BATTLETECH

'MECH RECORD SHEET

'MECH DATA

Type: **Archer Gold1**

Bewegungspunkte (Hitze):

Stehen (0):	0	Sprinten (2):	8
Gehen (0,5):	4	Ausweichen (1):	6
Laufen (1):	6	Sprung (0.5/Fld):	0

Tonnage: 70
Tech Base: Inner Sphere
0
E/D-FE

Weapons & Equipment Inventory (hexes)

#	Typ	Pos	FLK	Mod	Hitze	Schaden	Min	-1	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
a	1 LRM-20	RT			6	1/m		12	4	9	14	18	23	28	32	37	42
b	w/Artemis IV FCS					[M, C/S/C5/20]											
c	1 LRM-20	LT			6	1/m		12	4	9	14	18	23	28	32	37	42
d	w/Artemis IV FCS					[M, C/S/C5/20]											
e	1 Medium Laser	RA			3	5 [DE]		–	2	4	6	8	10	12	14	16	18
f	1 Flamer	RA			3	2 [DE, H/AI]		–		1	2		3	4		5	6
g	1 Medium Laser	LA			3	5 [DE]		–	2	4	6	8	10	12	14	16	18

Ammunition Type	Rounds
LRM-20	30

Cost: 6.821.023 C-Bills
BV: 1.686
Weapon Heat (21)
Dissipation (10)

CRITICAL HIT TABLE

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

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

Left Torso (CASE)
1-3
1. LRM-20
2. LRM-20
3. LRM-20
4. LRM-20
5. LRM-20
6. Artemis IV FCS

4-6
1. @LRM 20 [6]
2. @LRM 20 [6]
3. @LRM 20 [6]
4. Endo-Steel
5. Endo-Steel
6. CASE

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. Roll Again
5. Sensors
6. Life Support

Center Torso
1-3
1. Fusion Engine
2. Fusion Engine
3. Fusion Engine
4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

4-6
1. Gyro
2. Fusion Engine
3. Fusion Engine
4. Fusion Engine
5. Endo-Steel
6. Endo-Steel

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

Damage Transfer Diagram

Right Arm
1-3
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. Hand Actuator
5. Medium Laser
6. Flamer

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

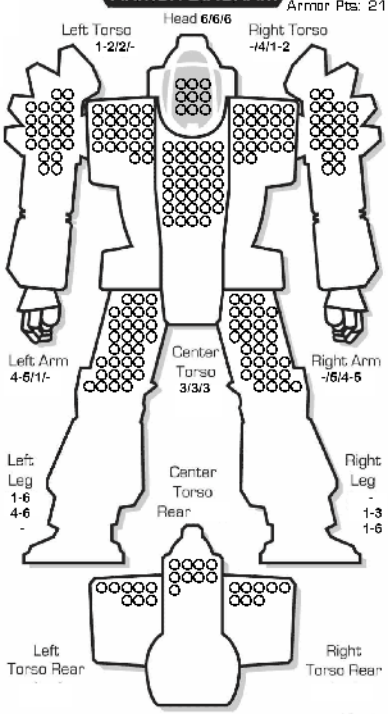
Right Torso (CASE)
1-3
1. LRM-20
2. LRM-20
3. LRM-20
4. LRM-20
5. LRM-20
6. Artemis IV FCS

4-6
1. @LRM 20 [6]
2. @LRM 20 [6]
3. Endo-Steel
4. Endo-Steel
5. Endo-Steel
6. CASE

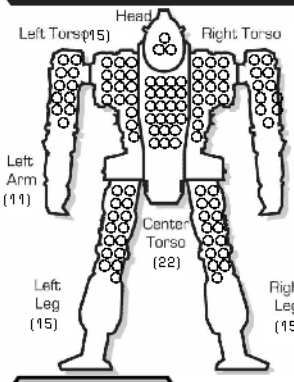
Right Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Endo-Steel
6. Endo-Steel

ARMOR DIAGRAM

Armor Pts: 216



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 +4)
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 -4)
18	Shutdown (Comp -2)
17	+3 Mod Waffen
15	-3 BP
14	Shutdown (Comp -4)
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)

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
Schutzfeld betreten	+0
Laufen/Springen mit Gyroschaden	+0
Springen mit Aktivatorschaden	+0
Reaktorabschaltung	+3
Aufstehen mit komplexer Hdlg	-3

* Mod. nur für Pilotenschaden

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