

# BATTLETECH

## 'MECH RECORD SHEET

### 'MECH DATA

Type: Warhammer WHM-BR

Bewegungspunkte (Hitze):

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

Tonnage: 70

Tech Base: Inner Sphere  
2515  
E/EFD

### Weapons & Equipment Inventory (hexes)

#	Type	Pos	FLK	Mod	Hitze	Schaden	Min	-1	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
a	1 SRM-6	RT	4		2/m			-2	4	6	8	10	12	14	16	18
b	1 Medium Laser	RT	3		5 [DE]			-2	4	6	8	10	12	14	16	18
c	1 Small Laser	RT	1		3 [DE]			-1	2			3	4	5	6	
d	1 Machine Gun	RT	0		2 [DB, AI]			-1	2			3	4	5	6	
e	1 Medium Laser	LT	3		5 [DE]			-2	4	6	8	10	12	14	16	18
f	1 Small Laser	LT	1		3 [DE]			-1	2			3	4	5	6	
g	1 Machine Gun	LT	0		2 [DB, AI]			-1	2			3	4	5	6	
h	1 ER PPC	RA	15		10 [DE]			-4	9	14	18	23	28	34	40	46
i	1 ER PPC	LA	15		10 [DE]			-4	9	14	18	23	28	34	40	46

Ammunition Type	Rounds
SRM-6	15
MG	200

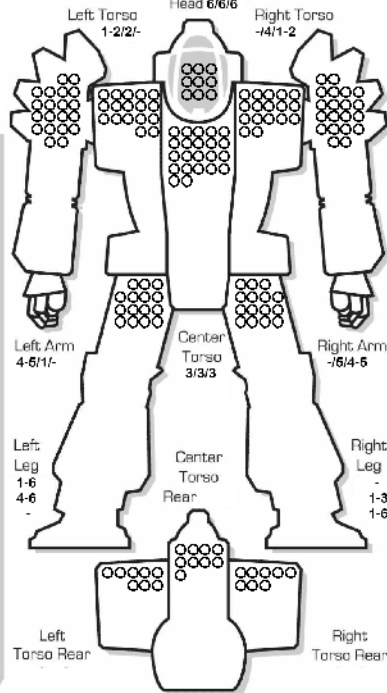
Cost: 6.519.783 C-Bills

BV: 1.469

Weapon Heat (42)  
Dissipation (18)

### ARMOR DIAGRAM

Armor Pts: 160



### 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 Aktivator Schaden	+0
Reaktorabschaltung	+3
Aufstehen mit komplexer Hdlg	-3

\* Mod. nur für Pilotschaden

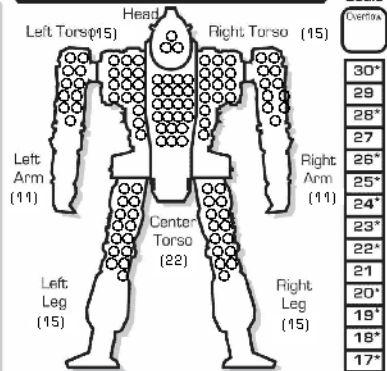
### CRITICAL HIT TABLE

Location	1	2	3	4	5	6
<b>Head</b>	1. Life Support	2. Sensors	3. Cockpit	4. Roll Again	5. Sensors	6. Life Support
<b>Left Arm</b>	1. Shoulder	2. Upper Arm Actuator	3. Lower Arm Actuator	4. ER PPC	5. ER PPC	6. ER PPC
<b>Right Arm</b>	1. Shoulder	2. Upper Arm Actuator	3. Lower Arm Actuator	4. ER PPC	5. ER PPC	6. ER PPC
<b>Center Torso</b>	1. Fusion Engine	2. Fusion Engine	3. Fusion Engine	4. Gyro	5. Gyro	6. Gyro
<b>Left Torso</b>	1. Medium Laser	2. Small Laser	3. Machine Gun	4. Double Heat Sink	5. Double Heat Sink	6. Double Heat Sink
<b>Right Torso</b>	1. SRM-6	2. SRM-6	3. Medium Laser	4. Small Laser	5. Machine Gun	6. SRM 6 (15)
<b>Left Leg</b>	1. Hip	2. Upper Leg Actuator	3. Lower Leg Actuator	4. Foot Actuator	5. Roll Again	6. Roll Again
<b>Right Leg</b>	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 ○

**CATALYST** Game Labs  
Damage Transfer Diagram

### INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM



### HEAT DATA

Heat Sinks: 18 (18)  
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 (+12/-)	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. (2WG)
16	-4 BP	38	Shutdown (Comp +8)
15	Shutdown (Comp -1)	37	-7 HP
13	+2 Mod Waffen	36	Systemvers. (EDG -0)
10	2 BP	35	Mun.Fx (+12/+2)
8	+1 Mod Waffen	34	Shutdown (Comp +6)
5	1 BP	33	+5 Mod Waffen
		32	Pilotensch. (2WG)

### Heat Scale

Heat Level	Effects
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
Sensoren Lock	-3*
Angreifer geht/lauff/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	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