

Englisches Original				Deutsche Übersetzung				
Abkürzung	Bedeutung	Seite		Seite		Abkürzung	Bedeutung	
		Alpha Strike	AS Companion	Alpha Strike	AS Kompendium			
ABA	Anti-Penetrative Ablation Armor	-	35, 117	-	35, 117	ABP	Anti-Penetrative Ablationspanzerung	Einheit ignoriert Angriff mit Tasern und negiert möglichen Kritischen Schaden durch Tandemladungsraketen oder panzerbrechende Munition
HTC	Trailer Hitch	-	39, 132	-	35, 117	AHK	Anhängerkupplung	Fahrzeug kann andere Fahrzeuge oder Anhänger als externe Fracht abschleppen. Auf S. 35 als ANK
AC###/###	Autocannon	105	120	105	117	AK###/###	Autokanone	Ermöglicht alternativen Angriffen nur mit AK. Lässt Nutzung von Sondermunition zu.
AMP	Amphibious	46	117	45	117	AMP	Amphibisch	Einheit kann sich mit 4" Bewegung pro Zoll Wasserfläche über Wasser bewegen. Einheit kann sich ohne Einschränkungen in und aus Wasser bewegen.
IRA	Impact-Resistant Armor	-	37, 125	-	35, 117	ARP	Aufprallresistente Panzerung	Schaden durch Nahkampfangriffe wird um 1 Punkt reduziert, Minimum 1 Punkt Schaden. Kritische Trefferwürfe hingegen um 1 erhöht.
ART-X#	Artillery	104	120	104	117	ART-X#	Artillerie	Einheit kann Artillerieangriff ausführen. X definiert Waffentyp, # die Anzahl der Waffen.
ATMO	Atmospheric Only	-	89, 120	-	89, 128	ATMO	Nur Atmosphäre	Einheit kann nicht im Vakuum oder äußeren Ring der Atmosphärenkarte operieren.
CRW#	Crew	106	122	105	120	BES#	Besatzung	Gegen Hinnahme eines kritischen Treffers 'Besatzung betäubt' können # zusätzliche Fußsoldaten aufgestellt werden.
BFC	Basic Fire Control	46	120	46	117	BFLS	Basis-Feuerleitsystem	Rudimentäres Feuerleitsystem ergibt eine +1 auf alle Waffenangriffe.
BIM (#a)	Bimodal Land-Air Mech	-	36, 120	-	35, 120	BFM(##)	Bimodaler FlugMech	Mech kann zwischen BattleMech-Modus und Luft-/Raumjäger wechseln. Kein Flugmechmodus.

BH	Bloodhound Active Probe	105	121	104	117	BH	Aktive Bluthund-Sonde	Verbesserte aktive Sonde mit 26" Reichweite, automatischer SPÄ-Funktion, Entdeckung versteckter Einheiten in 16" Distanz und Fähigkeitsbestimmung feindlicher Einheiten. Überwältigt STÖR und LSTÖR, wird nur von ESTÖR gestört.
BHJ	BattleMech HarJel	46, 105	120	46, 105	117	BHJ	BattleMech-HarJel	Einheit ignoriert möglichen kritischen Schaden in Vakuum oder unter Wasser, nicht jedoch bei normalen Strukturschäden.
BHJ2	BattleMech HarJel II	-	35, 120	-	35, 117	BHJ2	BattleMech HarJel II	Zusätzlich zu den Fähigkeiten von HarJel regeneriert die Einheit 1 Punkt Panzerung pro Runde (bis ursprüngliches Maximum), so lange sie noch 1 Punkt Panzerung zu Beginn der Endphase übrig hat.
BHJ3	BattleMech HarJel III	-	35, 120	-	35, 117	BHJ3	BattleMech HarJel III	Zusätzlich zu Fähigkeiten von HarJel regeneriert die Einheit 2 Punkt Panzerung pro Runde (bis ursprüngliches Maximum), so lange noch 1 Punkt Panzerung zu Beginn der Endphase übrig ist.
JAM	SDS Jammer	-	38, 130	-	38, 133	BLOCK	WVS-Blocker	Negiert feindliche -1 durch ETAC und MK <sup>3</sup> ab extremem Entfernungsbereich blockender Einheit.
BOMB#	Bomb	46	121	46	120	BOMB#	Bombe	Einheit kann # Bomben tragen. Gefechtsrüstung nur Streubomben, 1 Arrow IV wird als 2 Bomben definiert. Jede Bombe reduziert Schub um 1 Punkt.
BRA	Ballistic-Reinforced Armor	-	35, 120	-	35, 117	BVP	Ballistikverstärkte Panzerung	Schaden durch AK, IB, KSR, LSR und VTAKRAK wird halbiert. Reduktion trifft auf Spezialfähigkeitenangriffe und Standardangriffe zu, dann allerdings anteilig abgezogen. Angriffe durch ART, BOMB, RR und FLK nicht betroffen.
FC	Fuel Cell	47	123	47	123	BZR	Brennstoffzellenreaktor	Einheit kann nicht ohne SIEG unter Wasser oder im Vakuum operieren.
CASE	Cellular Ammo Storage Equipment	21, 46	122	21, 48	120	CASE	Zellulares Munitionslager	Einheit erleidet bei Munitionstreffer noch einen Punkt Schaden, wird jedoch nicht vernichtet. Weiterer kritischer Treffer möglich
CASE II	Cellular Ammo Storage Equipment II	21, 46	122	21, 48	120	CASE II	Zellulares Munitionslager II	Munitionstreffer führt nicht zur Zerstörung der Einheit. Kein möglicher kritischer Treffer in Folge Munitionstreffer.
CASEP	Prototype CASE	-	37, 129	-	37, 128	CASEP	Prototyp-CASE	Möglicher Munitionstreffer verursacht nur bei 1 oder 2 auf 1W6 eine Zerstörung der Einheit. Kritischer Treffer andernfalls ignoriert.
DCC#	Drone Carrier Control System	106	123	105	120	DKS#	Drohenträger-Kontrollsystem	Einheit kann # DRO steuern. Einheit kann durch STÖR gestört werden.

