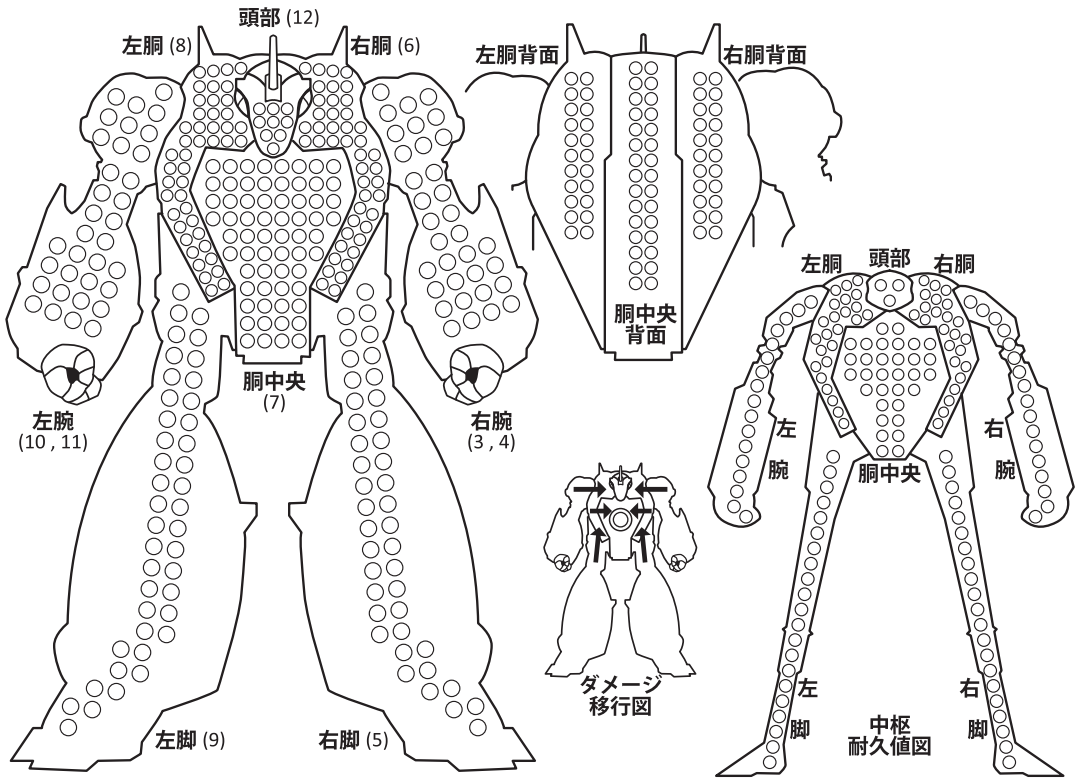
メック情報

移動力

機種：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 重量：＿＿＿ 歩行：＿＿ 走行：＿＿ ジャンプ：＿＿

装　甲　図



No.	武器名	装備位置	熱	ダメージ	最低射程	近(　)	中(　)	遠(　)	弾数
1.									□□□□□ □□ □□□□□ □□
2.									□□□□□ □□ □□□□□ □□
3.									□□□□□ □□ □□□□□ □□
4.									□□□□□ □□ □□□□□ □□
5.									□□□□□ □□ □□□□□ □□
6.									□□□□□ □□ □□□□□ □□
7.									□□□□□ □□ □□□□□ □□
8.									□□□□□ □□ □□□□□ □□
9.									□□□□□ □□ □□□□□ □□
10.									□□□□□ □□ □□□□□ □□

メック戦士情報

技能目標値

名前：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 操縦：＿＿ 砲術：＿＿

BATTLETECH
[実戦ゲーム用紙]

左腕

1
1. 肩
2. 上腕駆動装置
3. 前腕駆動装置
4. 手駆動装置
5.
6.

2
1.
2.
3.
4.
5.
6.

左胴

1
1.
2.
3.
4.
5.
6.

2
1.
2.
3.
4.
5.
6.

左脚

1. 腰
2. 大腿駆動装置
3. 下腿駆動装置
4. 足駆動装置
5.
6.

装　備　欄

頭部

1. 生命維持装置
2. センサー
3. 操縦席
4.
5. センサー
6. 生命維持装置

胴中央

1
1. エンジン
2. エンジン
3. エンジン
4. ジャイロ
5. ジャイロ
6. ジャイロ

2
1. ジャイロ
2. エンジン
3. エンジン
4. エンジン
5.
6.

エンジン破損 □ □ □

ジャイロ破損 □ □

センサー破損 □ □

左腕

1
1. 肩
2. 上腕駆動装置
3. 前腕駆動装置
4. 手駆動装置
5.
6.

2
1.
2.
3.
4.
5.
6.

左胴

1
1.
2.
3.
4.
5.
6.

2
1.
2.
3.
4.
5.
6.

左脚

1. 腰
2. 大腿駆動装置
3. 下腿駆動装置
4. 足駆動装置
5.
6.

熱状態表

30	エンジン停止、回避不可
29	
28	弾薬爆発、回避値 8
27	
26	エンジン停止、回避値 10
25	移動力 -5
24	射撃修正 +4
23	弾薬爆発、回避値 6
22	エンジン停止、回避値 8
21	
20	移動力 -4
19	弾薬爆発、回避値 4
18	エンジン停止、回避値 6
17	射撃修正 +3
16	
15	移動力 -3
14	エンジン停止、回避値 4
13	射撃修正 +2
12	
11	
10	移動力 -2
09	
08	射撃修正 +1
07	
06	
05	移動力 -1
04	
03	
02	
01	
00	

放熱器：＿＿＿＿ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

命中箇所表

出目	左側面	正面 / 背面	右側面
2	左胴	胴中央	右胴
3	左脚	右腕	右脚
4	左腕	右腕	右腕
5	左腕	右脚	右腕
6	左脚	右胴	右脚
7	左胴	胴中央	右胴
8	胴中央	左胴	胴中央
9	右胴	左脚	左胴
10	右腕	左腕	左腕
11	右脚	左腕	左脚
12	頭	頭	頭

パンチ命中箇所表

出目	左側面	正面 / 背面	右側面
1	左胴	左腕	右胴
2	左胴	左胴	右胴
3	胴中央	胴中央	胴中央
4	左腕	右胴	右腕
5	左腕	右腕	右腕
6	頭	頭	頭

キック命中箇所表

出目	左側面	正面 / 背面	右側面
1～3	左脚	右脚	右脚
4～6	左脚	左脚	右脚

命中修正

移動修正（攻撃側）	修正
静止	±0
歩行	+1
走行	+2
ジャンプ	+3
移動修正（目標機）	**修正**
0～2ヘクス	±0
2～4ヘクス	+1
5～6ヘクス	+2
7～9ヘクス	+3
10～ ヘクス	+4
ジャンプを行った	+1

地形修正（攻撃側）	修正
水地ヘクス	+1
伏せている	+2
地形修正（目標機）	**修正**
林ヘクス	+1
森ヘクス	+2
部分的遮蔽	+3*
水地ヘクス	+2*
伏せている	
隣接ヘクスから	−2
それ以外	+1

*命中時はパンチ命中表参照