BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Локуст LCT-1E

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 8
БЕГ: 12

МАССА: 20 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
1	Средний лазер	ПР	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	Малый лазер	ПР	1	3 (ЭПН)	—	1	2	3
1	Средний лазер	ЛР	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	Малый лазер	ЛР	1	3 (ЭПН)	—	1	2	3

* **Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 553

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

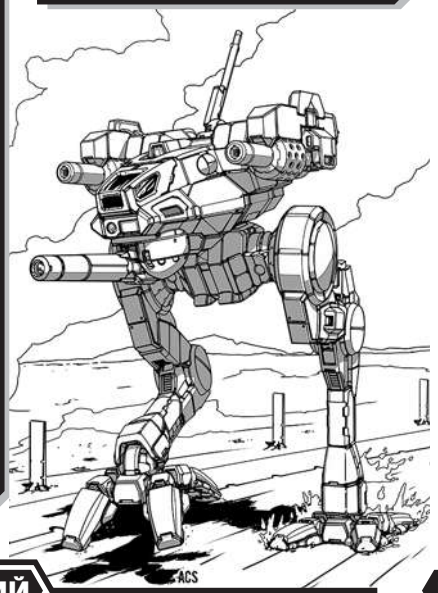


СХЕМА БРОНИ

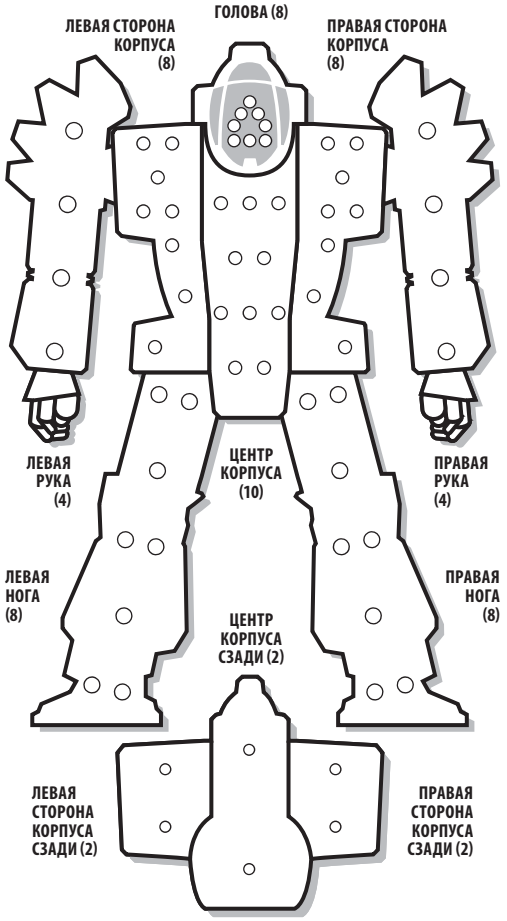


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3:
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Средний лазер
4. Малый лазер
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ГОЛОВА

1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. Перебросить
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

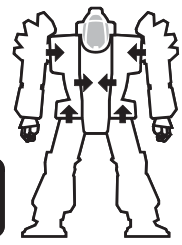
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3:
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6:
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. Перебросить
6. Перебросить

РЕАКТОР ○ ○ ○
ГИРОСКОП ○ ○
СЕНСОРЫ ○ ○
СЖО ○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3:
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Средний лазер
4. Малый лазер
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

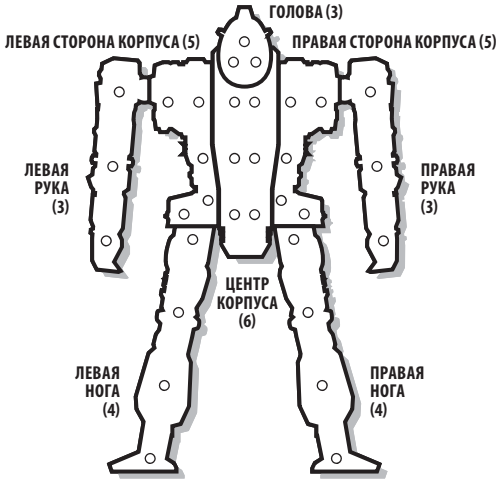
1–3:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	10 (10) Одиноч.
30	Отключение	○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○
26	Отключение, избежать на 10+	○
25	–5 очков движения	○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○
22	Отключение, избежать на 8+	○
20	–4 очка движения	○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○
18	Отключение, избежать на 6+	○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○
15	–3 очка движения	○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Локуст LCT-1V

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 8
БЕГ: 12

МАССА: 20 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
1	Средний лазер	ЦК	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	Пулемет	ПР	0	2 (БПН, ПП)	—	1	2	3
1	Пулемет	ЛР	0	2 (БПН, ПП)	—	1	2	3

* **Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 432

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

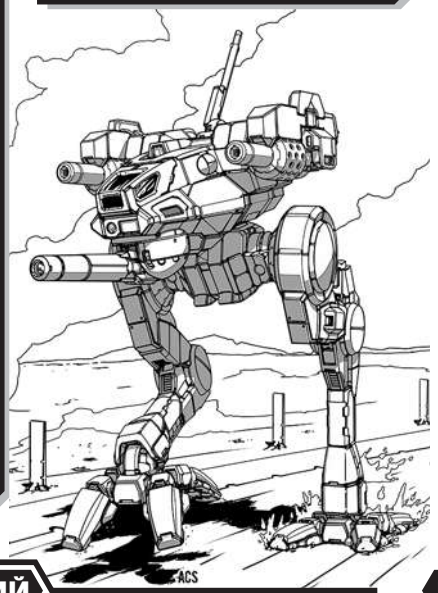


СХЕМА БРОНИ

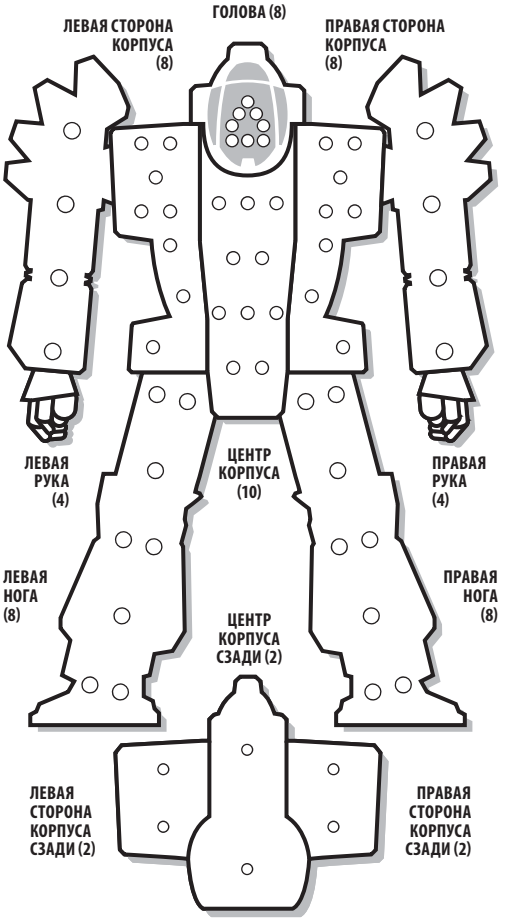


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Пулемет
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ГОЛОВА

1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. Перебросить
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

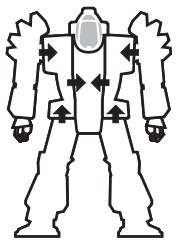
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. Средний лазер
6. Боезапас (пулемет) 200

РЕАКТОР	○ ○ ○
ГИРОСКОП	○ ○
СЕНСОРЫ	○ ○
СЖО	○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Пулемет
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

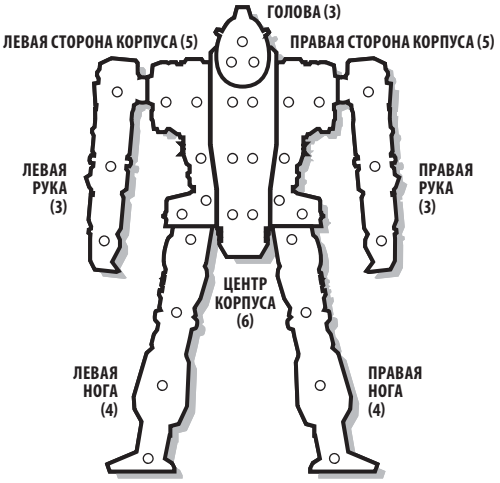
1–3
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	10 (10) Одиноч.
30	Отключение	○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○
26	Отключение, избежать на 10+	○
25	–5 очков движения	○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○
22	Отключение, избежать на 8+	○
20	–4 очка движения	○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○
18	Отключение, избежать на 6+	○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○
15	–3 очка движения	○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Коммандо COM-2D

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 6
БЕГ: 9

МАССА: 25 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
1	РМД-6	ЦК	4	2/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	—	3	6	9
1	РМД-4	ПР	3	2/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	—	3	6	9
1	Средний лазер	ЛР	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9

