

BATTLETECH

'MECH RECORD SHEET

'MECH DATA

Type: Phoenix Hawk PXH-1

Bewegungspunkte (Hitze):

Stehen (0): 0

Gehen (0,5): 6

Laufen (1): 9

Sprinten (2): 12

Ausweichen (1): 9

Sprung (0,5/Fld): 6

Tonnage: 45

Tech Base: Inner Sphere

2588

E/C-ED

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

#	Typ	Pos	FLK	Mod	Hitze	Schaden	Min	-1	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
a	1 Large Laser	RA			8	8 [DE]	-	3	6	10	13	16	20	23	26	30
b	1 Medium Laser	RA			3	5 [DE]	-	2	4	6	8	10	12	14	16	18
c	1 Machine Gun	RA			0	2	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9
d	1 Medium Laser	LA			3	5 [DE]	-	2	4	6	8	10	12	14	16	18
e	1 Machine Gun	LA			0	2	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Ammunition Type	Rounds
MG	200

Cost: 4.153.090 C-Bills

BV: 1.0B4

Weapon Heat (14)

Dissipation (10)

CRITICAL HIT TABLE


Location	Hit 1	Hit 2	Hit 3	Hit 4	Hit 5	Hit 6
Head	1. Life Support	2. Sensors	3. Cockpit	4. Roll Again	5. Sensors	6. Life Support
Left Arm	1. Shoulder	2. Upper Arm Actuator	3. Lower Arm Actuator	4. Hand Actuator	5. Medium Laser	6. Machine Gun
Center Torso	1. Fusion Engine	2. Fusion Engine	3. Fusion Engine	4. Gyro	5. Gyro	6. Gyro
Right Arm	1. Shoulder	2. Upper Arm Actuator	3. Lower Arm Actuator	4. Hand Actuator	5. Large Laser	6. Large Laser
Left Torso	1. Jump Jet	2. Jump Jet	3. Jump Jet	4. Roll Again	5. Roll Again	6. Roll Again
Right Torso	1. Jump Jet	2. Jump Jet	3. Jump Jet	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
Right Leg	1. Hip	2. Upper Leg Actuator	3. Lower Leg Actuator	4. Foot Actuator	5. Roll Again	6. Roll Again

Engine Hits ○○○○

Gyro Hits ○○

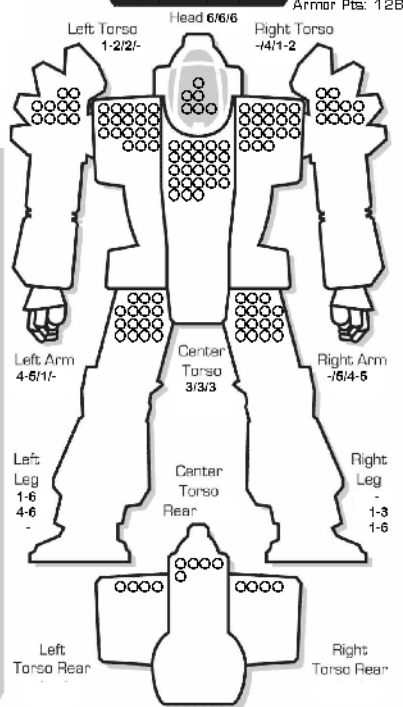
Sensor Hits ○○

Life Support ○



Damage Transfer Diagram

ARMOR DIAGRAM



HIT LOCATION CHART

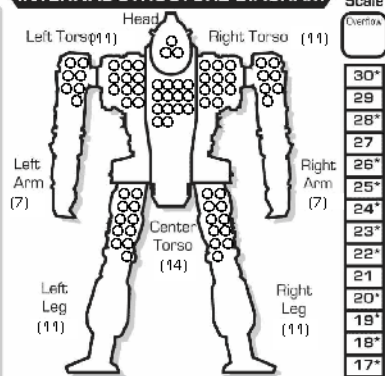
Roll	Left	Fr/Bk	Right
2	LT (C)	CT (C)	RT (C)
3	LL	RA	RL
4	LA	RA	RA
5	LA	RL	RA
6	LL	RT	RL
7	LT	CT	RT
8	CT	LT	CT
9	RT	LL	LT
10	RA	LA	LA
11	RL	LA	LL
12	HD	HD	HD

