

Gang 02102020

Nom de gang	Les tuniques rouges		Racket :	La bourse ou la vie	Date
Réputation	3			Commerce Wyrd	18/09/20
Historique	18/09/20	4			01/10/20
	02/10/20	-1			

Total Crédit	940
Reste	60

Harry													Total crédit	160	Expérience	1
Désignation	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	Int	Credit			
Chef	5	3+	3+	3	3	3	4+	2	4+	5+	5+	5+	120			
Arme	Portée		Précision		Force	PA	Dégât	Mu	Trait			Crédit				
	C	L	C	L												
Fusil à canon scié	4	8	+2		3		1	6+	Abondance, Mitraille			10				
Servopince		E			+2		2		Melée			30				
Equipement	Armure composite (Svg 5+)															
Compétence	Regroupement : Si Test de commandement réussi figurine à 6' autour ne sont plus démoralisé															
Divers																

Grimm													Total crédit	225	Expérience	1
Désignation	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	Int	Credit			
Champions	5	4+	3+	3	3	2	4+	2	5+	6+	6+	6+	95			
Arme	Portée		Précision		Force	PA	Dégât	Mu	Trait			Crédit				
	C	L	C	L												
Mitrailleuse	20	40		-1	4	-1	1	4+	Tir rapide (2), Encombrant			130				
Equipement	Armure composite (Svg 5+)															
Compétence	Dur à cuire : Jet de trauma (1 dès en moins) si 1 dès lancé jet de 2 dès et choix de défausse															
Divers																

Rocky													Total crédit	165	Expérience	2
Désignation	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	Int	Credit			
Champions	5	4+	⊙	3	3	2	4+	2	5+	6+	6+	6+	95			
Arme	Portée		Précision		Force	PA	Dégât	Mu	Trait			Crédit				
	C	L	C	L												
Fusil de combat (salve)	4	12	+1		4		2	4+	Contrecoup, Tir rapide (1)			60				
Fusil de combat (nuage de grenaille)		S			2		1	4+	Mittraille, Souffle							
Couteau de combat		E			F	-1	1		Coup en traite, Melée			10				
Equipement	Armure composite (Svg 5+)															
Compétence	Armurier : Relance du jet de munition à 6"															
Divers																

Gang 02102020

													Total crédit		105			Expérience			2	
Désignation	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	Int	Credit									
Gangers	5	4+	4+	3	3	1	4+	1	6+	7+	7+	7+	55									
Arme	Portée				Précision				Trait					Crédit								
	C	L	C	L	Force	PA	Dégât	Mu														
Pistolet-mitrailleur	4	12	+1		3		1	4+	Pistolet, Tir rapide (1)					10								
Couteau de combat		E			F	-1	1		Coup en traite, Melée					10								
Ghast														30								
Equipement	Armure composite (Svg 5+)																					
Compétence																						
Divers	Drogue Ghast																					

													Total crédit		115			Expérience			4	
Désignation	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	Int	Credit									
Gangers	5	4+	4+	3	3	1	4+	1	6+	7+	7+	7+	55									
Arme	Portée				Précision				Trait					Crédit								
	C	L	C	L	Force	PA	Dégât	Mu														
Flingue	6	12	+2		3		1	4+	Pistolet, Abondance					5								
- Avec balle dum-dum	5	10	+1		4		1	4+	Pistolet, Limité													
Pistolet-mitrailleur	4	12	+1		3		1	4+	Pistolet, Tir rapide (1)					10								
Krak		Fx3			6	-2	2	4+	Démolition					45								
Equipement	Armure composite (Svg 5+)																					
Compétence																						
Divers	18/09 Blessé, ne peut pas jouer la 2eme partie 02/10/20																					

													Total crédit		170			Expérience			1	
Désignation	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	Int	Credit									
Gangers	5	4+	4+	3	3	1	4+	1	6+	7+	7+	7+	55									
Arme	Portée				Précision				Trait					Crédit								
	C	L	C	L	Force	PA	Dégât	Mu														
Fusil de combat (salve)	4	12	+1		4		2	4+	Contrecoup, Tir rapide (1)					60								
Fusil de combat (nuage de grenaille)		S			2		1	4+	Mitraille, Souffle													
Couteau de combat		E			F	-1	1		Coup en traite, Melée					10								
Krak		Fx3			6	-2	2	4+	Démolition					45								
Equipement	Armure composite (Svg 5+)																					
Compétence																						
Divers																						

Spike (Chasseur de prime)													Total crédit		gratuit			Expérience			/	
Désignation	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	Int	Credit									
CdP	5	3+	3+	3	3	2	3+	1	7+	5+	6+	6+										
Arme	Portée				Précision				Trait					Crédit								
	C	L	C	L	Force	PA	Dégât	Mu														
Bolter	12	24	+1		4	-1	2	6+	Tir rapide (1)													
Fusil à canon scié	4	8	+2		3		1	6+	Abondance, Mitraille					10								
Couteau de combat		E			F	-1	1		Coup en traite, Melée					10								
Equipement	Armure composite (Svg 5+)																					
Compétence																						
Divers																						

Ozcar (Rebut de la ruche)													Total crédit		gratuit			Expérience			/	
Désignation	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	Int	Credit									
RdR	5	4+	4+	3	3	1	4+	1	8+	8+	8+	8+										
Arme	Portée				Précision				Trait					Crédit								
	C	L	C	L	Force	PA	Dégât	Mu														
Fusil Laser	18	24	+1		3		1	2+	Abondance					15								
Armure Flak														10								
Couteau de combat		E			F	-1	1		Coup en traite, Melée					10								
Equipement	Armure Flak (Svg 6+ si explosion 5+)																					
Compétence																						
Divers																						

Ryder (Rebut de la ruche)													Total crédit		gratuit			Expérience			/	
Désignation	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	Int	Credit									
RdR	5	4+	4+	3	3	1	4+	1	8+	8+	8+	8+										
Arme	Portée				Précision				Trait					Crédit								
	C	L	C	L	Force	PA	Dégât	Mu														
Fusil Laser	18	24	+1		3		1	2+	Abondance					15								
Armure Flak														10								
Couteau de combat		E			F	-1	1		Coup en traite, Melée					10								
Equipement	Armure Flak (Svg 6+ si explosion 5+)																					
Compétence																						
Divers																						

Racket La bourse ou la Vie