* **Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 541

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

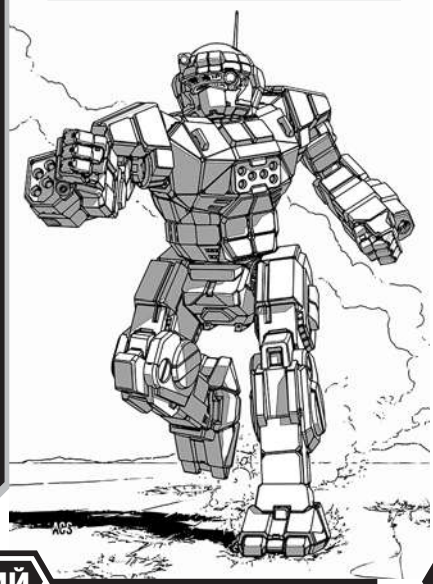


СХЕМА БРОНИ

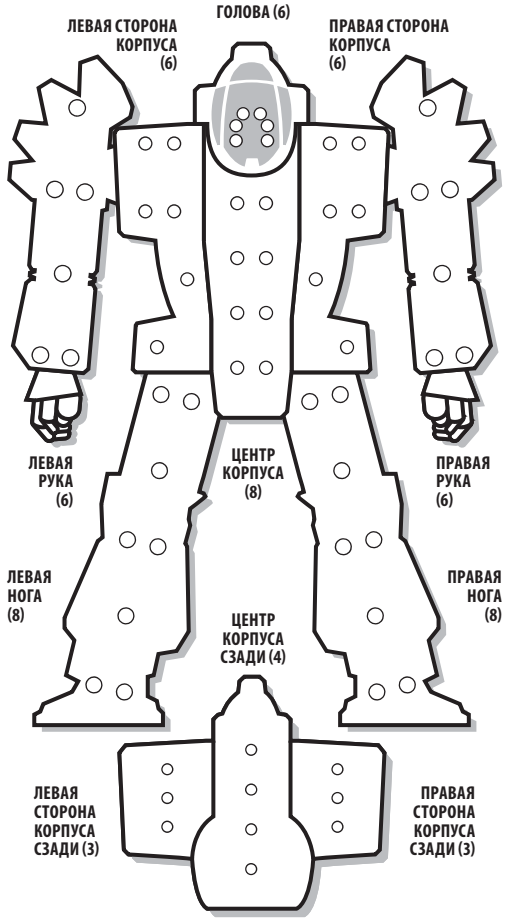


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Средний лазер
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3
1. Радиатор
2. Радиатор
3. Боезапас (РМД-6) 15
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Перебросить
6. Перебросить

ГОЛОВА

1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. Перебросить
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

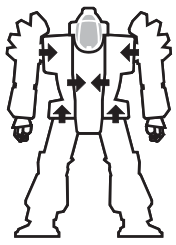
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. РМД-6
6. РМД-6

РЕАКТОР ○ ○ ○
ГИРОСКОП ○ ○
СЕНСОРЫ ○ ○
СЖО ○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. РМД-4
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

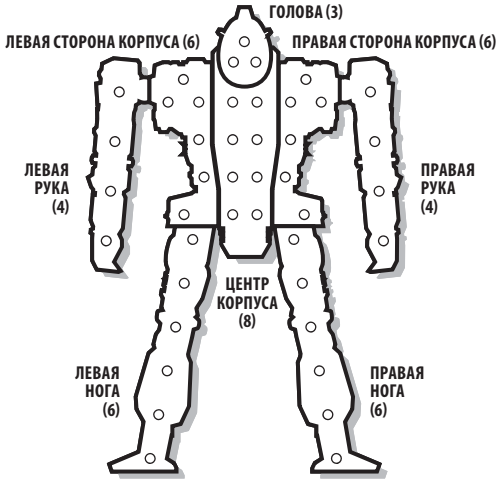
1–3
1. Радиатор
2. Радиатор
3. Боезапас (РМД-4) 25
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Перебросить
6. Перебросить

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	10 (10) Одиноч.
30	Отключение	○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○
26	Отключение, избежать на 10+	○
25	–5 очков движения	○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○
22	Отключение, избежать на 8+	○
20	–4 очка движения	○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○
18	Отключение, избежать на 6+	○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○
15	–3 очка движения	○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Коммандо COM-3A

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 6
БЕГ: 9

МАССА: 25 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
1	РМД-6	ЦК	4	2/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	—	3	6	9
1	Огнемет	ПР	3	2 (ЭПН, Нгр, ПП)	—	1	2	3
1	РМД-6	ПР	4	2/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	—	3	6	9
1	Средний лазер	ЛР	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9

* **Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 540

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

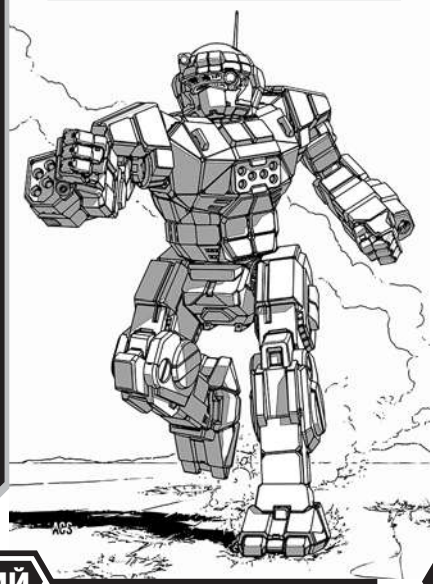


СХЕМА БРОНИ

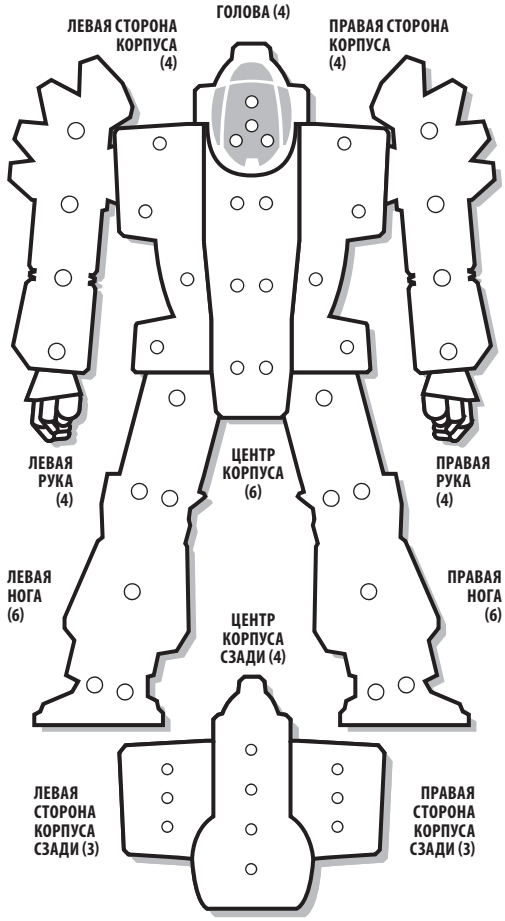


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Средний лазер
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ГОЛОВА

1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. Перебросить
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

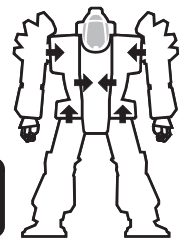
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. РМД-6
6. РМД-6

РЕАКТОР ○○○
ГИРОСКОП ○○
СЕНСОРЫ ○○
СЖО ○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. РМД-6
6. РМД-6

4–6
1. Огнемет
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

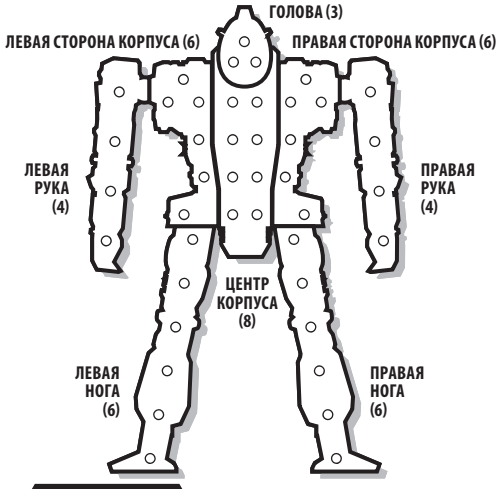
1–3
1. Боезапас (РМД-6) 15
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	10 (10) Одиноч.
30	Отключение	○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○
26	Отключение, избежать на 10+	○
25	–5 очков движения	○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○
22	Отключение, избежать на 8+	○
20	–4 очка движения	○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○
18	Отключение, избежать на 6+	○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○
15	–3 очка движения	○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Гриффин GRF-1N

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 5
БЕГ: 8
ПРЫЖОК: 5

МАССА: 55 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
1	РБД-10	ПК	4	1/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	6	7	14	21
1	ПИИ	ПР	10	10 (ЭПН)	3	6	12	18

