

BATTLETECH

MECH-DATENBOGEN

MECHDATEN

Typ: TBT-5N Trebuchet

Bewegungspunkte: Tonnage: 50
 Gehen: 5 Technologie:
 Rennen: 8 Innere Sphäre
 Springen: 0 Epoche: Sternenbund

Bewaffnung & Ausrüstung (Hexe)

Anz.	Typ	Zone	Wärme	Sch	Min	N.	M.	W.
1	LSR-15	LA	5	1/Rak	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	LSR-15	RT	5	1/Rak	6	7	14	21
				(M,C,S)				
1	Mittelschwerer Laser	LA	3	5 (DE)	-	3	6	9
2	Mittelschwerer Laser	RA	3	5 (DE)	-	3	6	9

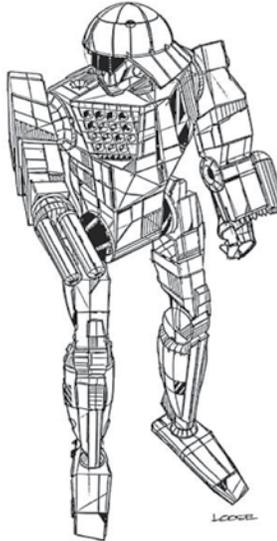
KRIEGERDATEN

Name: _____
 Schützenwert: _____ Pilotenwert: _____
 Treffer:

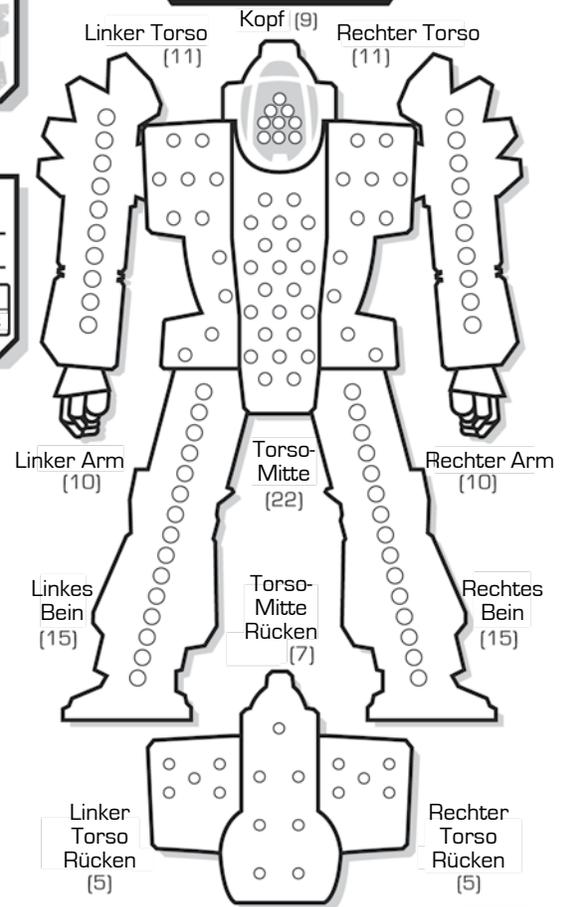
1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

 Bewusstseinswurf:

3	5	7	10	11	Tot
---	---	---	----	----	-----



PANZERUNG



BAUTEILE

Linker Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Handaktivator
- LSR-15
- LSR-15

- LSR-15
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linker Torso

- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Linkes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

Kopf

- Lebenserhaltung
- Sensoren
- Cockpit
- neu würfeln
- Sensoren
- Lebenserhaltung

Torso Mitte

- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- Gyroskop
- Gyroskop
- Gyroskop

- Gyroskop
- Reaktor
- Reaktor
- Reaktor
- neu würfeln
- neu würfeln



Rechter Arm

- Schulter
- Oberarmaktivator
- Unterarmaktivator
- Mittelschwerer Laser
- Mittelschwerer Laser
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechter Torso

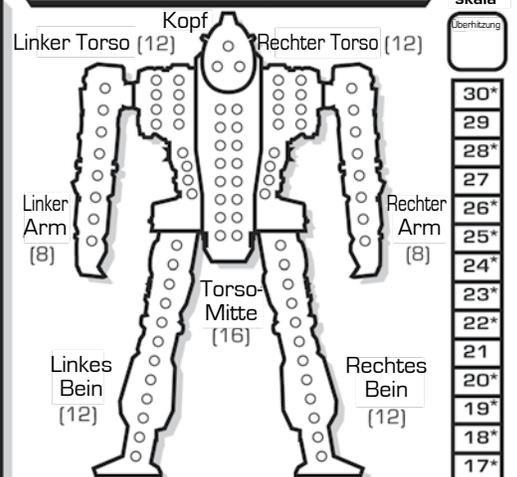
- LSR-15
- LSR-15
- LSR-15
- Munition (LSR-15) 8
- neu würfeln
- neu würfeln

- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln
- neu würfeln

Rechtes Bein

- Hüftgelenk
- Oberschenkelaktivator
- Unterschenkelaktivator
- Fußaktivator
- neu würfeln
- neu würfeln

INTERNE STRUKTUR



HITZEDATEN

Hitzelevel	Auswirkungen	Wärmetauscher
30	Stilllegung	10 Einfach
28	Munitionsexplosion, Stoppzahl 8+	○
26	Stilllegung, Stoppzahl 10+	○
25	-5 Bewegungspunkte	○
24	Waffen +4	○
23	Munitionsexplosion, Stoppzahl 6+	○
22	Stilllegung, Stoppzahl 8+	○
20	-4 Bewegungspunkte	○
19	Munitionsexplosion, Stoppzahl 4+	○
18	Stilllegung, Stoppzahl 6+	○
17	Waffen +3	○
15	-3 Bewegungspunkte	○
14	Stilllegung, Stoppzahl 4+	○
13	Waffen +2	○
10	-2 Bewegungspunkte	○
8	Waffen +1	○
5	-1 Bewegungspunkt	○

Wärmeskala
 Übernitzung

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