Vorname

Nachname

Pilot

	Mechkrieger	Bordschütze 3	Bordschütze 2	Bordschütze 1	Bordschütze 0	Pilot 4	Pilot 3	Pilot 2	Pilot 1	Pilot 0	MG, Flamer, S-Laser Spezi	Med-Laser Spezi	Large, Pepp Spezi	AC Spezi	SRM Spezi	LRM Spezi	Nahkampf Spezi	Ausweichen	Fahrkünstler	Masseln	Taktisches Genie	Sechster Sinn	Homingshot
		erst ab 3. X																					
Kosten:		8	10	12	14	4	6	8	10	12	4	9	8	7	7	7	7	4	4	8	8	4	6
	1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Ein Pilot mit mehr als 50 Pt. wird durch 2 neue ersetzt 1=2x2 2=2x3 3=2x3 man kann max. 4 Piloten haben !!!

Waffen Spezi erhalten -2 auf Angriff (bei MG Rapid fire Mode möglich 1W6=D+H=D-2 oder 2 Schuss, 3+4= jammed 2=MG Ex)
Nahkampf Spezi erhält -1 auf Angriff u. +1 Schaden
Ausweichen +2 auf feindlichen Nahkampf - kann selbst dann nicht Nahkämpfen
Fahrkünstler Seitwärtsschritte wie 4Beiner, -1 auf Rutschen, +1 BP wenn keine Angriffe
Masseln darf einen Wurf im Spiel wiederholen lassen, Masseln kann Masseln negieren
Taktisches Genie darf den Iniwurf wiederholen
Sechster Sinn darf 1x im Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt ziehen
Homingshot bei Clusterwaffen +2 auf den Wurf für Trefferausbeute (max. 12 bzw. 6 bei Rapid fire MG)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vorname

Nachname

Pilot

	Mechkrieger	Bordschütze 3	Bordschütze 2	Bordschütze 1	Bordschütze 0	Pilot 4	Pilot 3	Pilot 2	Pilot 1	Pilot 0	MG, Flamer, S-Laser Spezi	Med-Laser Spezi	Large, Pepp Spezi	AC Spezi	SRM Spezi	LRM Spezi	Nahkampf Spezi	Ausweichen	Fahrkünstler	Masseln	Taktisches Genie	Sechster Sinn	Homingshot
		erst ab 3. X																					
Kosten:		8	10	12	14	4	6	8	10	12	4	9	8	7	7	7	7	4	4	8	8	4	6
	1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Ein Pilot mit mehr als 50 Pt. wird durch 2 neue ersetzt 1=2x2 2=2x3 3=2x3 man kann max. 4 Piloten haben !!!

Waffen Spezi erhalten -2 auf Angriff (bei MG Rapid fire Mode möglich 1W6=D+H=D-2 oder 2 Schuss, 3+4= jammed 2=MG Ex)
Nahkampf Spezi erhält -1 auf Angriff u. +1 Schaden
Ausweichen +2 auf feindlichen Nahkampf - kann selbst dann nicht Nahkämpfen
Fahrkünstler Seitwärtsschritte wie 4Beiner, -1 auf Rutschen, +1 BP wenn keine Angriffe
Masseln darf einen Wurf im Spiel wiederholen lassen, Masseln kann Masseln negieren
Taktisches Genie darf den Iniwurf wiederholen
Sechster Sinn darf 1x im Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt ziehen
Homingshot bei Clusterwaffen +2 auf den Wurf für Trefferausbeute (max. 12 bzw. 6 bei Rapid fire MG)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