* **Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 1272

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

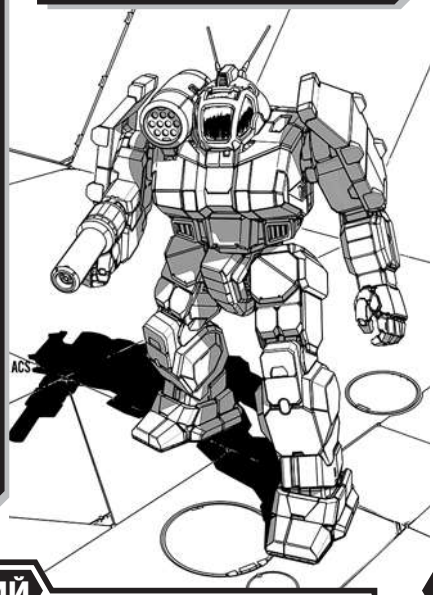


СХЕМА БРОНИ

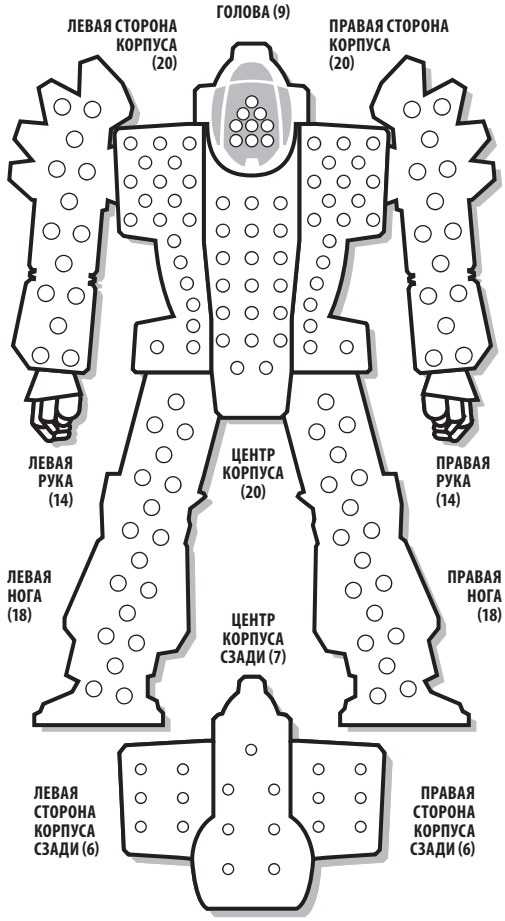


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3
1. Прыжковый двиг.
2. Прыжковый двиг.
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Перебросить
6. Перебросить

ГОЛОВА

1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. Перебросить
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

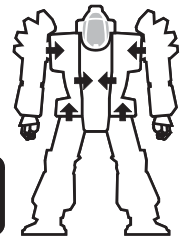
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. Радиатор
6. Прыжковый двиг.

РЕАКТОР	○ ○ ○
ГИРОСКОП	○ ○
СЕНСОРЫ	○ ○
СЖО	○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. ПИИ
6. ПИИ

4–6
1. ПИИ
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

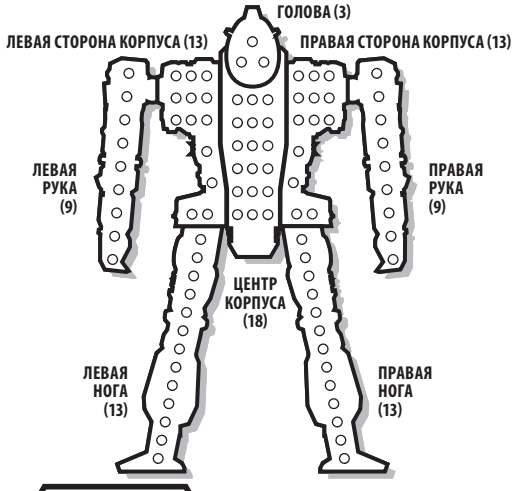
1–3
1. Прыжковый двиг.
2. Прыжковый двиг.
3. РБД-10
4. РБД-10
5. Боезапас (РБД-10) 12
6. Боезапас (РБД-10) 12

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Перебросить
6. Перебросить

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	12 (12) Одиноч.
30	Отключение	○ ○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○ ○
26	Отключение, избежать на 10+	○
25	–5 очков движения	○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○
22	Отключение, избежать на 8+	○
20	–4 очка движения	○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○
18	Отключение, избежать на 6+	○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○
15	–3 очка движения	○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Гриффин GRF-1S

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 5
БЕГ: 8
ПРЫЖОК: 5

МАССА: 55 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
1	РБД-5	ЛК	2	1/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	6	7	14	21
1	Большой лазер	ПР	8	8 (ЭПН)	—	5	10	15
2	Средний лазер	ПР	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9

* **Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 1253

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

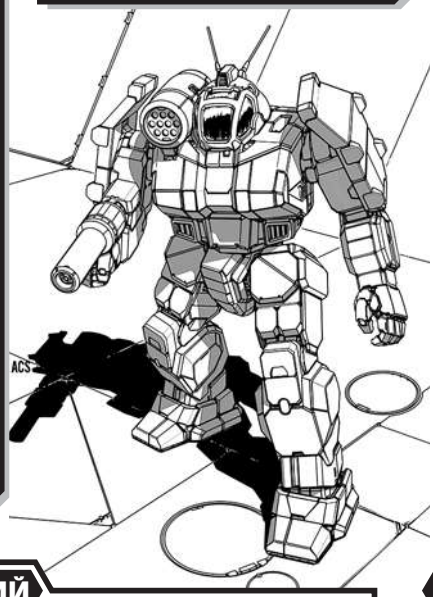


СХЕМА БРОНИ

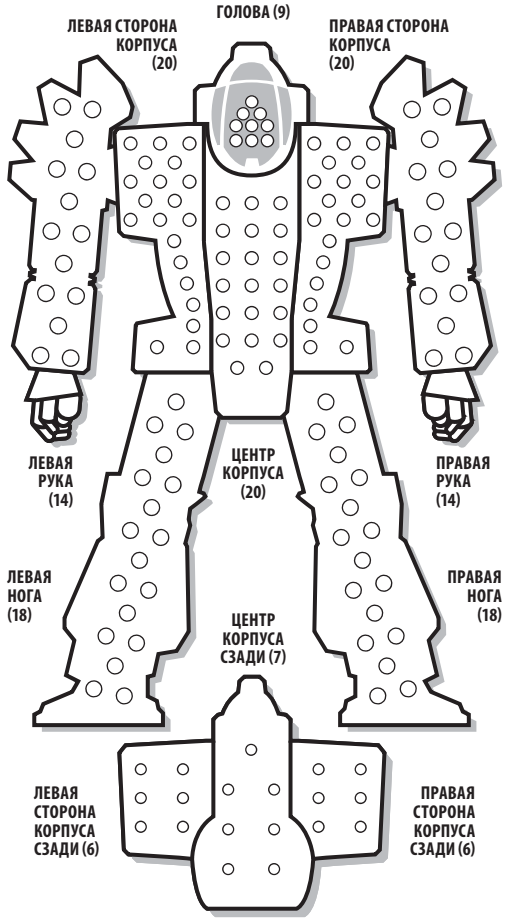


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3
1. Прыжковый двиг.
2. Прыжковый двиг.
3. РБД-5
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ГОЛОВА

1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. Радиатор
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

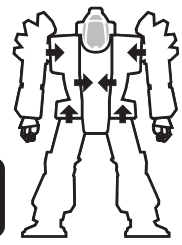
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. Прыжковый двиг.
6. Перебросить

РЕАКТОР	○ ○ ○
ГИРОСКОП	○ ○
СЕНСОРЫ	○ ○
СЖО	○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Большой лазер
6. Большой лазер

4–6
1. Средний лазер
2. Средний лазер
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

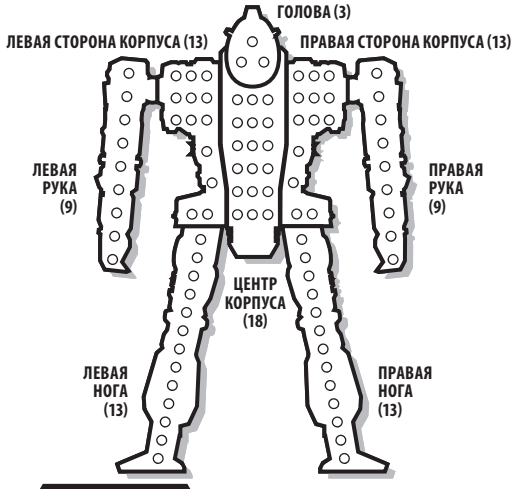
1–3
1. Прыжковый двиг.
2. Прыжковый двиг.
3. Боезапас (РБД-5) 24
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	16 (16) Одиноч.
30	Отключение	○ ○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○ ○
26	Отключение, избежать на 10+	○ ○
25	–5 очков движения	○ ○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○ ○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○ ○
22	Отключение, избежать на 8+	○ ○
20	–4 очка движения	○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○
18	Отключение, избежать на 6+	○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○
15	–3 очка движения	○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Волверин WVR-6M

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 5
БЕГ: 8
ПРЫЖОК: 5

МАССА: 55 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
1	Средний лазер	Г	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	РМД-6	ЛК	4	2/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	—	3	6	9
1	Большой лазер	ПР	8	8 (ЭПН)	—	5	10	15
1	Средний лазер	ПР	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9

