



## Glossar der englischen und deutschen Begriffe bei BattleTech

### Englisch – Deutsch

Active Probe	Sonde
Actuator	Aktivator
Advanced Tactical Missile (ATM)	Taktisches Raketensystem (TakRak) - TakRak-#
Air'Mech mode	LuftMechmodus
Ammo	Munition(svorrat)
Anti-'Mech Infantry	Mechabwehrtruppen
Anti-Missile System (AMS)	Raketenabwehrsystem (Rakabwehr)
Anti-Personnel Gauss Rifle (AP Gauss Rifle)	Infanterieabwehr-Gaussgeschütz (IA-Gaussgeschütz)
Anti-Personnel Pods (A-Pod)	Splitterkapseln
Armor Diagram	Panzerdiagramm
Armor value	Panzerwert
Arrow IV Artillery Launcher	Arrow-IV-System
Artemis FCS	Artemis-IV-FLS
Assault...	Sturm..., Überschwere(r,s) ...
Atmosphere	Atmosphäre
Attack Phase	Angriffsphase
Attack Phase Physical Attacks	Nahkampfphase
Attack Phase Weapons Fire	Waffeneinsatzphase
Autocannon (AC)	Autokanone (AK)
Avoid number	Stopzahl
Barrier Armor Rating (BAR)	Schutzpanzerwert (SPW)
Base To-Hit Number	Basistrefferwurf
Battle Value	Kampfwert
Beagle Active Probe	Beagle-Sonde
B-Pod	Sprengkapsel
C <sup>3</sup>	K <sup>3</sup>
C <sup>3</sup> Computer (C3)	K <sup>3</sup> -Computer (K3)
C <sup>3</sup> slave	K <sup>3</sup> -Dieneinheit
C <sup>3</sup> i (improved)	K <sup>3</sup> v (verbessert)
CASE (Cellular Ammunition Storage Equipment)	CASE
C-Bill	C-Note
Center Torso (CT)	Torso Mitte (TM)
Charging	Rammen
Club	Keule
Cockpit	Cockpit, Pilotenkanzel
Command-detonated Mine	Signalzündermine
Concealment modifier	Deckungsmodifikator

Consciousness Number	Bewusstseinswert
Conventional Mine	Konventionelle Mine
Critical Hit	Kritischer Treffer
Critical Hit Tables	Bauteiltabellen
Cruising Speed	Einsatzgeschwindigkeit
Damage Threshold	Schadensgrenzwert
Damage Transfer Diagram	Schadensleitdiagramm
Dark Age	Dark Age
Dead zone	Sichtschatten
Death from Above	Todessprung
Depth level	Tiefenlevel
Double Heat Sink	Doppel-Wärmetauscher
Elevation level	Höhenlevel
Endo Steel	Endostahl
Engine Rating	Reaktorwert
ER Micro Laser	Mikro-ER-Laser
ER... (Extended Range ...)	ER... (Extremreichweiten...)
Excess heat	Wärmestau
External Stores	Außenlasten
Facing	Ausrichtung
Facing Change	Richtungsänderung
Fall	Sturz
Ferro-Aluminium Armor (Luft/Raum)	Alufibritpanzerung
Ferro-Fibrous Armor	Ferrofibritpanzerung
Firing Arc	Schussfeld
Flamer	Flammer
Flank Speed	Höchstgeschwindigkeit
Flight (Luft/Raum)	Schwarm
Foot Infantry	Fußtruppen
Forward arc	Frontalfeld
Gauss Rifle	Gaussgeschütz
Grapple Rod	Kletterstange
Guardian ECM Suite	Wächter-Störsender
Gyro(scope)	Gyroskop, Kreiselstabilisator
Hardened Building (HD#)	Hochdichtes Gebäude (HG#)
Heat Build-Up	Wärmeentwicklung
Heat Phase	Wärmephase
Heat Points	Wärmepunkte
Heat Scale	Wärmeskala
Heat Sink	Wärmetauscher
Heavy Building (H#)	Hartes Gebäude (H#)
Heavy Gauss Rifle	Schweres Gaussgeschütz
Heavy Large Laser	Schwerer Ultra-Laser
Heavy Medium Laser	Mittelschwerer Ultra-Laser
Heavy Small Laser	Leichter Ultra-Laser
Heavy Woods	Dichter Wald
Helm Memory Core	Helm-Kernspeicher
High ground	Erhebungen
Hills	Hügel

