

MP	DEF	HP	Nahkampf	Fernkampf	Kosten	Teamkosten	Teamzusammenstellung	Ausrüstung
4	2	1	1W+2	Sturmgewehr	$3+2+0+8 = 13$	100	= 5 Soldaten + 1 Unteroffizier (TQ 1)	12
4	2	1	1W+2	Sturmgewehr	$3+2+0+8 = 13$	25	= Offizier (TQ 1) statt Unteroffizier	15
4	3	1	1W+2	Sturmgewehr	$3+6+0+8 = 17$	125	= 5 Soldaten + 1 Unteroffizier (TQ 1)	13
4	3	1	1W+2	Sturmgewehr	$3+6+0+8 = 17$	25	= Offizier (TQ 1) statt Unteroffizier	15
5	2	1	1W+2	Sturmgewehr	$6+2+0+8+5 = 21$	150	= 5 Soldaten (TQ 1) + 1 Unteroffizier (TQ 2)	14
5	2	1	1W+2	Sturmgewehr	$6+2+0+8+5 = 21$	25	= Offizier (TQ 2) statt Unteroffizier	15
5	3	1	1W+3	Sturmgewehr	$6+6+0+8+5 = 25$	175	= 5 Soldaten (TQ 1) + 1 Unteroffizier (TQ 2)	15
5	3	1	1W+3	Sturmgewehr	$6+6+0+8+5 = 25$	25	= Offizier (TQ 2) statt Unteroffizier	15
4	1	1	1W	-	$3+0+0+0 = 3$	-	= Zivilist	
4	1	1	1W+1	?	$3+0+0+? = 3+?$	-	= Zivilist	
4	4	1	1W+4°	Autolaser +Stabi	$3+12+0+0+3+12+5 = 35$	200	4 Kampfanzüge (TQ 0) + 1 Unteroffizier (TQ 1), groß	15
4	4	1	1W+4°	Autolaser +Stabi	$3+12+0+0+3+12+5 = 35$	25	= Offizier (TQ 1) statt Unteroffizier, Groß	15
4	4	1	1W+4°	Autolaser +Stabi	$3+12+0+0+3+12+5+5 = 40$	225	4 Soldaten (TQ 1) + 1 Unteroffizier (TQ 2), groß	15
4	4	1	1W+4°	Autolaser +Stabi	$3+12+0+0+3+12+5+5 = 40$	25	= Offizier (TQ 2) statt Unteroffizier, Groß	15
4	5	4	2W+6 +d	2 S2 Waffen +Stabi	$3+20+9+3+3+10+30+10 = 88$	100	Kampfroboter, riesig	12

MP	DEF	HP	Nahkampf	Fernkampf	Kosten	Symbol	Sonstiges	Typ / ID
6	3	1	3W+3	-	9+6+0+6+0 = 21	ƚ	Standard	1
4	4	1	3W+4	-	3+12+0+6+0 = 21	ƚ	Standard + Panzer	2
7	2	1	3W+2	-	12+2+0+6+0 = 20	ƚ	Standard + Speed	3
6	4	1	3W+5	-	9+12+0+6+3 = 30	ƚ	Standard+ Size	4
7	3	1	3W+5	-	12+6+0+6+6 = 30	ƚ	Standard+Size+Speed	5
5	5	3	4W+5 +d	S3 1W+1	6+20+6+10+10+7 = 59	ƚ	Riese, riesig	6
6	4	3	4W+5 +d	S3 1W+1	9+12+6+10+3+10+7 = 57	ƚ	Riese + Speed, riesig	7
7	4	2	4W+4°	-	12+12+3+10+3 = 40	ƚ	Auerochse, groß	8
5	5	2	4W+5°	-	6+20+3+10+3 = 42	ƚ	Auerochse+Panzer, groß	9
8	3	2	4W+4°	-	15+6+3+10+3+3 = 40	ƚ	Auerochse+Speed, groß	10
4	2	1	1W+1	-	3+2+0+0+0 = 5	<	Ernter (2x = 2HP/1W+2, 3x=3HP, 4x=4HP), klein	15
4	2	4	3W+2	-	3+2+9+6+0 = 20	◊	Ernterschwarm (kann sich aufteilen), klein	16
5	3	3	3W+4°	-	6+6+6+6+3+3+10+10 = 50	Υ	Lebensrune (Tarnung, Regeneration), groß	17
5	4	3	4W+5°	-	6+12+6+10+3+3+10 = 50	λ	Todesrune (Tarnung), groß	18
5	3	1	2W+3	S6 2W+2 (S1)	6+6+0+3+0+15 = 30	◊	Feuer (Säure/Flammenwerfer)	20
5	2	1	2W+2	-	6+2+0+3+0 = 11	†	Not	21
5	2	1	1W+2	-	6+2+0+0+1 = 9	†	kleine Not, klein	22
4	3	1	2W+3	-	3+6+0+3+0 = 12	†	Not + Panzer	23
6	3	1	3W+3	6/12 2W+1 A	9+6+0+6+0+9 = 30	⊠		26
6	3	1	3W+3	6/12 1W+2	9+6+0+6+0+9 = 30	⊠		27