* **Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 1291

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

СХЕМА БРОНИ

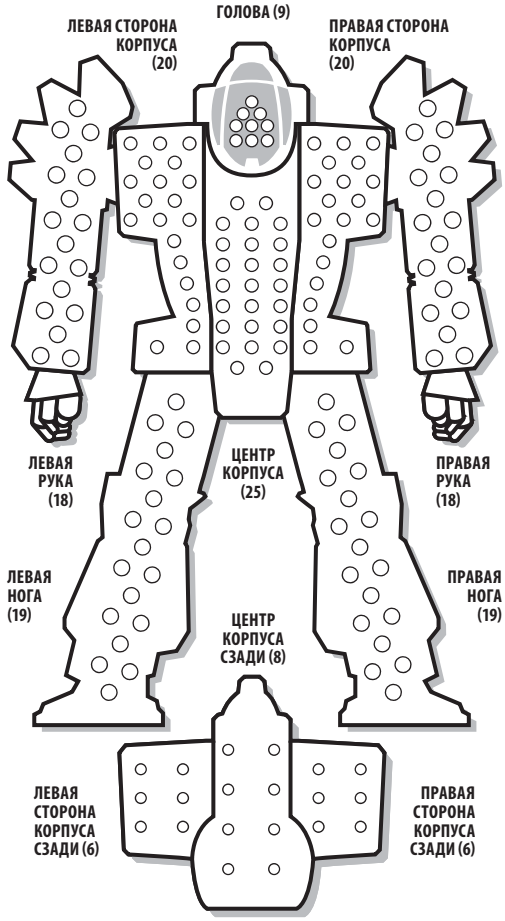


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3
1. Прыжковый двиг.
2. Прыжковый двиг.
3. РМД-6
4. РМД-6
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Перебросить

ГОЛОВА

1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. Средний лазер
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

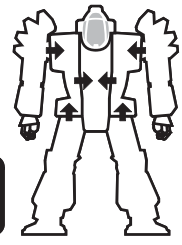
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. Прыжковый двиг.
6. Перебросить

РЕАКТОР ○ ○ ○
ГИРОСКОП ○ ○
СЕНСОРЫ ○ ○
СЖО ○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Большой лазер
6. Большой лазер

4–6
1. Средний лазер
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

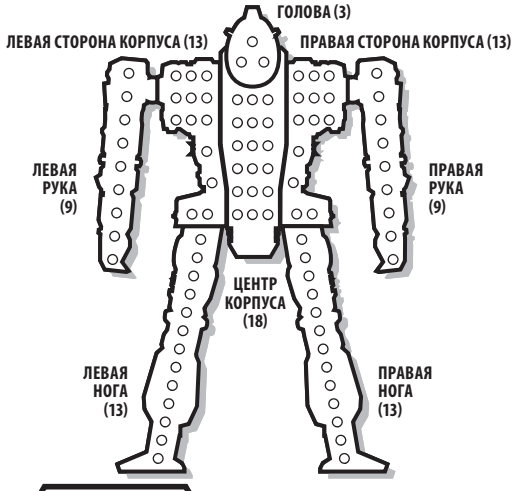
1–3
1. Радиатор
2. Прыжковый двиг.
3. Прыжковый двиг.
4. Боезапас (РМД-6) 15
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Перебросить

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	14 (14) Одиноч.
30	Отключение	○ ○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○ ○
26	Отключение, избежать на 10+	○ ○
25	–5 очков движения	○ ○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○ ○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○
22	Отключение, избежать на 8+	
20	–4 очка движения	○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○
18	Отключение, избежать на 6+	○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○
15	–3 очка движения	○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Волверин WVR-6R

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 5
БЕГ: 8
ПРЫЖОК: 5

МАССА: 55 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
1	Средний лазер	Г	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	РМД-6	ЛК	4	2/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	—	3	6	9
1	Автопушка AC/5	ПР	1	5 (БПН, РБ)	3	6	12	18

* **Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 1101

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

СХЕМА БРОНИ

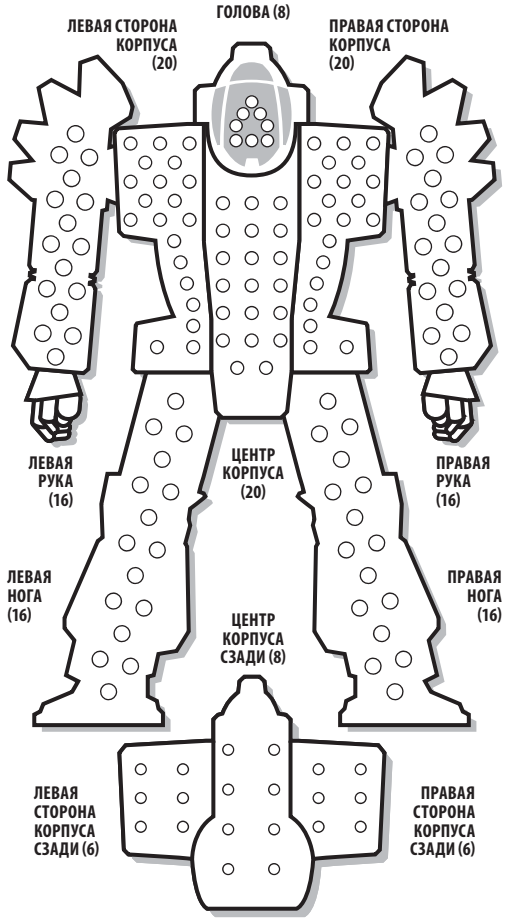


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3
1. РМД-6
2. РМД-6
3. Боезапас (РМД-6) 15
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Прыжковый двиг.
6. Прыжковый двиг.

ГОЛОВА

1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. Средний лазер
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

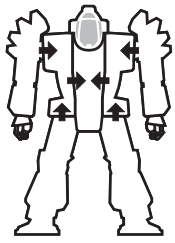
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. Прыжковый двиг.
6. Перебросить

РЕАКТОР ○ ○ ○
ГИРОСКОП ○ ○
СЕНСОРЫ ○ ○
СЖО ○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. AC/5
6. AC/5

4–6
1. AC/5
2. AC/5
3. Боезапас (AC/5) 20
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

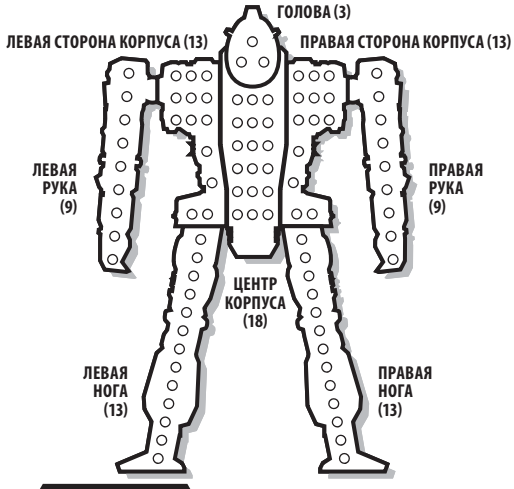
1–3
1. Радиатор
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Прыжковый двиг.
6. Прыжковый двиг.

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	12 (12) Одиноч.
30	Отключение	○ ○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○ ○
26	Отключение, избежать на 10+	○
25	–5 очков движения	○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○
22	Отключение, избежать на 8+	○
20	–4 очка движения	○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○
18	Отключение, избежать на 6+	○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○
15	–3 очка движения	○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Катапульта CPLT-C1

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 4
БЕГ: 6
ПРЫЖОК: 4

МАССА: 65 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
2	Средний лазер	ЦК	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	Средний лазер	ПК	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	Средний лазер	ЛК	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	РБД-15	ПР	5	1/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	6	7	14	21
1	РБД-15	ЛР	5	1/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	6	7	14	21

* **Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 1399

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

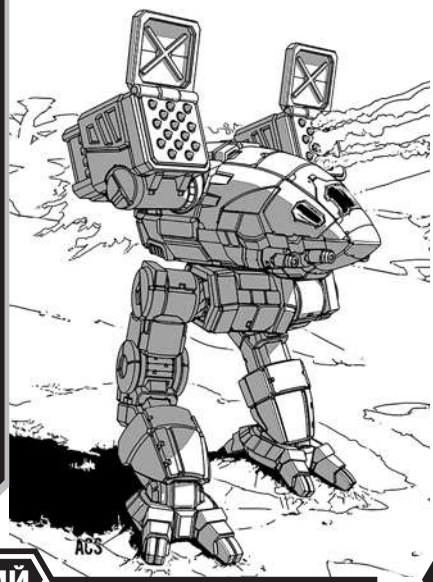


СХЕМА БРОНИ

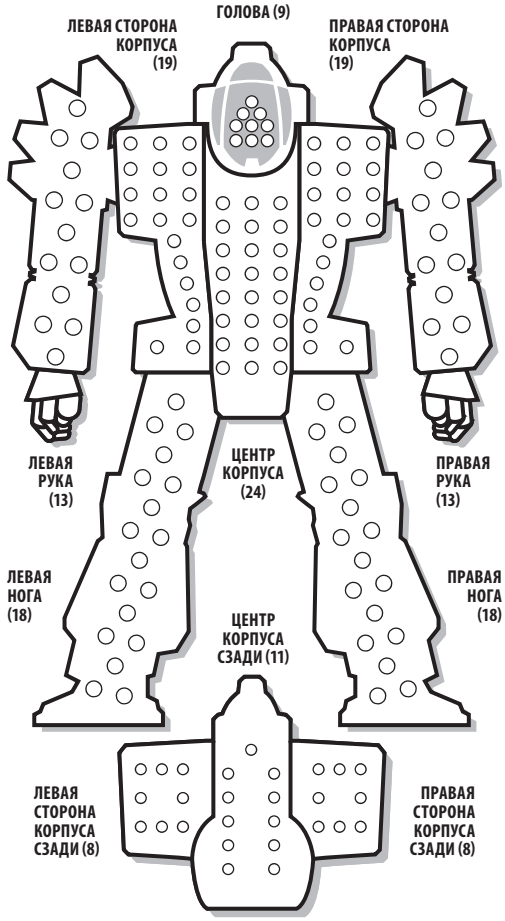


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3:
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. РБД-15
4. РБД-15
5. РБД-15
6. Переброcить