TSM	Triple Strength Myomer	48	132	46	120	DM	Dreifachmyomere	Bei Erreichen Hitzestufe 1 oder höher 2" zusätzliche Bewegung (ignoriert bei Hitze 1 zusätzlich -2" Bewegung). Nahkampfangriff (auch mit NKW) erzeugen +1 Schaden falls überhitzt.
TSI	Triple Strength Implants	-	39, 132	-	36, 120	DMIM	Dreifachmyomer-Implantat	Dreifachmyomere für Infanterie. Wirkung gemäß S.26 AS Kompendium. Gefährdet durch Anti-DM-Munition.
TSMX	Prototype Triple Strength Myomer	-	37, 129	-	37, 128	DMX	Prototyp-Dreifachmyomere	Einheit fügt immer 1 Punkt mehr Schaden bei Nahkampfangriffen zu. Doppelte Hebeleistung. Keine zusätzliche Bewegung durch Aktivierung. Anfällig gegen Anti-DM-Munition.
DN	Direct Neural Control Interface	-	36, 122	-	35, 120	DN	Direktneurales Interface	-1 auf Pilotenfertigkeit. Funktioniert nur in Verbindung mit DNI-Implantat seitens des Piloten.
DRO	Drone	106	123	105	120	DRO	Drohne	Unbemannte, ferngesteuerte Einheit. Fertigungslevel des Controllers +1. Bei Störung durch STÖR Stilllegung bis Aufhebung des Störfelds.
XMEC	Extended Mechanized	47	124	46	121	EGRT	Erweiterter Gefechtsrüstungstransport	Gefechtsrüstungen können gemäß Regeln für Gefechtsrüstungstransport von jeder Bodeneinheit transportiert werden.
TSEMP-O#	Tight-Stream Electromagnetic Pulse Weapons. One-Shot	-	38, 132	-	36, 121	EMBSI-E#	Elektromagnetische Bündelstrahl-Impulswaffe, einschüssig	Einschüssige EMBSI. # gibt Anzahl möglicher Angriffe während des Szenarios an.
TSEMP#	Tight-Stream Electromagnetic Pulse Weapons	-	38, 132	-	36, 121	EMBSI#	Elektromagnetische Bündelstrahl-Impulswaffe	Vergleichbar TASER. Erfolgreicher Angriff erzwingt 2W6. 8+ legt Ziel 1 Runde still, 7 oder weniger +1 auf Treffer- und Kontrollwürfe. 2W6 wird durch Zieleinheit modifiziert. +2 für Hilfsfahrzeug, -1 für Mechs oder gelandete Luft-/Raumeinheit, -2 falls Einheit G. SG, ÜG, Landungsschiffe und konventionelle Infanterie immun gegen EMBSI. # gibt Zahl möglicher Angriffe pro Runde an.
ENE	Energy	21, 47	123	21, 46	121	ENE	Energie	Einheit ignoriert Ergebnis kritischer Munitionstreffer.
AECM	Angel ECM	46	117	46	121	ESTÖR	Engel-Störsender	Wirkt wie zwei Störsender gleichzeitig und bietet all dessen Vorteile.
ATAC#	Advanced Tactical Analysis Computer	-	35, 117	-	36, 121	ETAC#	Erweiterter Taktischer Analysecomputer	Ermöglicht einer Anzahl von WVKS und RBT-Einheiten gleich # einen um -1 besseren Trefferwurf.
FD	Flight Deck	107	124	106	122	FD	Flugdeck	Einheit mit dieser Fähigkeit kann von allen Arten Luftfahrzeug ausgenommen Landungsschiffe als Landezone angesteuert werden.

TELE	Tele-Operated Missiles	-	89, 132	-	89, 121	FERN	Ferngesteuerte Raketen	-1 Trefferwurfmodifikator für RR-Angriffe. Auch gültig für erweiterte Raumraketenangriffe und Hochgeschwindigkeitsangriffe.
FR	Fire Resistent	47	124	46	122	FF	Feuerfest	Keine Auswirkung durch HT feindlicher Angriffe. Falls Waffe zusätzlich Schaden erzeugt, trifft dieser zu.
FLK#/#/#	Flak	47	124	46	122	FLK#/#/#	Flak	Angriff gegen fliegende Einheit inklusive Senkrechtstarter und Bodeneffektfahrzeuge erzielt auch bei einer FS von 2 den unter FLK angegebenen Schaden bei der Einheit.
LAM(#g/#a)	Land-Air Mech	-	37, 125	-	36, 122	FLUM(#b/#f)	FlugMech	Einheit kann zwischen Mech, FlugMech und Luft-/Raumjägermodus wechseln
CAR#	Cargo	46	122	46	122	FRA#	Fracht	Infanterieeinheit kann von IT transportiert werden. # entspricht benötigter IT#.
PARA	Paratroopers	108	128	105	121	FSJ	Fallschirmjäger	Einheit kann aus fliegender Transporteinheit aussteigen. Im AS als FJ abgekürzt
RSD#	Remote Sensor Dispenser	108	130	106	122	FSV#	Fernsensorenverteiler	Kann # Fernsensoren pro Runde legen. Aktiver Sensor kann IB oder ART einweisen (jedoch Trefferwurfmodifikator +3) oder Einheiten aufdecken. Ist stationär, wird durch 1 Punkt Schaden zerstört oder automatisch bei feindlichem BzB-Kontakt in Endphase.
VT	Vehicle Transport	109	133	105	121	FT	Fahrzeugtransporthangar	Einheit kann Fahrzeuge transportieren.
CK#	Cargo Transport, kilotons	106	122	106	122	FTK#	Frachttransport Kilotonnen	Einheit kann Fracht in Höhe von # * 1000 Tonnen transportieren.
VTM#	Medium Vehicle Transport	109	133	105	121	FTM#	Mittelschwere Fahrzeugtransporthangar	Einheit kann # Fahrzeuge Klasse 1 und 2 transportieren. G, SG, ÜG ausgenommen.
VTH#	Heavy Vehicle Transport	109	133	105	121	FTS#	Schwere Fahrzeugtransporthangar	Einheit kann # Fahrzeuge Klasse 1 bis 4 transportieren. G, SG und ÜG ausgenommen.
CT#	Cargo Transport, tons	106	122	106	122	FTT#	Frachttransport Tonnen	Einheit kann # Tonnen Fracht transportieren.
VTS#	Super-heavy Vehicle Transport	109	133	105	121	FTÜ#	Überschwere Fahrzeugtransporthangar	Einheit kann # Fahrzeuge Klasse 1 bis 4 transportieren, inklusive G. SG und ÜG ausgenommen.
FF	Firefighter	107	124	106	122	FW	Feuerwehr	Einheit löscht bei 8+ Feuer in 2" Umgebung. Feuerbekämpfung anstatt Angriff. Wert verringert sich mit jeder Runde der Bekämpfung oder zusätzlicher FW-Einheit bis minimal 5.
LG	Large Unit	107	125	106	123	G	Große Einheit	Einheit deckt 2" Radius ab und blockiert Sichtlinie
ARS	Armored Motive System	46	120	46	123	GA	Gepanzerte Antriebssystem	Einheit erhält -1 auf Wurf auf Antriebstreffertabelle.

EE	Elementary Engine	47	123	47	123	GEA	Gewöhnlicher Antrieb	Einheit kann nicht im Vakuum oder ohne SIEG unter Wasser eingesetzt werden. Reaktortreffer bei Mechs oder Fliegern mit GEA erzeugt keine Hitze, sondern am Ende jeder Runde eine Chance auf Zerstörung bei 12 auf 2W6.
MTN	Mountain Troops	107	128	106	123	GJ	Gebirgsjäger	Infanterie kann 2" pro 1" zurückgelegte Distanz klettern.
ARM	Armored Component	46	120	46	123	GK	Gepanzerte Komponenten	Einheit ignoriert ersten kritischen Treffer im Szenario. Spezialfähigkeit wird danach als 'verbraucht' markiert.
GLD	Glider ProtoMech	-	36, 124	-	36, 123	GLT	Gleiter-ProtoMech	Sehr spezielle Regelung (s.S. 41 ASK), die Proto Bodeneffekt-Bewegung erlaubt.
ORO	Off-Road	48	128	46	123	GLW	Geländewagen	Radfahrzeuge mit GLW bewegen sich auch abseits von gepflastertem Gelände ohne zusätzliche Ausgaben.
MEC	Mechanized	47	126	46	123	GRT	Gefechtsrüstungstransport	Gefechtsrüstungen können auf OMNI transportiert werden.
TUR###/##	Turret	48	133	47	123	GST###/##	Geschützturm	Schaden von GST-Waffen kann außerhalb Standardfeuerbereich angerichtet werden. Inkompatibel mit anderen Angriffsspezialfähigkeiten wie IB, FLK u. ä.. SG, ÜG Fahrzeuge oder Mobile Bauten können mehrere Türme besitzen. Abwicklung einzeln.
BTAS#	Battlearmor Taser	109	132	109	131	GTAS#	Gefechtsrüstungstaser	Gefechtsrüstungen dürfen # Angriffe mit Taser ausführen. Störung oder Abschaltung als Folge. Details siehe AS S.109.
REAR###/##	Rear Weapons	-	129	-	127	HECK###/##	Nach hinten feuernde Waffen	Einheit hat Waffen im Heckbereich. Schaden kann nach hinten verursacht werden.
C <sup>3</sup> BSS	C <sup>3</sup> Boosted System Slave Computer	51	121	51	125	HL-K <sup>3</sup> D	Hochleistungs-K <sup>3</sup> -System Diener	Kann in Netzwerk eingebunden werden. Kann nur durch ESTÖR unterbrochen werden.
C <sup>3</sup> BSM#	C <sup>3</sup> Boosted System Master Computer	51	121	51	125	HL-K <sup>3</sup> M	Hochleistungs-K <sup>3</sup> -System Master	Ermöglicht Netzwerk. Kann nur durch ESTÖR unterbrochen werden.
HELI	Helipad	107	125	106	124	HLP	Hubschrauberlandeplatz	Einheiten mit Senkrechtstartfunktion können auf Einheit mit dieser Fähigkeit landen.
HPG	Hyperpulse Generator	-	36, 125	-	36, 124	HPG	Hyperpuls-Generator	Sehr spezielle Regelung (s.S. 36 ASK).
HT###/##	Heat	21, 47	124	21, 47	123	HT###/##	Hitze	Angriff erzeugt zusätzlich # Hitze am Zielobjekt. Wenn Ziel keine Hitze verfolgt, wird der Hitzewert dem Schaden dazu addiert.
I-TSM	Industrial Triple-Strength Myomer	47	125	47	124	I-DM	Industrielle Dreifachmyomere	Einheit fügt 1 Punkt mehr Nahkampfschaden zu, muss jedoch auch mit einem Aufschlag von +2 auf alle Nahkampftrefferwürfe leben.