Hit Location	Trefferzone
Hyper-Assault Gauss Rifle (HAG-#)	Rotationssgaussgeschütz (RGG) - RGG/#
iNARC Launcher	vNARC-Werfer
Inferno	Infernowerfer
Inferno bomb	Infernobombe
Internal Structure	Interne Struktur
Jump Capacity	Sprungreichweite
Jump Infantry	Sprungtruppen
Jump Jet	Sprungdüse
Jump Jet Exhaust Port	Sprungdüsenauslaßöffnung
Killer Whale (Raumrakete)	Schwertwal
Large Laser (L-Laser)	Schwerer Laser (S-Laser)
LB-X Autocannon (LB #-X AC)	LB-X Autokanone (LB/X-AK/#)
Left/right side arc	Linkes/Rechtes Seitenfeld
Life support	Lebenserhaltung
Light Building (L#)	Leichtes Gebäude (L#)
Light Gauss Rifle	Leichtes Gaussgeschütz
Light Machine Gun	Leichtes Maschinengewehr (LMG)
Light TAG	Leichtes ZES
Light Woods	Lichter Wald
Line-of-Sight	Schusslinie
Long range	Weite Entfernung
Long Range Missile (LRM)	Langstreckenrakete (LSR)
Low Altitude Map	Atmosphärenkarte
Lt./Rt. Torso (LT/RT)	Lk./Rt. Torso (LT/RT)
Machine Gun (MG)	Maschinengewehr (MG)
Machine Gun Array	Maschinengewehrbatterie
MASC (Myomer Accelerator Signal Circuitry )	MASC (Myomerakzelerator-Signalcodierung)
Maximum range	Maximalreichweite
Mechwarrior	MechKrieger
Medium Building (M#)	Mittelstarkes Gebäude (M#)
Medium Laser (M-Laser)	Mittelschwerer Laser (M-Laser)
Medium range	Mittlere Entfernung
Medium Range Missiles (MRM)	Mittelstreckenraketen (MSR) - MSR-#
Micro Pulse Laser	Mikro-Impulslaser
Minimum range	Minimalreichweite
Minimum range modifier	Minimalreichweitenmodifikator
Motorized Infantry	Motorisierte Infanterie
Movement Modifiers	Bewegungsmodifikatoren
Movement Phase	Bewegungsphase
Movement Point (MP)	Bewegungspunkt (BP)
Multi-missile launcher / MML	Multiraketenwerfer (MRW) / MRW-#
Myomer(s)	Myomer(e)
Narc Missile Beacon	NARC-Raketenboje
Naval Autocannon (NAC/#)	Schiffsautokanone (SAK/#)
Naval Laser (NL/#)	Schiffslaser (SL/#)
Naval PPC (Lt., Md., Hv. NPPC)	Schiffs-PPK (L-, M-, S-NPPK)
Neuro(impulse) Helmet	Neurohelm
Open Ground	Freies Gelände

