

TERMINATOR SERGEANT	Pt.
Mensch, Athletisch	3
<i>Tk: 110, NK-Schaden +1, Wurfweite +2cm</i>	
Schütze [SZ]	10
Dienstgrad	
Gruppenführer [GF]	10
<i>+2 Befehlsänderung, Schockerhol. +2, gibt +3</i>	
Spezialausbildungen	
Soldat [Militär]	1
<i>Kamerad (sich) heilen: 1 (2) Aktion(en), 6 auf W6</i>	
Veteran [VET]	18
<i>FK- und NK-TW: +1, und +1 Schockerhol.</i>	
<u>Spezialbefehl:</u> FEUER	
Scharfschütze [SSH]	20
<i>FK-TW: +1</i>	
<u>Spezialbefehl:</u> ZIELEN	
Nahkämpfer [NKP]	5
<i>NK-TW: +1, Gegner: -1 NK-TW</i>	
<i>Bewegungsweite bei ANGRIFF +2cm</i>	
<u>Spezialbefehl:</u> ANGRIFF	
Panzerung	
Servo-Panzer Mark-6 [MK-6]	55
<i>Sec Com, ABC Schutz, Nachtsichtgerät</i>	
<i>DECKUNG: Gegner nur FK-TW -1</i>	
T 14 V 12 S 10	
Ausrüstung	
Hydraulikhand [W6 + 8]	4
Gatlingkanone [GK]	63
<i>Laserpunkt [LSP], Laser-Entfernungsmesser [LEM]</i>	
k (+1) l Df Sch Spezial	
20cm 70cm 5 4W6 streut	
Σ	0
Σ Boni	
Fernkampf: +3 (VET, SSH, Waffe streut)	
[LSP] (nur 1. Schuss!): +2 bis 10cm, +1 bis 20cm	
Nahkampf: +2 (VET & NKP)	
Gegner: -1 NK-TW	

TERMINATOR	Pt.
Mensch, Athletisch	3
<i>Tk: 110, NK-Schaden +1, Wurfweite +2cm</i>	
Schütze [SZ]	10
Dienstgrad	
Gruppenführer – Anwärter [GA]	8
<i>+1 Befehlsänderung, Schockerhol. +1, gibt +2</i>	
Spezialausbildungen	
Soldat [Militär]	1
<i>Kamerad (sich) heilen: 1 (2) Aktion(en), 6 auf W6</i>	
Veteran [VET]	18
<i>FK- und NK-TW: +1, und +1 Schockerhol.</i>	
<u>Spezialbefehl:</u> FEUER	
Nahkämpfer [NKP]	5
<i>NK-TW: +1, Gegner: -1 NK-TW</i>	
<i>Bewegungsweite bei ANGRIFF +2cm</i>	
<u>Spezialbefehl:</u> ANGRIFF	
Panzerung	
Servo-Panzer Mark-6 [MK-6]	55
<i>Sec Com, ABC Schutz, Nachtsichtgerät</i>	
<i>DECKUNG: Gegner nur FK-TW -1</i>	
T 14 V 12 S 10	
Ausrüstung	
Hydraulikhand [W6 + 8]	4
Sturmgewehr [SG]	28
<i>Laserpunkt [LSP], Laser-Entfernungsmesser [LEM]</i>	
k (+1) l Df Sch Spezial	
25cm 75cm 3 3W6 -	
Σ	0
Σ Boni	
Fernkampf: +1 (VET)	
[LSP] (nur 1. Schuss!): +2 bis 10cm, +1 bis 20cm	
Nahkampf: +2 (VET & NKP)	
Gegner: -1 NK-TW	