IF#	Indirect Fire	47	125	47	124	IB#	Indirekter Beschuss	Ermöglicht Beschuss ohne Sichtlinie. Erfordert freundlichen Spotter und erzielt nur Schaden in Höhe von # anstelle normalen Schadenswert.
IT#	Infantry Transport	47	125	47	124	IT#	Infanterietransporter	Kann Infanterie bis Maximum # transportieren. Wert kann sich aus mehreren Infanterieeinheiten zusammensetzen.
C <sup>3</sup> S	C <sup>3</sup> Slave Computer	51	121	51	125	K <sup>3</sup> D	K <sup>3</sup> -Dienercomputer	Ermöglicht Netzwerk. Kann durch alle Arten STÖR gestört werden.
C <sup>3</sup> RS	C <sup>3</sup> Remote Sensor	51	121	51	125	K <sup>3</sup> FS	K <sup>3</sup> -Fernsensor	Aussetzung von 4 Fernsensoren in einem Spiel möglich. Funktioniert nur 1 Runde. Muss in konventionelles Netzwerk eingebunden werden.
C <sup>3</sup> M#	C <sup>3</sup> Master Computer	51	121	51	125	K <sup>3</sup> M#	K <sup>3</sup> -Mastercomputer	Ermöglicht Netzwerk mit 3 weiteren Einheiten. Kann durch alle Arten STÖR gestört werden.
C <sup>3</sup> EM	C <sup>3</sup> Emergency Master Computer	51	121	51	125	K <sup>3</sup> NM	K <sup>3</sup> -Notfall-Master	Kann 2 Runden Funktion eines ausgefallenen Masters übernehmen. Zwangsabschaltung nach Runde 2.
C <sup>3</sup> I	C <sup>3</sup> Improved Computer	51	121	51	125	K <sup>3</sup> V	Verbesserter K <sup>3</sup> -Computer	K <sup>3</sup> V erlaubt sechs Einheiten im Netz ohne dedizierten Master.
DJ	RISC Viral Jammers, Decoy	-	38, 130	-	38, 133	KBLO	Viraler RISC-Blocker, Köder	Form des ECCM. Bei Aktivierung würfelt jede feindliche Einheit in 34" Radius 2W6. Bei 8 oder weniger wird jede Wirkung von STÖR, ESTÖR, LSTÖR oder WACH für 5 Runden unterbunden.
KF	Kearny-Fuchida Drive	-	89, 125	-	89, 125	KF	Kearny-Fuchida-Antrieb	Hyperraumsprungfähig
CNARC#	Compact Narc Missile Beacon	107	128	107	128	KNARC#	Kompakter Narc-Raketenbojenwerfer	Erlaubt zusätzlichen Angriff auf kurze Distanz. Erfolg verursacht in nachfolgenden Runden bei Einsatz von IB, KSR oder LSR 1 Punkt zusätzlichen Schaden. Boje kann durch STÖR gestört werden.
SRM##/##	Short-Range Missiles	108	131	106	125	KSR##/##	Kurzstreckenraketen	Einheit kann spezialisierten Angriff mit KSR ausführen. Kann alternative KSR-Munitionen verwenden
LF	Lithium-Fusion Battery	-	89, 126	-	89, 126	LF	Lithium Fusionsbatterie	Einheit kann zweiten Hyperraumsprung im Szenario ausführen
LMAS	Light Mimetic Armor System	48	127	47	127	LMPS	Leichtes mimetisches Panzerungssystem	Stehende Einheit mit aktivem LMPS erhält +2 als Bewegungsmodifikator
AT#	Aerospace Transport	104	117	106	125	LRT#	Luft-/Raumtransporter	Einheit kann Anzahl # Luft-/Raumjäger transportieren.
LPRB	Light Active Probe	107	126	106	126	LSON	Leichte Aktive Sonde	Wie SON, jedoch nur 12" Radius. SPÄ, versteckte Einheiten in bis zu 6" Radius. Marker werden identifiziert, feindliche Fähigkeiten können bestimmt werden. STÖR jeder Art blockiert.

LRM###	Long-Range Missiles	107	126	106	125	LSR###	Langstreckenraketen	Lässt Nutzung von LSR-Spezialmunition zu. Lässt alternativen Waffenangriff zu.
LECM	Light ECM	47	126	47	126	LSTÖR	Leichter Störsender	Wie STÖR, jedoch nur 2" Radius
DT#	Dropship Transport	-	89, 123	-	89, 125	LT#	Landungsschiff-Transporter	Kann # Landungsschiffe transportieren. Kritischer Treffer gegen Dockkragen reduziert Kapazität um 1.
LTAG	Light Target Acquisitation Gear	107	126	106	126	LZES	Leichtes Zielerfassungssystem	Wie ZES, jedoch nur kurze Reichweite.
AM	Anti-Mech Infantry	46	117	47	126	MA	Mechabwehr-Infanterie	Infanterie kann bei BzB-Kontakt mit feindlichen Einheiten am Boden einen als Nahkampfangriff definierten Angriff ausführen.
MAG	MagLev	107	126	106	126	MAG	Magnetschwebbahn	Weitere Einschränkung von SCHIE. Nur MAG-Einheiten dürfen diese Trassen nutzen.
MASH#	Mobile Army Surgical Hospital	-	37, 127	-	36, 127	MASH#	Mobiles Feldlazarett	Kann als IT fungieren, ½ # als Kapazität. Außerdem Sonderregeln (s. AS Kompendium S. 168 ff.)
MFB	Mobile Field Base	-	37, 127	-	37, 127	MFB	Mobile Feldbasis	Keine Auswirkung während Spiel. Zwischen Gefechten Bonus auf Reparaturwürfe
MHQ#	Mobile Headquarter	107	127	107	127	MHQ#	Mobiles Hauptquartier	Birgt Vorteile in Abhängigkeit von # im erweiterten Spiel (s. AS S. 82)
MDS#	Mine Dispenser	107	127	106	127	MIL#	Minenleger	Einheit kann Minenfeld der Dichte 1 pro aktivem Minenleger legen. Maximale Dichte 5. # gibt Anzahl der verbauten Minenleger an.
MSW	Minesweeper	107	127	106	127	MIR	Minenräumer	Einheit räumt Minenfelder in BzB-Kontakt bei 10+ auf 2W6. 2 – 5 ergibt Minenfelddetonation, andere Werte nicht geräumt. Nicht-Infanterieeinheit erhält +4 Modifikator
NC <sup>3</sup>	Naval C <sup>3</sup>	-	37, 89, 128	-	37, 89, 126	MK <sup>3</sup>	Marine-K <sup>3</sup>	K <sup>3</sup> für Raumschiffe. 6 Einheiten vernetzbar. -1 auf Trefferwürfe vernetzter Einheiten. STÖR wirkungslos, nur BLOCK blockt.
MCS	Magnetic Clamp System	-	37, 126	-	37, 126	MKS	Magnetklammer-System	Erlaubt ProtoMechs mit MKS die Nutzung der EGRT-Regeln. Maximum 2 Protos pro Mech, Transporter verliert durch Transport 2" Bewegung pro transportierte Einheit.
MAS	Mimetic Armor System	48	127	47	127	MPS	Mimetisches Panzerungssystem	Stehende Einheit mit aktivem MPS erhält +3 als Bewegungsmodifikator
MT#	Mech Transport	107	126	106	126	MT#	Mech-Transporter	Einheit kann # BattleMechs transportieren.