4–6:
1. Переброcить
2. Переброcить
3. Переброcить
4. Переброcить
5. Переброcить
6. Переброcить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3:
1. Прыжковый двиг.
2. Прыжковый двиг.
3. Средний лазер
4. Боезапас (РБД-15) 8
5. Переброcить
6. Переброcить

4–6:
1. Переброcить
2. Переброcить
3. Переброcить
4. Переброcить
5. Переброcить
6. Переброcить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ГОЛОВА

1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. Радиатор
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

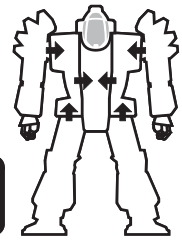
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3:
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6:
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. Средний лазер
6. Средний лазер

РЕАКТОР ○ ○ ○
ГИРОСКОП ○ ○
СЕНСОРЫ ○ ○
СЖО ○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3:
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. РБД-15
4. РБД-15
5. РБД-15
6. Переброcить

4–6:
1. Переброcить
2. Переброcить
3. Переброcить
4. Переброcить
5. Переброcить
6. Переброcить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

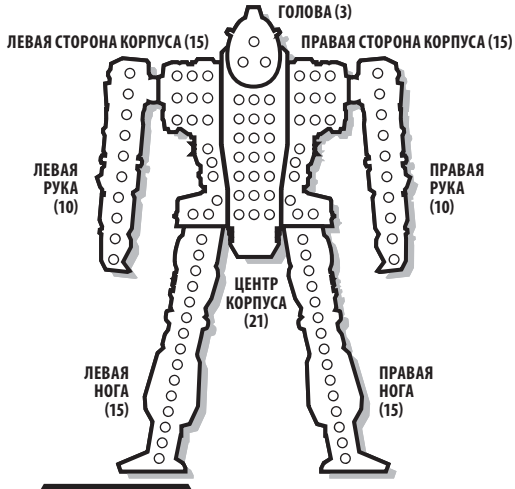
1–3:
1. Прыжковый двиг.
2. Прыжковый двиг.
3. Средний лазер
4. Боезапас (РБД-15) 8
5. Переброcить
6. Переброcить

4–6:
1. Переброcить
2. Переброcить
3. Переброcить
4. Переброcить
5. Переброcить
6. Переброcить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	15 (15) Одиноч.
30	Отключение	○ ○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○ ○
26	Отключение, избежать на 10+	○ ○
25	–5 очков движения	○ ○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○ ○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○ ○
22	Отключение, избежать на 8+	○
20	–4 очка движения	○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○
18	Отключение, избежать на 6+	○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○
15	–3 очка движения	○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ

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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Катапульта CPLT-K2

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 4
БЕГ: 6

МАССА: 65 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
1	Пулемет	ПК	0	2 (БПН, ПП)	—	1	2	3
1	Средний лазер	ПК	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	Пулемет	ЛК	0	2 (БПН, ПП)	—	1	2	3
1	Средний лазер	ЛК	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	ПИИ	ПР	10	10 (ЭПН)	3	6	12	18
1	ПИИ	ЛР	10	10 (ЭПН)	3	6	12	18

* **Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 1319

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

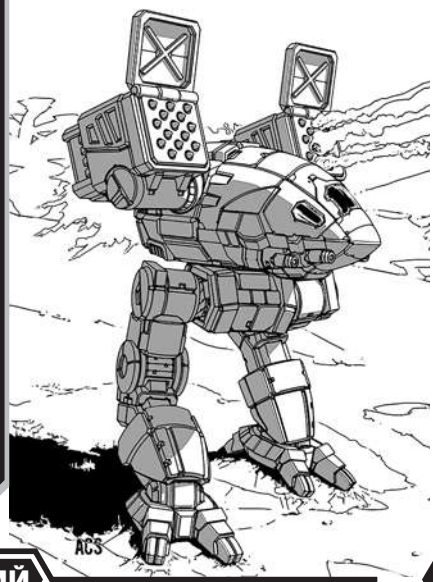


СХЕМА БРОНИ

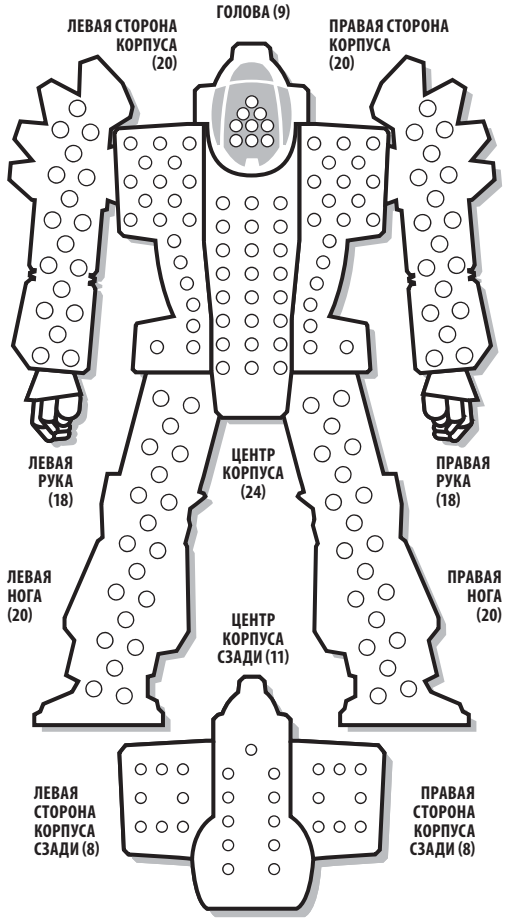


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3:
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. ПИИ
4. ПИИ
5. ПИИ
6. Перебросить

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3:
1. Радиатор
2. Радиатор
3. Средний лазер
4. Пулемет
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ГОЛОВА

1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. Перебросить
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

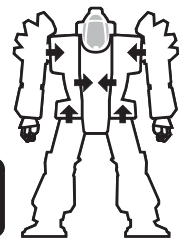
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3:
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6:
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. Радиатор
6. Боезапас (пулемет) 200

РЕАКТОР	○ ○ ○
ГИРОСКОП	○ ○
СЕНСОРЫ	○ ○
СЖО	○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3:
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. ПИИ
4. ПИИ
5. ПИИ
6. Перебросить

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3:
1. Радиатор
2. Радиатор
3. Радиатор
4. Средний лазер
5. Пулемет
6. Перебросить

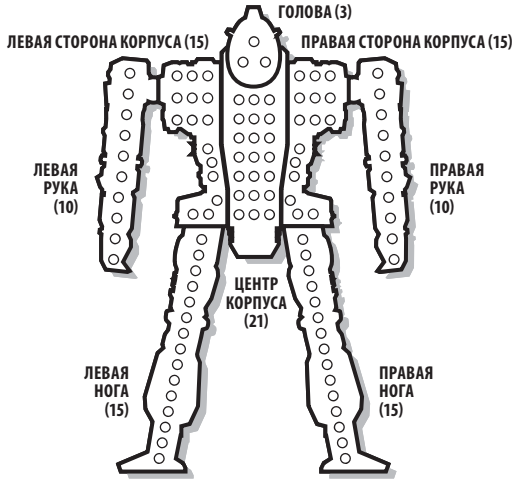
4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

CATALYST game labs

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	20 (20) Одиноч.
30	Отключение	○ ○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○ ○
26	Отключение, избежать на 10+	○ ○
25	–5 очков движения	○ ○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○ ○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○ ○
22	Отключение, избежать на 8+	○ ○
20	–4 очка движения	○ ○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○ ○
18	Отключение, избежать на 6+	○ ○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○ ○
15	–3 очка движения	○ ○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Тандерболт TDR-5SE

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 4
БЕГ: 6
ПРЫЖОК: 4

МАССА: 65 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
1	РБД-10	ЛК	4	1/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	6	7	14	21
3	Средний лазер	ЛК	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	Большой лазер	ПР	8	8 (ЭПН)	—	5	10	15

*** Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 1414

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

СХЕМА БРОНИ

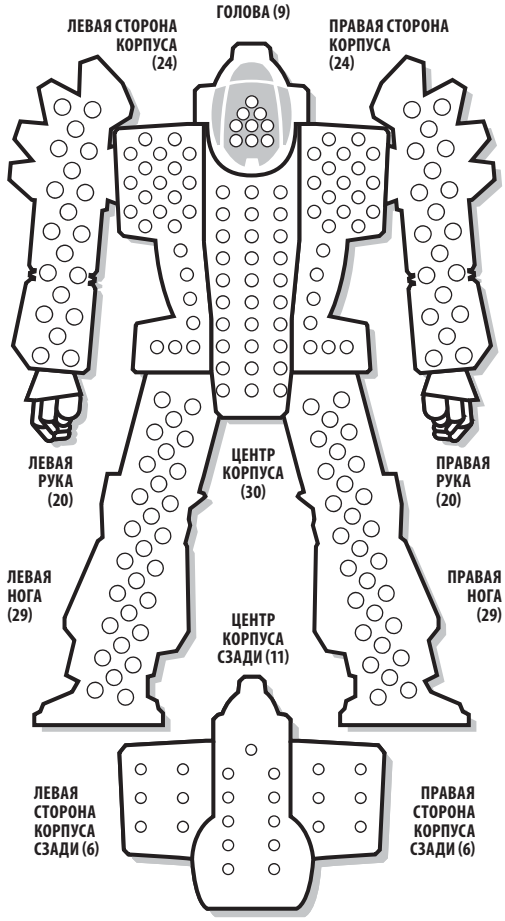


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3:
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3:
1. Прыжковый двиг.
2. Прыжковый двиг.
3. РБД-10
4. РБД-10
5. Средний лазер
6. Средний лазер

4–6:
1. Средний лазер
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ГОЛОВА

1–3:
1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. Перебросить
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

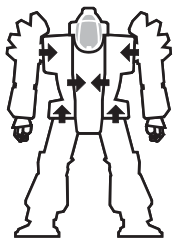
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3:
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6:
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. Боезапас (РБД-10) 12
6. Боезапас (РБД-10) 12

РЕАКТОР ○ ○ ○
ГИРОСКОП ○ ○
СЕНСОРЫ ○ ○
СЖО ○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3:
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Большой лазер
6. Большой лазер

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

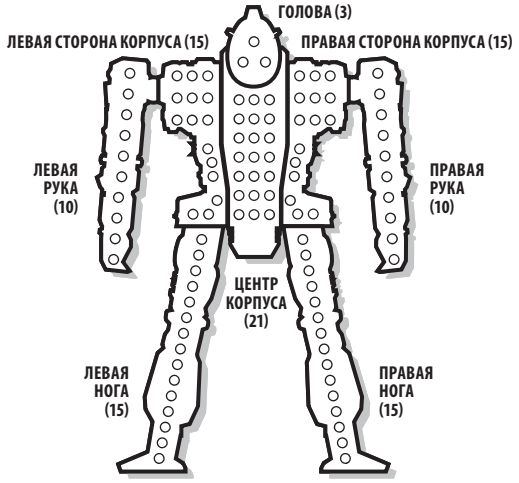
1–3:
1. Радиатор
2. Радиатор
3. Радиатор
4. Прыжковый двиг.
5. Прыжковый двиг.
6. Перебросить

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	17 (17) Одиноч.
30	Отключение	○ ○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○ ○
26	Отключение, избежать на 10+	○ ○
25	–5 очков движения	○ ○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○ ○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○ ○
22	Отключение, избежать на 8+	○ ○
20	–4 очка движения	○ ○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○ ○
18	Отключение, избежать на 6+	○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○
15	–3 очка движения	○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Тандерболт TDR-5S

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 4
БЕГ: 6

МАССА: 65 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
1	РБД-15	ПК	5	1/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	6	7	14	21
1	РМД-2	ПК	2	2/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	—	3	6	9
3	Средний лазер	ЛК	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	Большой лазер	ПР	8	8 (ЭПН)	—	5	10	15
2	Пулемет	ЛР	0	2 (БПН, ПП)	—	1	2	3

* **Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 1335

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

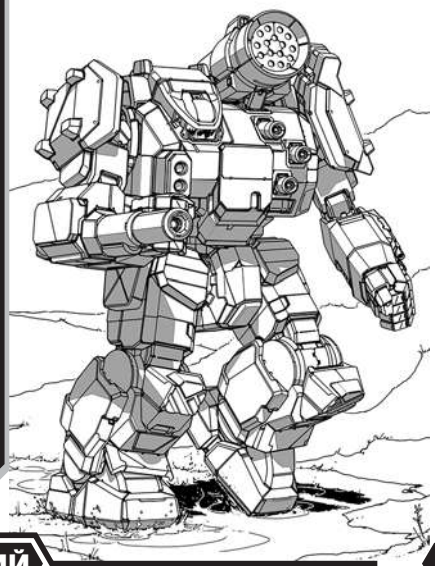


СХЕМА БРОНИ

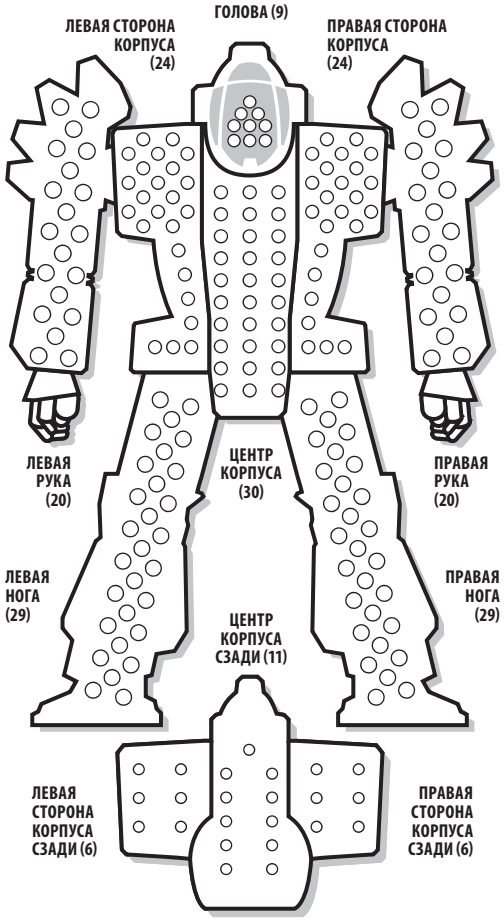


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Пулемет
6. Пулемет

4–6
1. Боезапас (пулемет) 200
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3
1. Средний лазер
2. Средний лазер
3. Средний лазер
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ГОЛОВА

1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. Радиатор
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

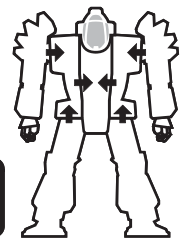
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. Боезапас (РБД-15) 8
6. Боезапас (РБД-15) 8

РЕАКТОР	○ ○ ○
ГИРОСКОП	○ ○
СЕНСОРЫ	○ ○
СЖО	○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Большой лазер
6. Большой лазер

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

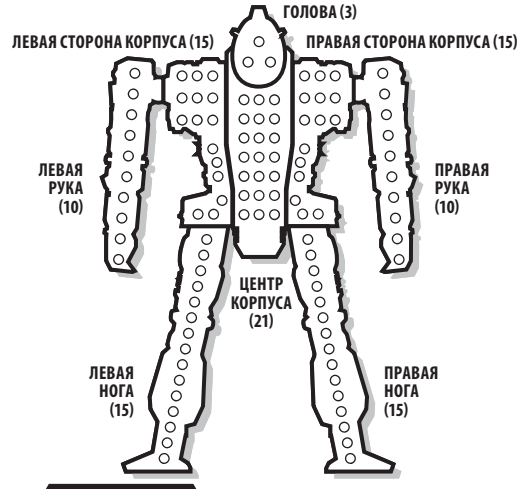
1–3
1. РБД-15
2. РБД-15
3. РБД-15
4. РМД-2
5. Боезапас (РМД-2) 50
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	15 (15) Одиноч.
30	Отключение	○ ○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○ ○
26	Отключение, избежать на 10+	○ ○
25	–5 очков движения	○ ○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○ ○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○ ○
22	Отключение, избежать на 8+	○
20	–4 очка движения	○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○
18	Отключение, избежать на 6+	○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○
15	–3 очка движения	○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Оусэм AWS-8Q

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 3
БЕГ: 5

МАССА: 80 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
1	Малый лазер	Г	1	3 (ЭПН)	—	1	2	3
1	ПИИ	ПК	10	10 (ЭПН)	3	6	12	18
1	ПИИ	ЛК	10	10 (ЭПН)	3	6	12	18
1	ПИИ	ПР	10	10 (ЭПН)	3	6	12	18

