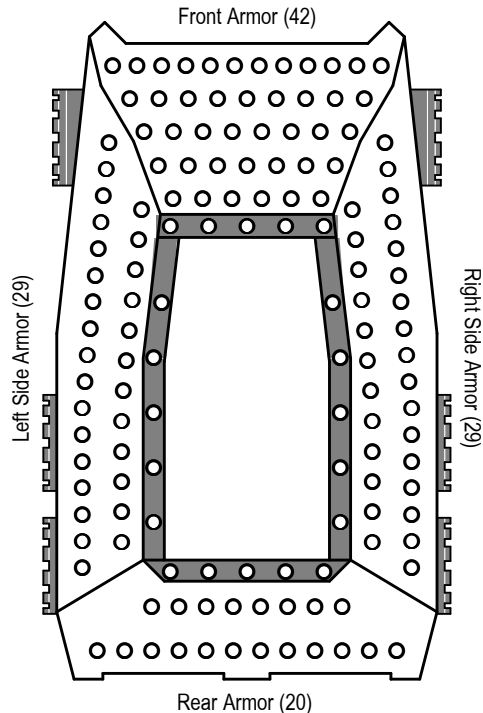
BATTLETECH®

WHEELED VEHICLE RECORD SHEET

Type: Transporter			Weapons Inventory							
Config: Wheeled		Tons: 50		# Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising	Flank	2 Machine Gun	F	2	-	1	2	3
Inner Sphere		MP:	MP:	1 Small Laser	F	3	-	1	2	3
3060 Level 2		5	8	2 Machine Gun	LS	2	-	1	2	3
Crew:				1 Small Laser	LS	3	-	1	2	3
Gunnery Skill: 5	Driving Skill: 6			2 Machine Gun	RS	2	-	1	2	3
Cost, C-Bills: 4.351.146				1 Small Laser	RS	3	-	1	2	3
BV: 520 WV: 76 / 76										
Ammo			Body Inventory							
Ammo Type	Rounds		230 Leenex XL Fusion Engine							
Machine Gun	100		4 Crew Members							
Critical Damage			1 Guardian ECM B 0 - - - 6							
Wheel Damaged	☐	Engine Hit	☐	20,00T Cargo Bay Capacity						
Axle Destroyed	☐									

Total Armor Pts = 120
(Standard)

Front Armor (42)



Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2007 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.

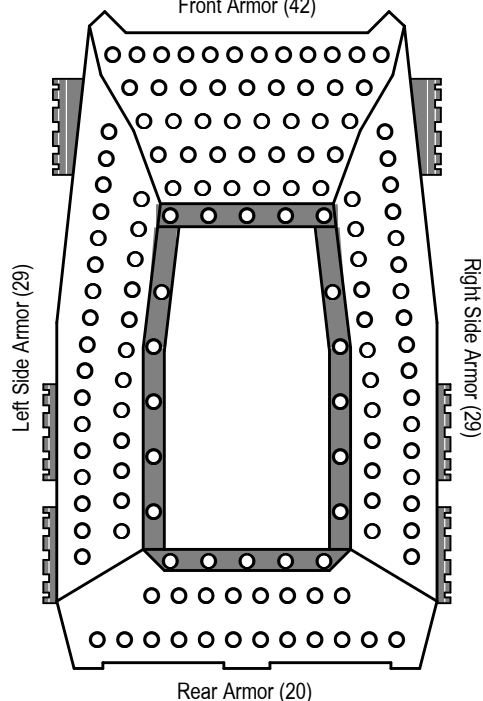
BATTLETECH®

WHEELED VEHICLE RECORD SHEET

Type: Transporter			Weapons Inventory							
Config: Wheeled		Tons: 50		# Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising	Flank	2 Machine Gun	F	2	-	1	2	3
Inner Sphere		MP:	MP:	1 Small Laser	F	3	-	1	2	3
3060 Level 2		5	8	2 Machine Gun	LS	2	-	1	2	3
Crew:			1 Small Laser	LS	3	-	1	2	3	
Gunnery Skill: 5	Driving Skill: 6		2 Machine Gun	RS	2	-	1	2	3	
Cost, C-Bills: 4.351.146			1 Small Laser	RS	3	-	1	2	3	
BV: 520 WV: 76 / 76			Body Inventory							
Ammo			230 Leenex XL Fusion Engine							
Ammo Type	Rounds		4 Crew Members							
Machine Gun	100		1 Guardian ECM B 0 - - - 6							
Critical Damage			20,00T Cargo Bay Capacity							
Wheel Damaged	☐	Engine Hit	☐							
Axle Destroyed	☐									

Total Armor Pts = 120
(Standard)

Front Armor (42)



Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2007 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.