MTAS#	BattleMech Taser	109	132	109	131	MTAS#	Mechtaser	Einheit kann Taserangriffe ausführen. # gibt Anzahl der Taser und Angriffe pro Runde an. Nur kurze Distanz. Keine Landungsschiffe oder Ziele mit G, SG oder ÜG. Bei erfolgreichem Angriff 2W6 mit -2 Modifikator bei angegriffenem BattleMech und +2 bei Gefechtsrüstungen. 8+ legt Ziel 1 Runde lahm, darunter feindlicher Modifikator von +1 auf Treffer- und Kontrollwürfe für 1 Runde.
NARC	Narc Missile Beacon	107	128	107	128	NARC	Narc-Raketenbojenwerfer	Erlaubt zusätzlichen Angriff. Treffer steigert folgende Angriffsschäden von Einheiten mit IB, LSR und KSR um +1. STÖR stört. Kann alternative Munition verschießen.
ECS	RISC Emergency Coolant System	-	38, 130	-	37, 130	NKS	RISC-Notfallkühlsystem	Wird erst bei Hitze 4 aktiviert. Systemausfall bei 2 oder höher auf 1W6 vermieden und 2 Punkte Hitze pro Runde abgebaut. Bei 1 Ausfall, keine Kühlung und zusätzlich ein kritischer Reaktortreffer.
MEL	Melee	21, 47	127	21, 48	127	NKW	Nahkampfwaffe	Einheit besitzt Nahkampfwaffe. Nahkampfschaden +1
NOVA	Nova Composite EW System	-	37, 128	-	36, 121	NOVA	Elektronisches Nova-Kompositkriegsführungssystem	Gewährt STÖR, SON und K <sup>3</sup> V für 3 Einheiten. Nicht zu stören durch STÖR, LSTÖR oder WACH. Feindliches NOVA blockiert.
OMNI	Omni	48	128	48	128	OMNI	Omni	Einheit darf Gefechtsrüstungen transportieren.
ENG	Engineering	106	123	107	128	PIO	Pionier	Einheit kann Wälder roden oder einen Weg durch Schutt räumen. 2" Weg in 4 Runden pro Einheit mit Fähigkeit. Entsprechende Verkürzung bei mehr räumenden Einheiten bis Maximum 4 Einheiten.
BRID	Bridgelayar	105	121	107	128	PON	Pontonleger	Einheit kann 2" lange Brücke im Spiel erzeugen. Detaillierte Regeln siehe AS.
PT#	ProtoMech Transport	108	128	107	128	PT#	ProtoMech-Transporter	Einheit kann # ProtoMechs transportieren.
PNT#	Point Defense	108	128	107	128	PV#	Punktverteidigung	PV greift automatisch anfliegende Raketen an, inklusive IB, LSR, KSR, MSL oder Arrow-IV-Artillerie. Treffer automatisch. # gibt zur Verfügung stehende Punkte an, die auf anfliegende Raketen aufgeteilt werden. 1 Punkt erhöht Trefferwurf der gekennzeichneten Salve um +1 und senkt Schaden um 1. 2 Punkte aufgewendet vernichtet anfliegenden Angriff vollständig. Stilllegung nutzender Einheit deaktiviert PV.
QV	QuadVee	-	37, 129	-	37, 128	QV	QuadVee	Spezialkonstruktion als QuadVee. Sonderregeln auf S. 43, 44 AS Kompendium.



AMS	Anti-Missile System	46	117	48	129	RAS	Raketenabwehrsystem	Reduziert frontal eingehenden Schaden von Feindeinheiten mit Spezialfähigkeit IB, KSR und LSR um 1 Punkt (Minimum 1)
SPC	Spaceflight-Capable	-	89, 131	-	89, 129	RAUM	Raumschiff	Einheit kann im Weltraum und auf äußerem Ring der Radarkarte operieren. Automatisch für Luft-/Raumjäger, Raumboote, Landungsschiffe, Kriegsschiffe, Sprungschiffe, Satelliten und Raumstationen. Einheit erfordert keinen Piloten oder Drohnencontroller.
RBT	Robotic Drone	-	38, 130	-	38, 130	RBT	Roboterdrohne	Spezielle Regeln notwendig. (s. S. 39, 40 AS Kompanion)
ST#	Small Craft Transport	109	131	107	129	RBT#	Raumboot-Transporter	Kann # Raumboote transportieren.
RFA	Reflective Armor	108	130	108	130	RFA	Reflektive Panzerung	Hälfte reduziert; Minimum Schaden 1. Nahkampftackten, Flächeneffekt oder Angriff mit BOMB, ART, FLK oder RR verdoppeln Schadenseffekt. Schaden aller anderen Angriffe um 1 Punkt verringert. Kritische Treffer gegen RFA Einheit bekommen +2 Modifikator (Ergebnis 13 oder höher zwangsweise Reaktorschaden)
CR	Critical Resistant	106	122	108	130	RGK	Resistent gegen kritische Treffer	Würfe auf kritische Treffer werden um -2 reduziert.
RCA	Reactive Armor	108	129	108	130	RPA	Reaktive Panzerung	Schadensresistenz gegen Explosivgeschosse. Angriffe mit Flächeneffekt, ART, RR, BOMB oder FLK werden um Hälfte (abgerundet) reduziert. Bei Angriffen mit IB, LSR oder KSR wird Anteil des Spezialschaden halbiert. Minimalschaden 1 Punkt.
MSL#####	Missile	107	127	108	129	RR#####	Raumrakete	Einheit mit Raketen der SKW- oder USKW-Klasse. Kann als Artillerie eingesetzt werden. Keine Sondermunition zulässig. Weitere Regeln s. AS S. 86, 87
RAMS	RISC Advanced Point Defense System	-	38, 130	-	38, 121	RRAS	Erweitertes RISC-Punktverteidigungssystem	Verbessertes RAS. Kann zusätzlich Raketenbeschuss gegen freundliche Einheiten in 2" Umkreis um 1 Punkt Schaden reduzieren. Kann nur einmal in einer Runde eingesetzt werden. Ob Schutz freundlicher Einheit oder eigener muss bei einschlagendem Raketenbeschuss definiert werden. Auf S. 121 als VRAS bezeichnet
SDS	Space Defense System	109	131	108	129	RVS	Raumverteidigungssystem	SKW- und USKW-Waffen als Abwehr von Landungsschiffen und größer. Nur sehr bedingter Einsatz gegen Bodenziele möglich.