Open Space	Leerraum
Optional Rules	Zusatzregeln
Overthrust	Vollschub
Particle Projection Cannon (PPC)	Partikelprojektorkanone (PPK)
Pavement	Pflaster
Piloting Skill (target)	Mechpilotenwert
Piloting Skill Roll	Mechpilotenwurf
Plasma Canon	Plasmakanone
Plasma Rifle	Plasmageschütz
Platoon	Zug
Pod Space	Modulraum
Prone Target	Liegendes Ziel
ProtoMech	ProtoMech
Pulse Laser	Impulslaser
Push	Stoß
Range	Reichweite, Entfernung
Range group	Entfernungsbereich
Reaction Phase	Reaktionsphase
Rear arc	Rückenfeld
Remote Sensor Dispenser	Verteiler ferngesteuerter Sensoren
Rotary Cannon / Rotary Autocannon / RAC #	Multi-AK/#
Rough Ground	Unwegsames Gelände
Rubble	Schutt
Running	Rennen
S/LRM # pack	#er-Kurz/Langstreckenlafette
S/LRM # pack	#er-Kurz/Langstreckenlafette
Sensors	Sensoren
Short range	kurze Entfernung
Short Range Missile (SRM)	Kurzstreckenrakete (KSR)
Shutdown	Stilllegung
Single-Shot ..., One-Shot ... (OS)	Wegwerf... (Weg)
Skidding	Rutschen
Skill	Fertigkeit
Small Laser (S-Laser)	Leichter Laser (L-Laser)
Smoke	Rauch
Snub-Nose PPC	Kurzlauf-PPK
Space Map	Weltraumkarte
Squad (Infantry)	Trupp
Squadron (Aerospace)	Staffel
Strafing	Tiefflug (generell), Zielflug (bestimmtes Ziel)
Streak SRM #	Blitz-KSR-#
Structural Integrity	Strukturelle Integrität
Swarm LRM #	Schwarm-LSR-#
Tailing	Verfolgungsflug
Target Acquisition Gear (TAG)	Zielerfassungssystem (ZES)
Targeting Computer	Feuerleitcomputer
Terrain	Gelände
Terrain Mapsheet	Geländekarte
Terrain Modifiers	Geländemodifikatoren

Thrust	Schub
Thrust Loss	Schubverlust
Thumper	Thumper
Thunder LRM	Donner-LSR
Torso twisting	Torsodrehung
Triple-Strength Myomer	Dreifachmyomer
Turret	Geschützturm
Ultra Autocannon (Ultra AC/#)	Ultra-Autokanone (Ultra-AK/#)
Vehicle Record Sheet	Fahrzeugbogen
Vibrabomb	Vibrabombe
VTOL	Senkrechtstarter
Walking	Gehen
Water	Wasser
White Shark (Raumrakete)	Weißer Hai
Wing (Aerospace)	Geschwader
XL Engine	XL-Reaktor

### Deutsch –English

#er-Kurz/Langstreckenlafette	S/LRM # pack
#er-Kurz/Langstreckenlafette	S/LRM # pack
Aktivator	Actuator
Alufibritpanzerung	Ferro-Aluminium Armor (Luft/Raum)
Angriffsphase	Attack Phase
Arrow-IV-System	Arrow IV Artillery Launcher
Artemis-IV-FLS	Artemis FCS
Atmosphäre	Atmosphere
Atmosphärekarte	Low Altitude Map
Ausrichtung	Facing
Außenlasten	External Stores
Autokanone (AK)	Autocannon (AC)
Basistrefferwurf	Base To-Hit Number
Bauteiltabellen	Critical Hit Tables
Beagle-Sonde	Beagle Active Probe
Bewegungsmodifikatoren	Movement Modifiers
Bewegungsphase	Movement Phase
Bewegungspunkt (BP)	Movement Point (MP)
Bewusstseinswert	Consciousness Number
Blitz-KSR-#	Streak SRM #
CASE	CASE (Cellular Ammunition Storage Equipment)
C-Note	C-Bill
Cockpit, Pilotenkanzel	Cockpit
Dark Age	Dark Age
Deckungsmodifikator	Concealment modifier
Dichter Wald	Heavy Woods
Donner-LSR	Thunder LRM
Doppel-Wärmetauscher	Double Heat Sink
Dreifachmyomer	Triple-Strength Myomer
Einsatzgeschwindigkeit	Cruising Speed