* **Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 1605

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

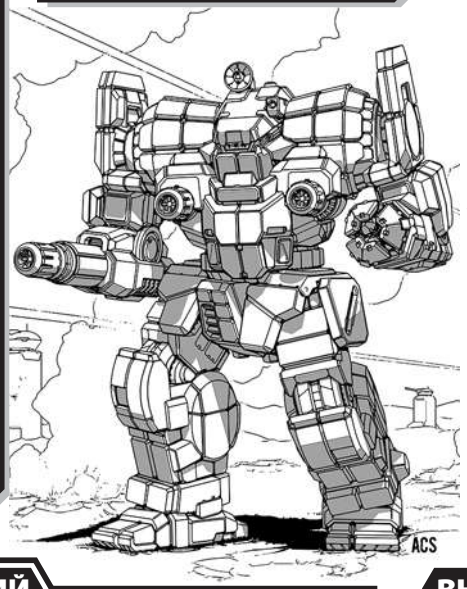


СХЕМА БРОНИ

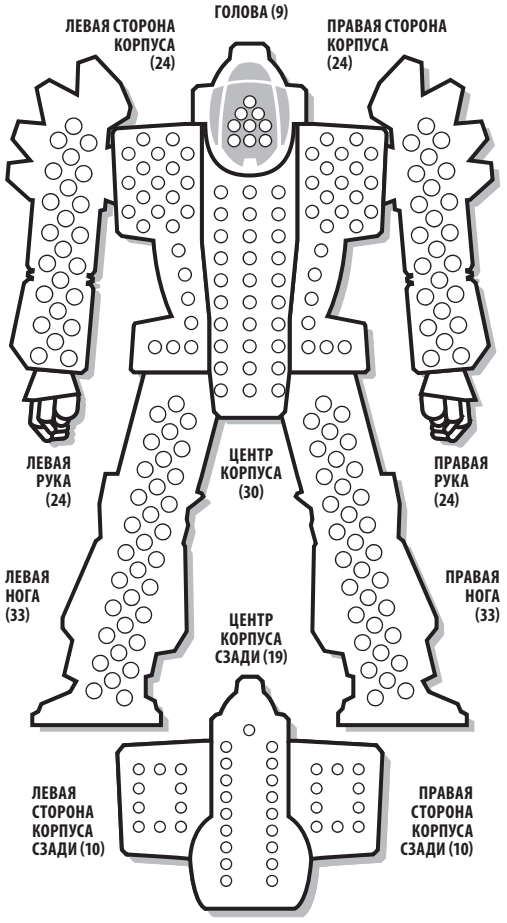


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3:
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3:
1. Радиатор
2. Радиатор
3. Радиатор
4. Радиатор
5. Радиатор
6. ПИИ

4–6:
1. ПИИ
2. ПИИ
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ГОЛОВА

1–3:
1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. Малый лазер
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

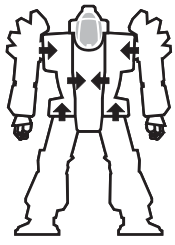
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3:
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6:
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. Радиатор
6. Радиатор

РЕАКТОР	○ ○ ○
ГИРОСКОП	○ ○
СЕНСОРЫ	○ ○
СЖО	○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3:
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Радиатор
5. Радиатор
6. Радиатор

4–6:
1. Радиатор
2. Радиатор
3. ПИИ
4. ПИИ
5. ПИИ
6. Перебросить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

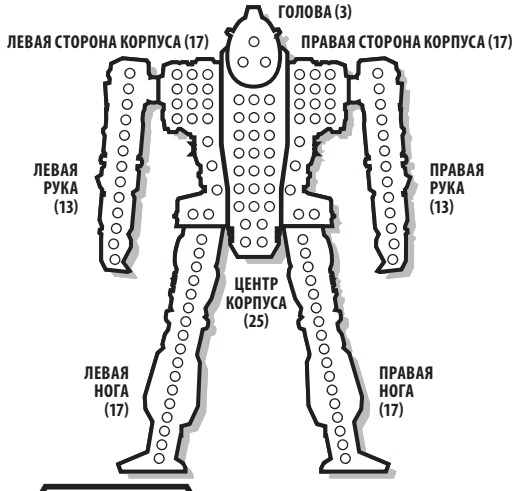
1–3:
1. Радиатор
2. Радиатор
3. Радиатор
4. ПИИ
5. ПИИ
6. ПИИ

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	28 (28) Одиноч.
30	Отключение	○ ○ ○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○ ○ ○
26	Отключение, избежать на 10+	○ ○ ○
25	–5 очков движения	○ ○ ○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○ ○ ○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○ ○ ○
22	Отключение, избежать на 8+	○ ○ ○
20	–4 очка движения	○ ○ ○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○ ○ ○
18	Отключение, избежать на 6+	○ ○ ○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○ ○
15	–3 очка движения	○ ○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Бэтлмастер BLR-1G

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 4
БЕГ: 6

МАССА: 85 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
2	Средний лазер	ПК	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	Ср. лазер (НН)	ПК	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
2	Средний лазер	ЛК	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	Ср. лазер (НН)	ЛК	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9
1	РМД-6	ЛК	4	2/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	—	3	6	9
1	ПИИ	ПР	10	10 (ЭПН)	3	6	12	18
2	Пулемет	ЛР	0	2 (БПН, ПП)	—	1	2	3

* **Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 1519

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

СХЕМА БРОНИ

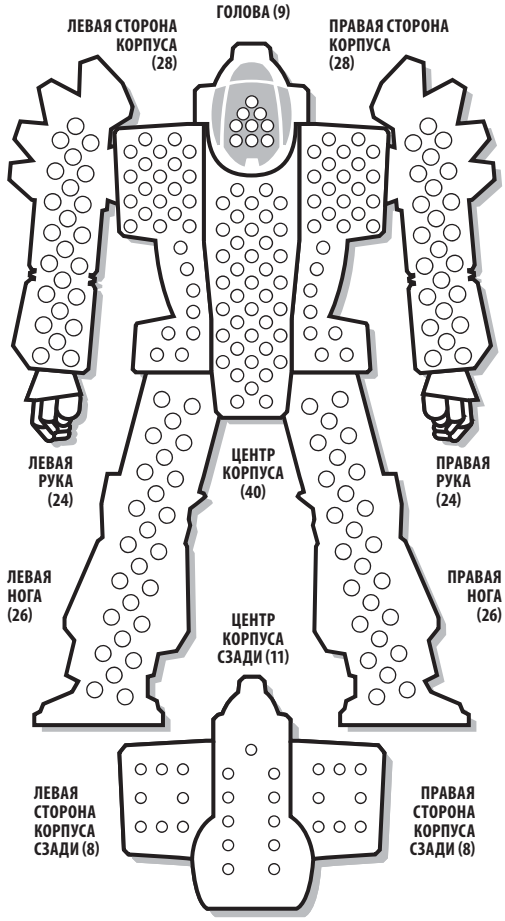


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Пулемет
6. Пулемет

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3
1. РМД-6
2. РМД-6
3. Средний лазер
4. Средний лазер
5. Средний лазер (НН)
6. Боезапас (пулемет) 200

4–6
1. Боезапас (РМД-6) 15
2. Боезапас (РМД-6) 15
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ГОЛОВА

1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. Радиатор
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

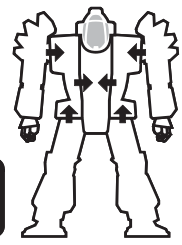
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. Перебросить
6. Перебросить

РЕАКТОР	○ ○ ○
ГИРОСКОП	○ ○
СЕНСОРЫ	○ ○
СЖО	○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. ПИИ
6. ПИИ

4–6
1. ПИИ
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

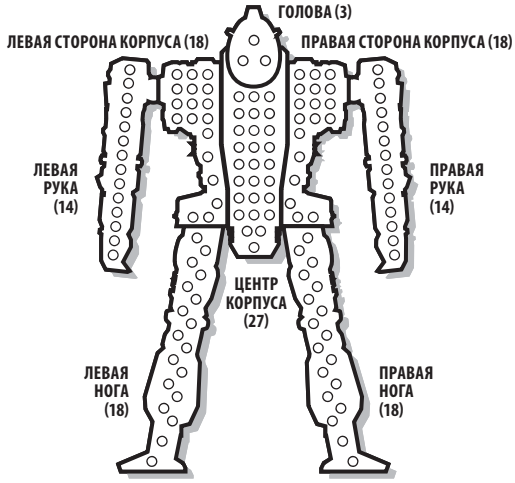
1–3
1. Радиатор
2. Средний лазер
3. Средний лазер
4. Средний лазер (НН)
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Радиатор
6. Радиатор

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	18 (18) Одиноч.
30	Отключение	○ ○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○ ○
26	Отключение, избежать на 10+	○ ○
25	–5 очков движения	○ ○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○ ○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○ ○
22	Отключение, избежать на 8+	○ ○
20	–4 очка движения	○ ○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○ ○
18	Отключение, избежать на 6+	○ ○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○
15	–3 очка движения	○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Шэдоу Хок SHD-2H

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: 5
БЕГ: 8
ПРЫЖОК: 3

МАССА: 55 тонн
БАЗА: Внутренняя Сфера

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д*
1	РМД-2	Г	2	2/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	—	3	6	9
1	РБД-5	ПК	2	1/Ркт (Ркт, Грп, РБ)	6	7	14	21
1	Автопушка АС/5	ЛК	1	5 (БПН, РБ)	3	6	12	18
1	Средний лазер	ПР	3	5 (ЭПН)	—	3	6	9

* **Дистанция в гексах:** М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

БЗ: 1064

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ **НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ:** _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