SDS-CM#####	SDS-Capital Missiles	109	-	108	-	RVS-RR#####	Raumverteidigungssystem-Raumraketen	Schiffsklasseraketen als Abwehr von Landungsschiffen und größer. Nur bedingt als Artillerieersatz einsetzbar. (s. S. 86 ff.).
SDS-C#####	SDS-Capital Weapons	109	-	108	-	RVS-SK#####	Raumverteidigungssystem-Schiffsklassewaffen	SKW-Waffen als Abwehr von Landungsschiffen und größer. Nur sehr bedingter Einsatz gegen Bodenziele möglich (s. S. 86 ff.).
SDS-SC#####	SDS Subcapital Weapons	109	-	108	-	RVS-USK#####	Raumverteidigungssystem-Unterschiffsklassewaffen	USKW-Waffen als Abwehr von Landungsschiffen und größer. Nur sehr bedingter Einsatz gegen Bodenziele möglich (s. S. 86 ff.).
RHS	Radical Heat Sink System	-	37, 129	-	37, 129	RWS	Radikales Wärmetauscher-System	Bei Hitzewert 1 oder höher Aktivierung gegen 1W6 möglich. Ergebnis 1 bedeutet Ausfall RWS für weiteres Gefecht und keine Wärmeableitung, alle anderen Werte - 1 Hitze.
D#	Door	106	122	108	130	S#	Schleuse	Einheit mit dieser Fähigkeit kann pro Runde und # Schleusen Einheiten ein- und auslassen.
SAW	Saw	108	130	108	130	SÄG	Säge	Einheit kann Wald anstelle eines Waffenangriffs roden.
DUN	Dune Buggy	106	123	109	131	SB	Strandbuggy	Einheit kann sich ohne Zusatzkosten oder Gefahr des Steckenbleibens über Sand bewegen.
SHLD	BattleMech Shield	46	120	46	117	SCHD	BattleMech Schild	Angriffe gegen schildtragende Einheit werden um 1 reduziert (Minimum 0). Keine Auswirkung auf indirekte Angriffe, Hitze und Flächeneffektwaffen. Waffenangriffe des Schildträgers um +2 erschwert.
RAIL	Rail	108	129	108	130	SCHIE	Schienen	Einheit kann sich nur auf Schienen bewegen.
ES	Ejection Seat	106	123	108	130	SCHLEU	Schleudersitz	Pilot kann sich jederzeit aus seiner Maschine retten. Automatische Aktivierung bei Munitionstreffer ohne CASE oder CASE-II
BT	Booby Trap	105	121	109	131	SF	Sprengfalle	Einsatz der Sprengfalle zerstört Einheit und wirkt als Flächeneffektangriff mit 2" Radius. Schaden entspricht Größenklasse * halbe Bewegungsrate.
SCR#	Screen Launchers	-	89, 130	-	89, 131	SFW#	Störfeldwerfer	Speziell für Raumkampf. # entspricht einsetzbarer Störfelder pro Runde. Erhöht Trefferwurf durch Störfeld um +1 pro verwendetem Störfeld. Maximum +4. Störfeldausstoß reduziert Anzahl Angriffe der Einheit um 1.
VLG	Very Large	109	133	108	131	SG	Sehr groß	Einheit nimmt Radius 4" ein. Blockiert Sichtlinie
SEAL	Environmental Sealing	106	123	109	132	SIEG	Umweltversiegelung	Einheit kann in schädlicher Umgebung genutzt werden (unter Wasser, Vakuum, u. ä.). Luft-/Raumjäger, ProtoMechs und U-Boote automatisch mit SIEG.

CAP	Capital Weapons	105	121	108	130	SKW	Schiffsklassewaffen	Einheit besitzt Schiffsklassewaffen. Einsatz nur unter sehr beschränkten Bedingungen in konventionellem Spiel. Siehe AS S. 86 und 87
SNARC#	Standard Narc Missile Beacon	107	128	107	128	SNARC#	Standard-Narc-Raketenbojenwerfer	Zusätzliche Angriffsmöglichkeit. Erfolg auf kurz oder mittel verursacht keinen Schaden, steigert aber Angriffsschaden mit LSR, KSR und IB um 1. Kann mit STÖR gestört werden. Kann Sondermunition verwenden. # gibt Zahl der vorhandenen Werfer an.
PRB	Active Probe	104	117	104	117	SON	Aktive Sonde	Informationsgewinnung auf 18" Distanz. Gewährt automatisch SPÄ. Versteckte Einheiten in 10" Distanz aufgedeckt. Identifizierung von Markern und feindlichen Fähigkeiten. STÖR aller Arten stört.
RCN	Recon	108	130	109	131	SPÄ	Späher	In Zusammenhang mit MHQ
BAR	Barrier Armor Rating	46	120	48	131	SPW	Schutzpanzerwert	Minderwertige Panzerung ergibt bei jedem erfolgreichen Treffer einen Wurf auf kritischen Treffer. Auch bei noch vorhandener Panzerung.
TRN	Trenchworks/Fieldworks Engineers	109	132	108	130	SSP	Schützengraben-/Schanzenpionier	Infanterieeinheit kann 2"-Bereich in befestigtes Areal umwandeln. Angriffe gegen Infanterie im Areal erleiden Trefferwurfaufschlag von +2, außer HT-, ART- oder Flächeneffektangriff.
ECM	Electronic Countermeasures	46	123	48	131	STÖR	Störsender	Stört in 12" Umkreis feindliche SON, DRO, NARC, VNARC und K <sup>3</sup> -Kommunikation (ZES, K <sup>3</sup> Boosted System nicht betroffen).
SRCH	Searchlight	108	131	109	131	SUCH	Suchscheinwerfer	Einheit ignoriert Modifikatoren für Nachtkämpfe
STL	Stealth	48	131	48	131	TARN	Tarnkappenpanzerung	Entfernungsabhängiger Waffenangriffsmodifikator gegen TARN-Träger. +1 auf mittlere, +2 auf lange Distanz. Gefechtsrüstung mit TARN erhält +1 auf kurz und mittel gegen sich, +2 auf lang.
TAS	Taser	109	132	109	131	TAS	Taser	Angriff kann Einheit abschalten oder Zielerfassung stören. Spezielle Regeln siehe S. 109 AS.
TOR###/###	Torpedo	48	132	48	131	TOR###/###	Torpedo	Spezialwaffe für Angriffe aus Wasser heraus auf Ziele im oder auf Wasser. Kann zusätzlich zu normalem Unterwasserschaden verursacht werden. Keine Beeinflussung durch Reichweiten- oder Schadensmodifikatoren unter Wasser.
REL	Re-Engineered Lasers	-	38, 130	-	38, 132	ÜAL	Überarbeiteter Laser	Ignoriert schadensreduzierende Effekte von RFA. Ziele mit RGK ersetzen ihren Modifikator für kritische Treffer durch -1.
SLG	Super Large	109	132	109	132	ÜG	Übergroß	Einheit nimmt Radius 6" ein. Blockiert Sichtlinie