Endostahl	Endo Steel
Entfernungsbereich	Range group
ER-... (Extremreichweiten...)	ER-... (Extended Range ...)
Erhebungen	High ground
Fahrzeugbogen	Vehicle Record Sheet
Ferrofibrilpanzerung	Ferro-Fibrous Armor
Fertigkeit	Skill
Feuerleitcomputer	Targeting Computer
Flammer	Flamer
Freies Gelände	Open Ground
Frontalfeld	Forward arc
Fußtruppen	Foot Infantry
Gaussgeschütz	Gauss Rifle
Gehen	Walking
Gelände	Terrain
Geländekarte	Terrain Mapsheet
Geländemodifikatoren	Terrain Modifiers
Geschützturm	Turret
Geschwader	Wing (Aerospace)
Gyroskop, Kreiselstabilisator	Gyro(scope)
Hartes Gebäude (H#)	Heavy Building (H#)
Helm-Kernspeicher	Helm Memory Core
Hochdichtes Gebäude (HG#)	Hardened Building (HD#)
Höchstgeschwindigkeit	Flank Speed
Höhenlevel	Elevation level
Hügel	Hills
Impulslaser	Pulse Laser
Infanterieabwehr-Gaussgeschütz (IA-Gaussgeschütz)	Anti-Personnel Gauss Rifle (AP Gauss Rifle)
Infernobombe	Inferno bomb
Infernowerfer	Inferno
Interne Struktur	Internal Structure
K <sup>3</sup>	C <sup>3</sup>
K <sup>3</sup> -Computer (K3)	C <sup>3</sup> Computer (C3)
K <sup>3</sup> -Dienereinheit	C <sup>3</sup> slave
K <sup>3</sup> v (verbessert)	C <sup>3</sup> i (improved)
Kampfwert	Battle Value
Keule	Club
Kletterstange	Grapple Rod
Konventionelle Mine	Conventional Mine
Kritischer Treffer	Critical Hit
kurze Entfernung	Short range
Kurzlauf-PPK	Snub-Nose PPC
Kurzstreckenrakete (KSR)	Short Range Missile (SRM)
Langstreckenrakete (LSR)	Long Range Missile (LRM)
LB-X Autokanone (LB/X-AK/#)	LB-X Autocannon (LB #-X AC)
Lebenserhaltung	Life support
Leerraum	Open Space
Leichter Laser (L-Laser)	Small Laser (S-Laser)
Leichter Ultra-Laser	Heavy Small Laser

Leichtes Gaussgeschütz	Light Gauss Rifle
Leichtes Gebäude (L#)	Light Building (L#)
Leichtes Maschinengewehr (LMG)	Light Machine Gun
Leichtes ZES	Light TAG
Lichter Wald	Light Woods
Liegendes Ziel	Prone Target
Linkes/Rechtes Seitenfeld	Left/right side arc
Lk./Rt. Torso (LT/RT)	Lt./Rt. Torso (LT/RT)
LuftMechmodus	Air'Mech mode
MASC (Myomerakzelerator-Signalcodierung)	MASC (Myomer Accelerator Signal Circuitry )
Maschinengewehr (MG)	Machine Gun (MG)
Maschinengewehrbatterie	Machine Gun Array
Maximalreichweite	Maximum range
Mechabwehrtruppen	Anti'Mech Infantry
MechKrieger	Mechwarrior
Mechpilotenwert	Piloting Skill (target)
Mechpilotenwurf	Piloting Skill Roll
Mikro-ER-Laser	ER Micro Laser
Mikro-Impuls laser	Micro Pulse Laser
Minimalreichweite	Minimum range
Minimalreichweitenmodifikator	Minimum range modifier
Mittelschwerer Laser (M-Laser)	Medium Laser (M-Laser)
Mittelschwerer Ultra-Laser	Heavy Medium Laser
Mittelstarkes Gebäude (M#)	Medium Building (M#)
Mittelstreckenraketen (MSR) - MSR-#	Medium Range Missiles (MRM)
Mittlere Entfernung	Medium range
Modulraum	Pod Space
Motorisierte Infanterie	Motorized Infantry
Multi-AK/#	Rotary Cannon / Rotary Autocannon / RAC #
Multiraketenwerfer (MRW) / MRW-#	Multi-missile launcher / MML
Munition(svorrat)	Ammo
Myomer(e)	Myomer(s)
Nahkampfphase	Attack Phase Physical Attacks
NARC-Raketenboje	Narc Missile Beacon
Neurohelm	Neuro(impulse) Helmet
Panzerdiagramm	Armor Diagram
Panzerwert	Armor value
Partikelprojektorkanone (PPK)	Particle Projection Cannon (PPC)
Pflaster	Pavement
Plasmageschütz	Plasma Rifle
Plasmakanone	Plasma Canon
ProtoMech	ProtoMech
Raketenabwehrsystem (Rakabwehr)	Anti-Missile System (AMS)
Rammen	Charging
Rauch	Smoke
Reaktionsphase	Reaction Phase
Reaktorwert	Engine Rating
Reichweite, Entfernung	Range
Rennen	Running