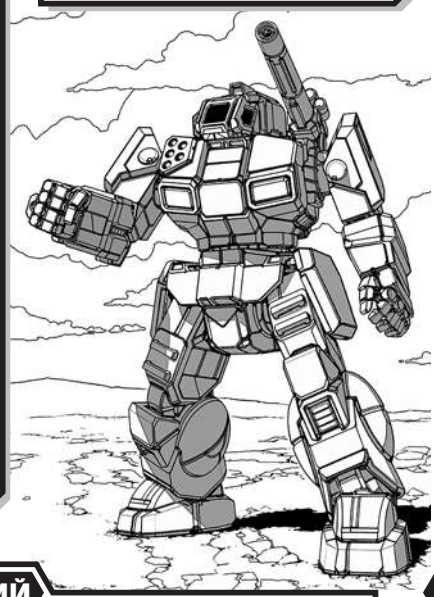


СХЕМА БРОНИ

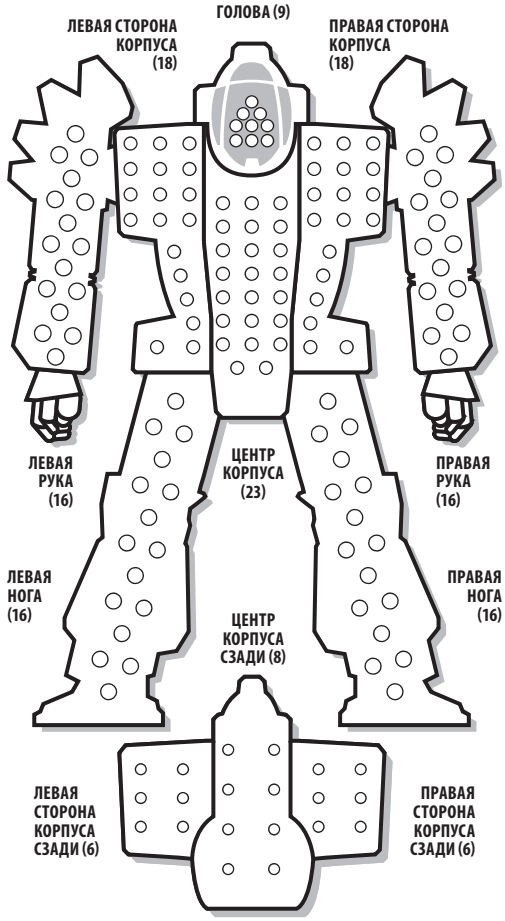


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3:
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3:
1. Прыжковый двиг.
2. АС/5
3. АС/5
4. АС/5
5. АС/5
6. Боезапас (АС/5) 20

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Перебросить
6. Перебросить

ГОЛОВА

1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. РМД-2
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

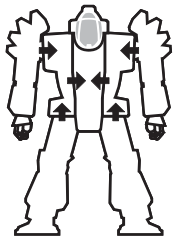
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3:
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6:
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. Прыжковый двиг.
6. Боезапас (РМД-2) 50

РЕАКТОР ○ ○ ○
ГИРОСКОП ○ ○
СЕНСОРЫ ○ ○
СЖО ○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3:
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. Средний лазер
6. Перебросить

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

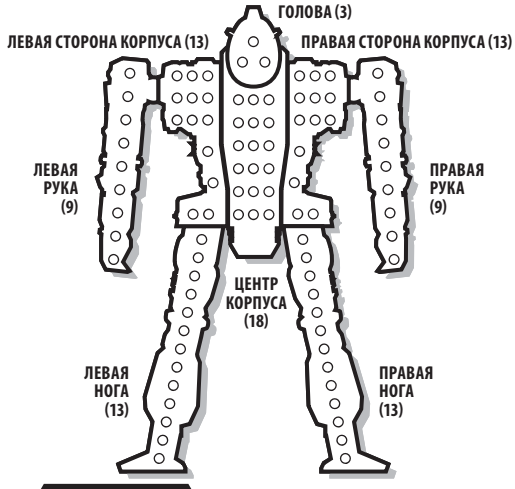
1–3:
1. Радиатор
2. Прыжковый двиг.
3. РБД-5
4. Боезапас (РБД-5) 24
5. Перебросить
6. Перебросить

4–6:
1. Перебросить
2. Перебросить
3. Перебросить
4. Перебросить
5. Перебросить
6. Перебросить

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. Перебросить
6. Перебросить

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	12 (12) Одиноч.
30	Отключение	○ ○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○ ○
26	Отключение, избежать на 10+	○
25	–5 очков движения	○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○
22	Отключение, избежать на 8+	○
20	–4 очка движения	○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○
18	Отключение, избежать на 6+	○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○
15	–3 очка движения	○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: _____

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ
ХОДЬБА: _____
БЕГ: _____
ПРЫЖОК: _____

МАССА: _____
БАЗА:
Клан ☐
Внутренняя Сфера ☐

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ (дистанция в гексах)

КОЛ-ВО	ТИП	ГДЕ	НАГРЕВ	УРОН	М	Б	С	Д

Дистанция в гексах: М — минимальная, Б — ближняя, С — средняя, Д — дальняя.

СТОИМОСТЬ: _____ БЗ: _____

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ: _____ НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ: _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

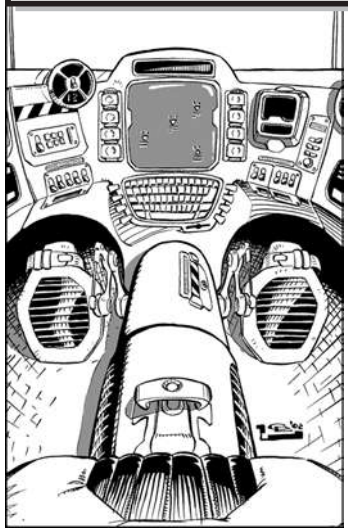


СХЕМА БРОНИ

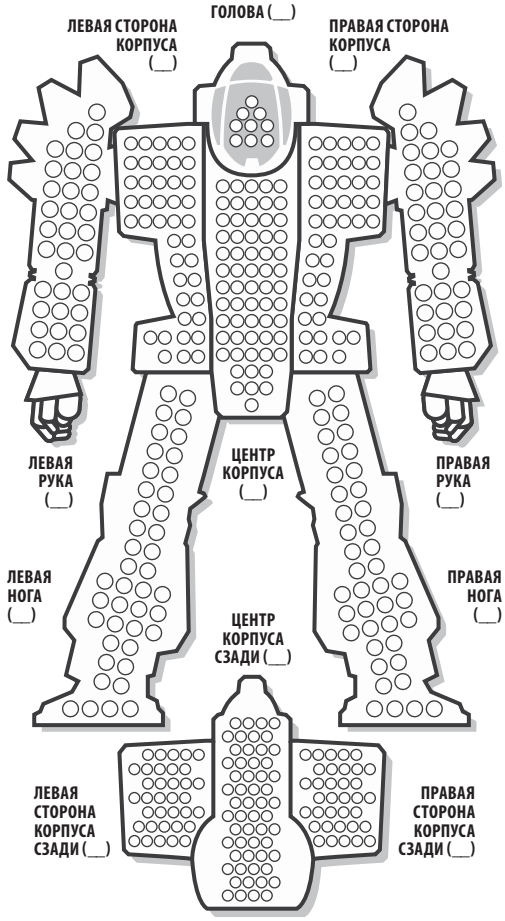


ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. _____
6. _____

4–6
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

1–3
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

4–6
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

ЛЕВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. _____
6. _____

ГОЛОВА

1. Система жизнеоб.
2. Сенсоры
3. Кабина пилота
4. _____
5. Сенсоры
6. Система жизнеоб.

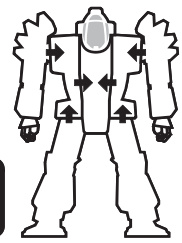
ЦЕНТР КОРПУСА

1–3
1. Реактор
2. Реактор
3. Реактор
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4–6
1. Гироскоп
2. Реактор
3. Реактор
4. Реактор
5. _____
6. _____

РЕАКТОР ○○○
ГИРОСКОП ○○
СЕНСОРЫ ○○
СЖО ○

СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ



ПРАВАЯ РУКА

1–3
1. Плечевое соедин.
2. Привод плеча
3. Привод предплечья
4. Привод кисти
5. _____
6. _____

4–6
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА

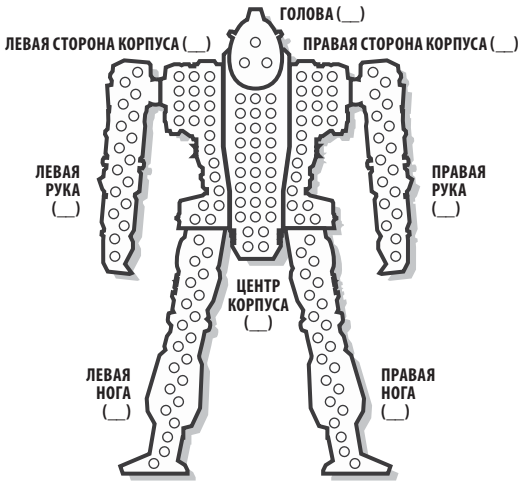
1–3
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

4–6
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

ПРАВАЯ НОГА

1. Бедренное соедин.
2. Привод бедра
3. Привод голени
4. Привод ступни
5. _____
6. _____

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия	Радиаторы: ___ (___)
30	Отключение	○○○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○○○
26	Отключение, избежать на 10+	○○○
25	–5 очков движения	○○○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○○○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○○○
22	Отключение, избежать на 8+	○○○
20	–4 очка движения	○○○
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+	○○○
18	Отключение, избежать на 6+	○○○
17	Модификатор +3 к стрельбе	○○○
15	–3 очка движения	○○○
14	Отключение, избежать на 4+	
13	Модификатор +2 к стрельбе	
10	–2 очка движения	
8	Модификатор +1 к стрельбе	
5	–1 очко движения	

Одиноч. ☐
Двойные ☐

ШКАЛА НАГРЕВА

ПЕРЕГРЕВ
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

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. All rights reserved.
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.