UCS	Magnetic Clamp System, Ultraheavy	-	37, 126	-	37, 126	UKS	Magnetklammer-System, Ultraschwer	Erlaubt ultraschweren ProtoMechs mit UKS die Nutzung der EGRT-Regeln. Maximum 1 Proto pro Mech, Transporter verliert durch Transport 2" Bewegung.
VSTOL	Very-Short Takeoff and Landing	109	133	109	132	UKS	Ultrakurzstart	Einheit kann kürzere Piste als für stromlinienförmige Fahrzeuge normal nutzen.
UMU	Underwater Maneuvering Unit	48	133	48	132	UME	Unterwasser-Manövereinheit	Einheit nutzt Unterwasserbewegung unter Wasser, nicht Standardregeln für Bewegung unter Wasser
SCAP	Sub-Capital	109	131	109	132	USKW	Unterschiffsklassewaffen	Kleinere Schiffsklassewaffen. Nur bedingter Einsatz im Bodenspiel möglich, dann Sonderregeln s. S. 86, 87 AS.
AFC	Advanced Fire Control	45	117	48	132	VFLS	Verbessertes Feuerleitsystem	Industriemechs mit VFLS erleiden keinen Trefferwurfaufschlag.
INARC	Improved Narc Missile Beacon	107	125	109	132	VNARC	Verbesserte Narc-Raketenboje	Wie NARC-Boje, allerdings mit Option auf Sondermunition.
VR	Virtual Reality Piloting Pod	-	39, 133	-	38, 133	VR	Virtual Reality Pilotenmodul	-1 auf alle Kontrollwürfe. Kein Notausstieg möglich. Bei feindlichem LSTÖR, STÖR oder WACH in Wirkbereich kein Fernwaffeneinsatz und +2 auf Nahkampf.
IATM###	Improved Advanced Tactical Missile	-	37, 125	-	38, 132	VTAKRAK#	Verbessertes Taktisches Raketensystem	Dank Sondermun vielseitiger. Kann IB in Höhe # ausführen. Magpuls erzielen auf Kosten 1 Punkt Schaden auf kurz einen Trefferwurfausschlag des Gegners von +1 und 2" Bewegungsreduktion. Spezielle Infernos reduzieren Schaden auf kurz um 1 Punkt, gewähren aber HT in Höhe #.
VRT	Variable Range Targeting	109	133	109	132	VZE	Variable Zielerfassung	Zielerfassung umschaltbar zwischen Standard, kurz und lang. Spezielle Regeln s. S. 103 AS.
WAT	Watchdog	48	133	48	133	WACH	Wachhund	Kombisystem. Gewährt Einheit LSTÖR und LSON.
SOA	Space Ops Adaptation	109	131	109	133	WOA	Weltraumoperationsanpassung	Einheit kann in Vakuum eingesetzt werden, kann aber nicht eigenständig im Raum fliegen.
OVL	Overheat Long	21, 48	128	21, 48	133	WÜH	Weites Überhitzen	ÜH-Wert kann zusätzlich auch auf lange Distanz zu Schaden addiert werden.
SDCS	SDS Drone Control System	-	38, 130	-	39, 133	WVKS	WVS-Drohnenkontrollsystem	Ermöglicht passend ausgestatteten Raumschiffen als Roboterdrohne RBT zu agieren.
HJ	RISC Viral Jammers, Homing	-	38, 130	-	38, 133	ZBLO	Viraler RISC-Blocker, Zielsucher	Einheit kann nach Aktivierung 5 Runden lang Zielerfassung feindlicher Einheiten in 34" Umgebung stören. Bei Wurf 8 oder niedriger auf 2W6 verliert die feindliche Einheit alle Effekte von K3-Systemen, ZES, NOVA, KSR, LSR, NARC (VNARC ausgenommen) und VTAKRAK.
TAG	Target Acquisition Gear	109	132	109	133	ZES	Zielerfassungssystem	ZES markiert Ziele für Artillerie auf kurz und mittel.

C <sup>3</sup> -Systems	49	121	49	124	K <sup>3</sup> -Systeme	Einheit kann in ein K <sup>3</sup> -Netz eingebunden werden. Spezielle Regeln s. S. 49 AS.
Scout	-	135	-	134	Kundschafter	Schnelle, leicht gepanzerte Aufklärer ohne starke Bewaffnung, möglicherweise mit Elektronik
Ambusher	-	134	-	135	Lauerjäger	Leichtere oder langsame Einheit mit großer Feuerkraft, meist auf kurze Distanz; wenig Hilfsmittel
Juggernaut	-	135	-	135	Moloch	Schwere, gut gepanzerte, langsame Einheit mit massiver Feuerkraft auf kürzere Distanzen. Defensive Hilfsmittel nicht ausgeschlossen
Skirmisher	-	136	-	135	Plänkler	Schnellere, ordentlich gepanzerte Einheit mit zielgerichteter Bewaffnung auf eher mittlere Entfernung
Missile Boat	-	135	-	135	Raketenplattform	Vorzugsweise schwerere Einheiten mit massiven Raketenbatterien, die sie gerne auf lange Distanzen einsetzen.
Brawler	-	134	-	136	Raufbold	In fast jeder Hinsicht mittelmäßige Linieneinheit, die den Kern einer Streitmacht ausmacht.
Sniper	-	136	-	136	Scharfschütze	Gegenstück zur Raketenplattform mit einer Betonung auf Direktfeuerwaffen.
Striker	-	136	-	136	Stürmer	Schnellere, leichter gepanzerte Einheit mit mäßiger Bewaffnung für Konflikte auf kurze und mittlere Distanz.
Interceptor	-	137	-	136	Abfangjäger	Leichter, schneller Jäger mit Bewaffnung primär ab mittlerer Reichweite
Attack Fighter	-	136	-	136	Angriffsjäger	Schwer bewaffneter, aber eher träger Jäger mit mäßiger Panzerung
Fire Support	-	137	-	137	Feuerunterstützung	Mittlerer oder schwerer Jäger mit Langstreckenwaffen. Eher mäßige Agilität.
Dogfighter	-	137	-	137	Kurvenkämpfer	Mittlerer oder schwerer Jäger mit primär Mittelstreckenwaffen und ordentlicher Panzerung bei mittlerer Beweglichkeit

Fast Dogfighter	-	137	-	137	Schneller Kurvenkämpfer	Schneller leichter oder mittlerer Jäger mit Bewaffnung für Kurzstrecke und mäßiger Panzerung.
Transport	-	137	-	137	Transporter	Maschine dient vor allem dem Transport anderer Einheiten, weniger für den Kampf.

Englisches Original				Deutsche Übersetzung			
Abkürzung	Bedeutung	Seite		Seite	Abkürzung	Bedeutung	
		Alpha Strike	AS Companion	Alpha Strike	AS Kompendium		
PRB	Active Probe	104	117	104	117	SON	Aktive Sonde
AFC	Advanced Fire Control	45	117	48	132	VFLS	Verbessertes Feuerleitsystem
ATAC#	Advanced Tactical Analysis	-	35, 117	-	36, 121	ETAC#	Erweiterter Taktischer Analysecomputer
AT#	Aerospace Transport	104	117	106	125	LRT#	Luft-/Raumtransporter
AMP	Amphibious	46	117	46	117	AMP	Amphibisch
AECM	Angel ECM	46	117	46	121	ESTÖR	Engel-Störsender
AM	Anti-Mech Infantry	46	117	47	126	MA	Mechabwehr-Infanterie
AMS	Anti-Missile System	46	117	48	129	RAS	Raketenabwehrsystem
ABA	Anti-Penetrative Ablation A	-	35, 117	-	35, 117	ABP	Anti-Penetrative Ablationspanzerung
ARM	Armored Component	46	120	46	123	GK	Gepanzerte Komponenten
ARS	Armored Motive System	46	120	46	123	GA	Gepanzerte Antriebssystem
ART-X#	Artillery	104	120	104	117	ART-X#	Artillerie
ATMO	Atmospheric Only	-	89, 120	-	89, 128	ATMO	Nur Atmosphäre
AC#/#/#	Autocannon	105	120	105	117	AK#/#/#	Autokanone
BRA	Ballistic-Reinforced Armor	-	35, 120	-	35, 117	BVP	Ballistikverstärkte Panzerung
BAR	Barrier Armor Rating	46	120	48	131	SPW	Schutzpanzerwert
BFC	Basic Fire Control	46	120	46	117	BFLS	Basis-Feuerleitsystem
BHJ	BattleMech HarJel	46, 105	120	46, 105	117	BHJ	BattleMech-HarJel
BHJ2	BattleMech HarJel II	-	35, 120	-	35, 117	BHJ2	BattleMech HarJel II
BHJ3	BattleMech HarJel III	-	35, 120	-	35, 117	BHJ3	BattleMech HarJel III
SHLD	BattleMech Shield	46	120	46	117	SCHD	BattleMech Schild

