



Glossar der englischen und deutschen Begriffe bei BattleTech

| | |
|--|---|
| 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 ³ | K ³ |
| C ³ Computer (C3) | K ³ -Computer (K3) |
| C ³ slave | K ³ -Dienereinheit |
| C ³ i (improved) | K ³ 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-Impuls laser |
| 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 |



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.