BATTLETECH

'MECH RECORD SHEET

'MECH DATA

Type: Jenner JR7-F

Bewegungspunkte (Hitze):

Stehen (0): 0
Gehen (0,5): 7
Laufen (1): 11
Sprinten (2): 14
Ausweichen (1): 11
Sprung (0.5/Fld): 5

Tonnage: 35
Tech Base: Inner Sphere
2809
E/X-E-D

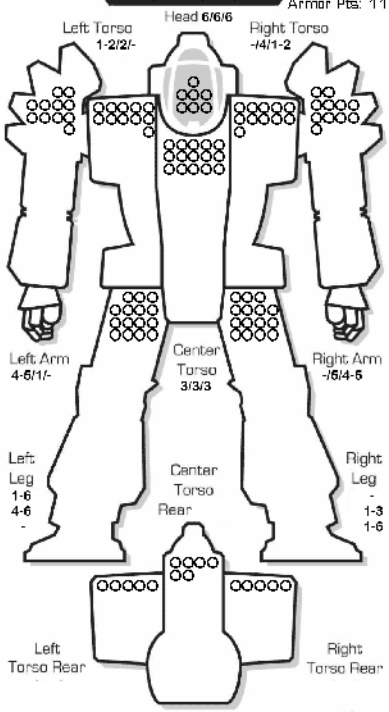
Weapons & Equipment Inventory (hexes)

#	Typ	Pos	FLK	Mod	Hitze	Schaden	Min	-1	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
a	2 Medium Laser	RA			3	5 [DE]	–	2	4	6	8	10	12	14	16	18
b	2 Medium Laser	LA			3	5 [DE]	–	2	4	6	8	10	12	14	16	18

Cost: 3.202.425 C-Bills
BV: 1.011
Weapon Heat (12)
Dissipation (10)

ARMOR DIAGRAM

Armor Pts: 112



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 Pilotenschaden

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
1-3 3. Medium Laser
1-3 4. Medium Laser
5. Roll Again
6. Roll Again

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

Left Torso
1. Jump Jet
2. Jump Jet
1-3 3. Double Heat Sink
1-3 4. Double Heat Sink
1-3 5. Double Heat Sink
6. Roll Again

4-6 1. Roll Again
4-6 2. Roll Again
4-6 3. Roll Again
4-6 4. Roll Again
4-6 5. Roll Again
4-6 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. Fusion Engine
2. Fusion Engine
1-3 3. Fusion Engine
1-3 4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

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

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

Damage Transfer Diagram

Right Arm
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
1-3 3. Medium Laser
1-3 4. Medium Laser
5. Roll Again
6. Roll Again

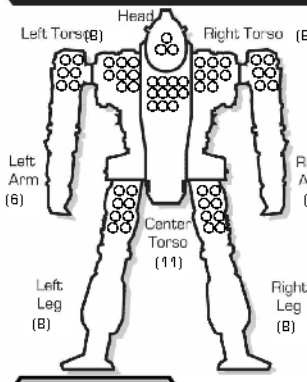
4-6 1. Roll Again
4-6 2. Roll Again
4-6 3. Roll Again
4-6 4. Roll Again
4-6 5. Roll Again
4-6 6. Roll Again

Right Torso
1. Jump Jet
2. Jump Jet
1-3 3. Roll Again
1-3 4. Roll Again
5. Roll Again
6. Roll Again

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

Right Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Roll Again
6. Roll Again

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



Heat Scale

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

HEAT DATA

Heat Sinks:
10 (10)
Double

Heat Level*	Effects
31	-6 BP
30	Shutdown (Comp +1)
28	MuniEx (EDG +0)
26	Shutdown (Comp +2)
25	-5 BP
24	+4 Mod Waffen
23	MuniEx (HDG -2)
22	Shutdown (Comp +0)
20	-4 BP
19	MuniEx (HDG -1)
18	Shutdown (Comp -2)
17	+3 Mod Waffen
15	-3 BP
14	Shutdown (Comp -1)
13	+2 Mod Waffen
10	-2 BP
8	+1 Mod Waffen
5	-1 BP

Heat Level*	Effects (cont.)
50	Shutdown
49	-9 BP
48	+7 Mod Waffen
47	Pilotensch. (4W6)
46	Shutdown (Comp +12)
45	MuniEx
44	Systemvers. (EDG +2)
43	-8 BP
42	Shutdown (Comp +10)
41	+6 Mod Waffen
40	MuniEx (EDG +4)
39	Pilotensch. (3W6)
38	Shutdown (Comp +8)
37	-7 BP
36	Systemvers. (EDG +0)
35	MuniEx (HDG +2)
34	Shutdown (Comp +6)
33	+5 Mod Waffen
32	Pilotensch. (2W6)

TO HIT MODIFIERS

Minimalreichweite	+1 pro 15m
Deckung (25%/50%/75%)	+2/+4/+6
Lichter/dichter Wald	+1/+2
Senscren beschädigt	+2
Armaktivator beschädigt	+1
Hitze	Hitzetab.
Ziel „stunned"	-2
Ziel liegt, 1-2 Felder Abstand	-2
Ziel liegt, 3+ Felder Abstand	+2
Pro Hdlg „Zielen" (max. 3)	-2
Sensor 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-	Kein 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

© 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.

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