BIM (#a)	Bimodal Land-Air Mech	-	36, 120	-	35, 120	BFM(#f)	Bimodaler FlugMech
BH	Bloodhound Active Probe	105	121	104	117	BH	Aktive Bluthund-Sonde
BOMB#	Bomb	46	121	46	120	BOMB#	Bombe
BT	Booby Trap	105	121	109	131	SF	Sprengfalle
BRID	Bridgelayer	105	121	107	128	PON	Pontonleger
	C <sup>3</sup> -Systems	49	121	49	124		K <sup>3</sup> -Systeme
C <sup>3</sup> BSM#	C <sup>3</sup> Boosted System Master	51	121	51	125	HL-K <sup>3</sup> M	Hochleistungs-K <sup>3</sup> -System Master
C <sup>3</sup> BSS	C <sup>3</sup> Boosted System Slave (	51	121	51	125	HL-K <sup>3</sup> D	Hochleistungs-K <sup>3</sup> -System Diener
C <sup>3</sup> EM	C <sup>3</sup> Emergency Master Com	51	121	51	125	K <sup>3</sup> NM	K <sup>3</sup> -Notfall-Master
C <sup>3</sup> M#	C <sup>3</sup> Master Computer	51	121	51	125	K <sup>3</sup> M#	K <sup>3</sup> -Mastercomputer
C <sup>3</sup> RS	C <sup>3</sup> Remote Sensor	51	121	51	125	K <sup>3</sup> FS	K <sup>3</sup> -Fernsensor
C <sup>3</sup> S	C <sup>3</sup> Slave Computer	51	121	51	125	K <sup>3</sup> D	K <sup>3</sup> -Dienercomputer
C <sup>3</sup> I	C <sup>3</sup> Improved Computer	51	121	51	125	K <sup>3</sup> V	Verbesserter K <sup>3</sup> -Computer
CAP	Capital Weapons	105	121	108	130	SKW	Schiffsklassewaffen
CAR#	Cargo	46	122	46	122	FRA#	Fracht
CK#	Cargo Transport, kilotons	106	122	106	122	FTK#	Frachttransport Kilotonnen
CT#	Cargo Transport, tons	106	122	106	122	FTT#	Frachttransport Tonnen
CASE	Cellular Ammo Storage Eq	21, 46	122	21, 48	120	CASE	Zellulares Munitionslager
CASE II	Cellular Ammo Storage Eq	21, 46	122	21, 48	120	CASE II	Zellulares Munitionslager II
CRW#	Crew	106	122	105	120	BES#	Besatzung
CR	Critical Resistant	106	122	108	130	RGK	Resistent gegen kritische Treffer
DN	Direct Neural Control Interf:	-	36, 122	-	35, 120	DN	Direktneurales Interface
D#	Door	106	122	108	130	S#	Schleuse
DRO	Drone	106	123	105	120	DRO	Drohne
DCC#	Drone Carrier Control Syste	106	123	105	120	DKS#	Drohnenträger-Kontrollsystem
DT#	Dropship Transport	-	89, 123	-	89, 125	LT#	Landungsschiff-Transporter
DUN	Dune Buggy	106	123	109	131	SB	Strandbuggy
ES	Ejection Seat	106	123	108	130	SCHLEU	Schleudersitz
ECM	Electronic Countermeasure	46	123	48	131	STÖR	Störsender
EE	Elementary Engine	47	123	47	123	GEA	Gewöhnlicher Antrieb
ENE	Energy	21, 47	123	21, 46	121	ENE	Energie
ENG	Engineering	106	123	107	128	PIO	Pionier
SEAL	Environmental Sealing	106	123	109	132	SIEG	Umweltversiegelung
XMEC	Extended Mechanized	47	124	46	121	EGRT	Erweiterter Gefechtsrüstungstransport
FF	Firefighter	107	124	106	122	FW	Feuerwehr

FR	Fire Resistent	47	124	46	122	FF	Feuerfest
FLK###/##	Flak	47	124	46	122	FLK###/##	Flak
FD	Flight Deck	107	124	106	122	FD	Flugdeck
FC	Fuel Cell	47	123	47	123	BZR	Brennstoffzellenreaktor
GLD	Glider ProtoMech	-	36, 124	-	36, 123	GLT	Gleiter-ProtoMech
HT###/##	Heat	21, 47	124	21, 47	123	HT###/##	Hitze
HELI	Helipad	107	125	106	124	HLP	Hubschrauberlandeplatz
HPG	Hyperpulse Generator	-	36, 125	-	36, 124	HPG	Hyperpuls-Generator
IRA	Impact-Resistant Armor	-	37, 125	-	35, 117	ARP	Aufprallresistente Panzerung
IATM###/##	Improved Advanced Tactics	-	37, 125	-	38, 132	VTAKRAK#	Verbessertes Taktisches Raketensystem
INARC	Improved Narc Missile Bea	107	125	109	132	VNARC	Verbesserte Narc-Raketenboje
IF#	Indirect Fire	47	125	47	124	IB#	Indirekter Beschuss
I-TSM	Industrial Triple-Strength M	47	125	47	124	I-DM	Industrielle Dreifachmyomere
IT#	Infantry Transport	47	125	47	124	IT#	Infanterietransporter
KF	Kearny-Fuchida Drive	-	89, 125	-	89, 125	KF	Kearny-Fuchida-Antrieb
LAM(#g/#a)	Land-Air Mech	-	37, 125	-	36, 122	FLUM(#b/#)	FlugMech
LG	Large Unit	107	125	106	123	G	Große Einheit
LPRB	Light Active Probe	107	126	106	126	LSON	Leichte Aktive Sonde
LECM	Light ECM	47	126	47	126	LSTÖR	Leichter Störsender
LMAS	Light Mimetic Armor System	48	127	47	127	LMPS	Leichtes mimetisches Panzerungssystem
LTAG	Light Target Acquisitation C	107	126	106	126	LZES	Leichtes Zielerfassungssystem
LF	Lithium-Fusion Battery	-	89, 126	-	89, 126	LF	Lithium Fusionsbatterie
LRM###/##	Long-Range Missiles	107	126	106	125	LSR###/##	Langstreckenraketen
MAG	MagLev	107	126	106	126	MAG	Magnetschwebbahn
MCS	Magnetic Clamp System	-	37, 126	-	37, 126	MKS	Magnetklammer-System
UCS	Magnetic Clamp System, U	-	37, 126	-	37, 126	UKS	Magnetklammer-System, Ultraschwer
MT#	Mech Transport	107	126	106	126	MT#	Mech-Transporter
MEC	Mechanized	47	126	46	123	GRT	Gefechtsrüstungstransport
MEL	Melee	21, 47	127	21, 48	127	NKW	Nahkampfwaffe
MAS	Mimetic Armor System	48	127	47	127	MPS	Mimetisches Panzerungssystem
MDS#	Mine Dispenser	107	127	106	127	MIL#	Minenleger
MSW	Minesweeper	107	127	106	127	MIR	Minenräumer
MSL###/##	Missile	107	127	108	129	RR###/##	Raumrakete
MASH#	Mobile Army Surgical Hosp	-	37, 127	-	36, 127	MASH#	Mobiles Feldlazarett
MFB	Mobile Field Base	-	37, 127	-	37, 127	MFB	Mobile Feldbasis
MHQ#	Mobile Headquarter	107	127	107	127	MHQ#	Mobiles Hauptquartier