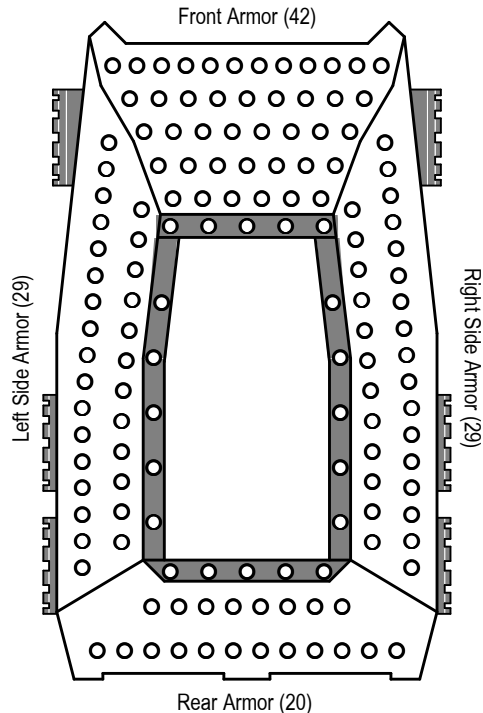
BATTLETECH®

WHEELED VEHICLE RECORD SHEET

Type: Transporter			Weapons Inventory							
Config: Wheeled		Tons: 50		# Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising	Flank	2 Machine Gun	F	2	-	1	2	3
Inner Sphere		MP:	MP:	1 Small Laser	F	3	-	1	2	3
3060 Level 2		5	8	2 Machine Gun	LS	2	-	1	2	3
Crew:			1 Small Laser	LS	3	-	1	2	3	
Gunnery Skill: 5	Driving Skill: 6		2 Machine Gun	RS	2	-	1	2	3	
Cost, C-Bills: 4.351.146			1 Small Laser	RS	3	-	1	2	3	
BV: 520 WV: 76 / 76			Body Inventory							
Ammo			230 Leenex XL Fusion Engine							
Ammo Type	Rounds		4 Crew Members							
Machine Gun	100		1 Guardian ECM B 0 - - - 6							
Critical Damage			20,00T Cargo Bay Capacity							
Wheel Damaged	☐	Engine Hit	☐							
Axle Destroyed	☐									

Total Armor Pts = 120
(Standard)

Front Armor (42)



Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2007 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.

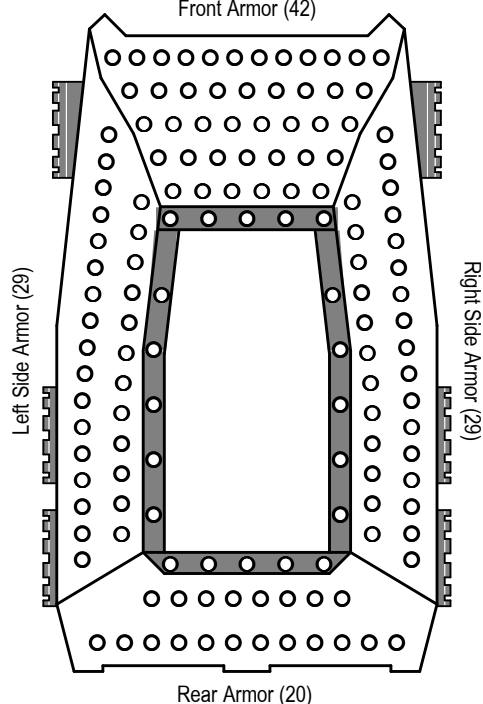
BATTLETECH®

WHEELED VEHICLE RECORD SHEET

Type: Transporter			Weapons Inventory								
Config: Wheeled		Tons: 50		#	Type	Loc	Dmg	Min	S	M	L
Technology Base:		Cruising	Flank	2	Machine Gun	F	2	-	1	2	3
Inner Sphere		MP:	MP:	1	Small Laser	F	3	-	1	2	3
3060 Level 2		5	8	2	Machine Gun	LS	2	-	1	2	3
Crew:				1	Small Laser	LS	3	-	1	2	3
Gunnery Skill: 5	Driving Skill: 6			2	Machine Gun	RS	2	-	1	2	3
Cost, C-Bills: 4.351.146				1	Small Laser	RS	3	-	1	2	3
BV: 520 WV: 76 / 76											
Ammo			Body Inventory								
Ammo Type	Rounds		230 Leenex XL Fusion Engine								
Machine Gun	100		4 Crew Members								
Critical Damage			1 Guardian ECM B 0 - - - 6								
Wheel Damaged	☐	Engine Hit	☐	20,00T Cargo Bay Capacity							
Axle Destroyed	☐										

Total Armor Pts = 120
(Standard)

Front Armor (42)



Printed by **HEAVYMETAL VEE**. Copyright © 2007 RCW Enterprises
BattleTech® is a trademark of WizKids, Inc. Permission to photocopy for personal use.