Richtungsänderung	Facing Change
Rotationssgaussgeschütz (RGG) - RGG/#	Hyper-Assault Gauss Rifle (HAG-#)
Rückenfeld	Rear arc
Rutschen	Skidding
Schadensgrenzwert	Damage Threshold
Schadensleitdiagramm	Damage Transfer Diagram
Schiffsautokanone (SAK/#)	Naval Autocannon (NAC/#)
Schiffslaser (SL/#)	Naval Laser (NL/#)
Schiffs-PPK (L-, M-, S-NPPK)	Naval PPC (Lt., Md., Hv. NPPC)
Schub	Thrust
Schubverlust	Thrust Loss
Schussfeld	Firing Arc
Schusslinie	Line-of-Sight
Schutt	Rubble
Schutzpanzerwert (SPW)	Barrier Armor Rating (BAR)
Schwarm	Flight (Luft/Raum)
Schwarm-LSR-#	Swarm LRM #
Schwerer Laser (S-Laser)	Large Laser (L-Laser)
Schwerer Ultra-Laser	Heavy Large Laser
Schweres Gaussgeschütz	Heavy Gauss Rifle
Schwertwal	Killer Whale (Raumrakete)
Senkrechtstarter	VTOL
Sensoren	Sensors
Sichtschatten	Dead zone
Signalzündermine	Command-detonated Mine
Sonde	Active Probe
Splitterkapseln	Anti-Personnel Pods (A-Pod)
Sprengkapsel	B-Pod
Sprungdüse	Jump Jet
Sprungdüsenauslaßöffnung	Jump Jet Exhaust Port
Sprungreichweite	Jump Capacity
Sprungtruppen	Jump Infantry
Staffel	Squadron (Aerospace)
Stilllegung	Shutdown
Stopzahl	Avoid number
Stoß	Push
Strukturelle Integrität	Structural Integrity
Sturm..., Überschwere(r,s) ...	Assault...
Sturz	Fall
Taktisches Raketensystem (TakRak) - TakRak-#	Advanced Tactical Missile (ATM)
Thumper	Thumper
Tiefenlevel	Depth level
Tiefflug (generell), Zielflug (bestimmtes Ziel)	Strafing
Todessprung	Death from Above
Torso Mitte (TM)	Center Torso (CT)
Torsodrehung	Torso twisting
Trefferzone	Hit Location
Trupp	Squad (Infantry)
Ultra-Autokanone (Ultra-AK/#)	Ultra Autocannon (Ultra AC/#)



Unwegsames Gelände	Rough Ground
Verfolgungsflug	Tailing
Verteiler ferngesteuerter Sensoren	Remote Sensor Dispenser
Vibrabombe	Vibrabomb
vNARC-Werfer	iNARC Launcher
Vollschub	Overthrust
Wächter-Störsender	Guardian ECM Suite
Waffeneinsatzphase	Attack Phase Weapons Fire
Wärmeentwicklung	Heat Build-Up
Wärmephase	Heat Phase
Wärmepunkte	Heat Points
Wärmeskala	Heat Scale
Wärmestau	Excess heat
Wärmetauscher	Heat Sink
Wasser	Water
Wegwerf... (Weg)	Single-Shot ..., One-Shot ... (OS)
Weißer Hai	White Shark (Raumrakete)
Weite Entfernung	Long range
Weltraumkarte	Space Map
XL-Reaktor	XL Engine
Zielerfassungssystem (ZES)	Target Acquisition Gear (TAG)
Zug	Platoon
Zusatzregeln	Optional Rules

Stand: 29.11.2012



Unter Lizenz von



©2012 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BattleTech, Total Warfare, TechManual, Tactical Operations, Strategic Operations Interstellar Operations, A Time of War: The Battle-Tech RPG, MechWarrior, Mech, BattleMech, BattleForce und Record Sheets Unabridged: 3039 sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Topps Company, Inc. in den United States und/oder anderen Ländern.

Catalyst Game Labs, ein Unternehmen der InMediasRes Productions, LLC.

PMB 202 • 303 91st Ave NE • E502 • Lake Stevens, WA 98258.

©2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.