MTN	Mountain Troops	107	128	106	123 GJ	Gebirgsjäger
NARC	Narc Missile Beacon	107	128	107	128 NARC	Narc-Raketenbojenwerfer
CNARC#	Compact Narc Missile Bea	107	128	107	128 KNARC#	Kompakter Narc-Raketenbojenwerfer
SNARC#	Standard Narc Missile Bea	107	128	107	128 SNARC#	Standard-Narc-Raketenbojenwerfer
NC <sup>3</sup>	Naval C <sup>3</sup>	-	37, 89, 128	-	37, 89, 126 MK <sup>3</sup>	Marine-K <sup>3</sup>
NOVA	Nova Composite EW System	-	37, 128	-	36, 121 NOVA	Elektronisches Nova-Kompositkriegsführungssystem
ORO	Off-Road	48	128	46	123 GLW	Geländewagen
OMNI	Omni	48	128	48	128 OMNI	Omni
OVL	Overheat Long	21, 48	128	21, 48	133 WÜH	Weites Überhitzen
PARA	Paratroopers	108	128	105	121 FSJ	Fallschirmjäger Im AS als FJ abgekürzt
PNT#	Point Defense	108	128	107	128 PV#	Punktverteidigung
PT#	ProtoMech Transport	108	128	107	128 PT#	ProtoMech-Transporter
CASEP	Prototype CASE	-	37, 129	-	37, 128 CASEP	Prototyp-CASE
TSMX	Prototype Triple Strength M	-	37, 129	-	37, 128 DMX	Prototyp-Dreifachmyomere
QV	QuadVee	-	37, 129	-	37, 128 QV	QuadVee
RHS	Radical Heat Sink System	-	37, 129	-	37, 129 RWS	Radikales Wärmetauscher-System
RAIL	Rail	108	129	108	130 SCHIE	Schienen
RCA	Reactive Armor	108	129	108	130 RPA	Reaktive Panzerung
REAR##/##	Rear Weapons	-	129	-	127 HECK##/##	Nach hinten feuernde Waffen
RCN	Recon	108	130	109	131 SPÄ	Späher
REL	Re-Engineered Lasers	-	38, 130	-	38, 132 ÜAL	Überarbeiteter Laser
RFA	Reflective Armor	108	130	108	130 RFA	Reflektive Panzerung
RSD#	Remote Sensor Dispenser	108	130	106	122 FSV#	Fernsensorenverteiler
RAMS	RISC Advanced Point Defe	-	38, 130	-	38, 121 RRAS	Erweitertes RISC-Punktve Auf S.121 als VRAS bezeichnet
ECS	RISC Emergency Coolant S	-	38, 130	-	37, 130 NKS	RISC-Notfallkühlsystem
DJ	RISC Viral Jammers, Deco	-	38, 130	-	38, 133 KBLO	Viraler RISC-Blocker, Köder
HJ	RISC Viral Jammers, Homi	-	38, 130	-	38, 133 ZBLO	Viraler RISC-Blocker, Zielsucher
RBT	Robotic Drone	-	38, 130	-	38, 130 RBT	Roboterdrohne
SAW	Saw	108	130	108	130 SÄG	Säge
SCR#	Screen Launchers	-	89, 130	-	89, 131 SFW#	Störfeldwerfer
SDCS	SDS Drone Control System	-	38, 130	-	39, 133 WDKS	WVS-Drohnenkontrollsystem
JAM	SDS Jammer	-	38, 130	-	38, 133 BLOCK	WVS-Blocker
SRCH	Searchlight	108	131	109	131 SUCH	Suchscheinwerfer
SRM##/##	Short-Range Missiles	108	131	106	125 KSR##/##	Kurzstreckenraketen
ST#	Small Craft Transport	109	131	107	129 RBT#	Raumboot-Transporter
SDS	Space Defense System	109	131	108	129 RVS	Raumverteidigungssystem

SDS-C###/###	SDS-Capital Weapons	109	-	108	-	RVS-SK###	Raumverteidigungssystem-Schiffsklassewaffen
SDS-CM###/###	SDS-Capital Missiles	109	-	108	-	RVS-RR###/###	Raumverteidigungssystem-Raumraketen
SDS-SC###/###/###	SDS Subcapital Weapons	109	-	108	-	RVS-USK###	Raumverteidigungssystem-Unterschiffsklassewaffen
SOA	Space Ops Adaptation	109	131	109	133	WOA	Weltraumoperationsanpassung
SPC	Spaceflight-Capable	-	89, 131	-	89, 129	RAUM	Raumschiff
STL	Stealth	48	131	48	131	TARN	Tarnkappenpanzerung
SCAP	Sub-Capital	109	131	109	132	USKW	Unterschiffsklassewaffen
SLG	Super Large	109	132	109	132	ÜG	Übergroß
TAG	Target Acquisition Gear	109	132	109	133	ZES	Zielerfassungssystem
TAS	Taser	109	132	109	131	TAS	Taser
BTAS#	Battlearmor Taser	109	132	109	131	GTAS#	Gefechtsrüstungstaser
MTAS#	BattleMech Taser	109	132	109	131	MTAS#	Mechtaser
TELE	Tele-Operated Missiles	-	89, 132	-	89, 121	FERN	Ferngesteuerte Raketen
TSEMP#	Tight-Stream Electromagne	-	38, 132	-	36, 121	EMBSI#	Elektromagnetische Bündelstrahl-Impuls- waffe
TSEMP-O#	Tight-Stream Electromagnetic Pulse Weapons. One-Shot	-	38, 132	-	36, 121	EMBSI-E#	Elektromagnetische Bündelstrahl- Impuls- waffe, einschüssig
TOR###/###	Torpedo	48	132	48	131	TOR###/###	Torpedo
HTC	Trailer Hitch	-	39, 132	-	35, 117	AHK	Anhängerkupplung Auf S. 35 als ANK
TRN	Trenchworks/Fieldworks Er	109	132	108	130	SSP	Schützengraben-/Schanzenpionier
TSI	Triple Strength Implants	-	39, 132	-	36, 120	DMIM	Dreifachmyomer-Implantat
TSM	Triple Strength Myomer	48	132	46	120	DM	Dreifachmyomere
TUR###/###	Turret	48	133	47	123	GST###/###	Geschützturm
UMU	Underwater Maneuvering U	48	133	48	132	UME	Unterwasser-Manövereinheit
VRT	Variable Range Targeting	109	133	109	132	VZE	Variable Zielerfassung
VT	Vehicle Transport	109	133	105	121	FT	Fahrzeugtransporthangar
VTM#	Medium Vehicle Transport	109	133	105	121	FTM#	Mittelschwere Fahrzeugtransporthangar
VTH#	Heavy Vehicle Transport	109	133	105	121	FTS#	Schwere Fahrzeugtransporthangar
VTS#	Super-heavy Vehicle Trans	109	133	105	121	FTU#	Überschwere Fahrzeugtransporthangar
VLG	Very Large	109	133	108	131	SG	Sehr groß
VSTOL	Very-Short Takeoff and Lar	109	133	109	132	UKS	Ultrakurzstart
VR	Virtual Reality Piloting Pod	-	39, 133	-	38, 133	VR	Virtual Reality Pilotenmodul
WAT	Watchdog	48	133	48	133	WACH	Wachhund
	Ambusher	-	134	-	135		Lauerjäger

Brawler	-	134	-	136	Raufbold
Juggernaut	-	135	-	135	Moloch
Missile Boat	-	135	-	135	Raketenplattform
Scout	-	135	-	134	Kundschafter
Skirmisher	-	136	-	135	Plänkler
Sniper	-	136	-	136	Scharfschütze
Striker	-	136	-	136	Stürmer
Attack Fighter	-	136	-	136	Angriffsjäger
Dogfighter	-	137	-	137	Kurvenkämpfer
Fast Dogfighter	-	137	-	137	Schneller Kurvenkämpfer
Fire Support	-	137	-	137	Feuerunterstützung
Interceptor	-	137	-	136	Abfangjäger
Transport	-	137	-	137	Transporter