PILOTENWURF

Grundmindestwurf	10
Pro volle 20 Schaden	+1
Fuß-/Beinakt./Hüfte zerstört	+1
1. Gyroskoptreffer	+5
2. Gyroskoptreffer	+9*
Bein zerstört	+7*
Tritt verfehlt	+0
Level 1/2/3+ Wasser betreten	-3/-2/-1
Schuttfeld betreten	+0
Laufen/Springen mit Gyroschaden	+0
Springen mit Aktivatorschaden	+0
Reaktorabschaltung	+3
Aufstehen mit komplexer Hdlg	-3

* Mod. nur für Pilotschaden

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



HEAT DATA

Heat Sinks: 10 (10)
Double

Heat Level*	Effects	Heat Level*	Effects (cont.)
31	6 BP	50	Shutdown
30	Shutdown (Comp +1)	49	-6 BP
28	Mun.Fx (FDG +0)	45	+7 Mod Waffen
26	Shutdown (Comp +2)	47	Pilotensch. (4WG)
25	4 BP	46	Shutdown (Comp +12)
24	+4 Mod Waffen	45	MunEx
23	Mun.Fx (+13/-)	44	Systemvers. (FDG +2)
22	Shutdown (Comp +0)	43	6 BP
20	-2 BP	42	Shutdown (Comp +10)
19	Mun.Fx (+12/-)	41	+6 Mod Waffen
18	Shutdown (Comp -2)	40	MunEx (EDG -4)
17	+4 Mod Waffen	39	Pilotensch. (2WS)
16	-4 BP	38	Shutdown (Comp +8)
15	Shutdown (Comp -1)	37	-7 HP
14	+2 Mod Waffen	36	Systemvers. (EDG -0)
13	2 BP	35	Mun.Fx (+11/+2)
12	+1 Mod Waffen	34	Shutdown (Comp +6)
11	1 BP	33	+5 Mod Waffen
		32	Pilotensch. (2W6)

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

TO HIT MODIFIERS

Minimalreichweite	+1 pro 15m
Deckung (25%/50%/75%)	+2/+4/+6
Lichter/dichter Wald	+1/+2
Sensoren beschädigt	+2
Armaktivator beschädigt	+1
Hitze	Hitzetab.
Ziel „stunnet“	-2
Ziel liegt, 1-2 Felder Abstand	-2
Ziel liegt, 3+ Felder Abstand	+2
Pro Hdlg. „Zielen“ (max. 3)	-2
Sensur Lock	-3*
Angreifer geht/läuft/springt	+1/+3/+5
Angreifer liegt	+2
Indirektes Feuer	+3
Ziel ansagen: Torso	+6
Ziel ansagen: Arm/Bein	+9
Ziel ansagen: Kopf	+12
Ziel ansagen: Komponente	+3+Zone

* Lock verringert Reichw., Größe, Sicht und indirektes Feuer um 1, bis max -1

AUSRICHTUNG NACH STURZ

1W6 - 1 Hexseiten im Uhrzeigersinn	
1 Front	4 Rücken
2-3 Rechte Seite	5-6 Linke Seite

KRITISCHE TREFFER

8-	Koin kritischer Treffer
9-10	1 Kritischer Treffer
11-12	2 Kritische Treffer
13-14	3 Kritische Treffer
15+	Arm/Bein/Kopf ab oder 3 Krit. -1 pro angefangene 5 Schadenspunkte

Runde	Bew/Lvl	MW	Waffen	Hitze	Runde	Bew/Lvl	MW	Waffen	Hitze

CLUSTER HITS

Roll	2	3	4	5	6	7	9	10	12	15	20	30	40
2	1	1	1	1	2	2	3	3	4	5	6	10	12
3	1	1	2	2	2	2	3	3	4	5	6	10	12
4	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	9	12	18
5	1	2	2	3	3	4	5	6	8	9	12	18	24
6	1	2	2	3	4	4	5	6	8	9	12	18	24
7	1	2	3	3	4	4	5	6	8	9	12	18	24
8	2	2	3	3	4	4	5	6	8	9	12	18	24
9	2	2	3	4	5	6	7	8	10	12	16	24	32
10	2	3	3	4	5	6	7	8	10	12	16	24	32
11	2	3	4	5	6	7	9	10	12	15	20	30	40
12	2	3	4	5	6	7	9	10	12	15	20	30	40

© 2009 WizKids, Inc. Classic BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of WizKids, Inc. All rights reserved. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Permission to photocopy for personal use.