

COÛT	DEP	COÛT TOTAL
18800	1170	19970

COMPAGNIE DE RECUPERATION DU CAPITAINE DREXX

Nom Sarge		Race Humain (Vétéran)						C	D
MOV	RES	ARM	DEF	CBT	COÛT	DEP			
5*	3	5	8	14	2150	180	1200	180	
Base		Compétences / Améliorations				Total 16	Niveau		
5	Corps à corps						6		
4	Grenades						4		
0	Armes légères						9		
0	Discipline Militaire Chef de groupe (+3/-3)						8		
Arme		Dégâts	Touche	P. Courte	P. Longue	Effet			
Fusil à fléchettes		1D8+2	2	15*	30*	-	300		
Grenades Frag		1D8+2	1	8*	-	1* rayon	350		
Equipement		Effet							
Armure intermédiaire		Amure 5						300	

Nom Booster		Race Humain (Expérimenté)						C	D
MOV	RES	ARM	DEF	CBT	COÛT	DEP			
5*	3	5	8	13	1550	140	900	140	
Base		Compétences / Améliorations				Total 12	Niveau		
5	Corps à corps						5		
4	Grenades						4		
0	Armes légères						7		
0	Infirmier						7		
Arme		Dégâts	Touche	P. Courte	P. Longue	Effet			
Arme légère générique		1D8+2	1	12*	24*	-	350		
Grenades Frag		1D8+2	1	8*	-	1* rayon			
Equipement		Effet							
Armure intermédiaire		Amure 5						300	

Nom Chapardeur		Race Humain (Expérimenté)						C	D
MOV	RES	ARM	DEF	CBT	COÛT	DEP			
5*	3	5	8	13	1750	140	900	140	
Base		Compétences / Améliorations				Total 12	Niveau		
5	Corps à corps						5		
4	Grenades						4		
0	Armes légères						7		
0	Récupérateur						7		
Arme		Dégâts	Touche	P. Courte	P. Longue	Effet			
Arme légère générique		1D8+2	1	12*	24*	-	350		
Grenades Frag		1D8+2	1	8*	-	1* rayon			
Equipement		Effet							
Armure intermédiaire		Amure 5						300	
Matériel d'extraction		+2						200	

Nom Hunter		Race Humain (Vétéran)						C	D
MOV	RES	ARM	DEF	CBT	COÛT	DEP			
5*	3	5	8	13	2450	180	1200	180	
Base		Compétences / Améliorations				Total 16	Niveau		
5	Corps à corps						5		
4	Grenades						4		
0	Sniper		4D6 sur un double				10		
0	Dur comme l'acier		RES +1 ou +2 sur un double				8		
Arme		Dégâts	Touche	P. Courte	P. Longue	Effet			
Fusil de sniper		2D6/4D6	1	24*	48*	-	600		
Grenades Frag		1D8+2	1	8*	-	1* rayon	350		
Equipement		Effet							
Armure intermédiaire		Amure 5						300	

Nom		Race Humain (Vétéran)						C	D
MOV	RES	ARM	DEF	CBT	COÛT	DEP			
5*	3	7	10	15	4250	380	1200	180	
Base		Compétences / Améliorations				Total 16	Niveau		
5	Corps à corps						5		
4	Grenades						4		
0	Arme lourde						9		
0	Utilisation des scaphandres RES +1 si réussit						9		
Arme		Dégâts	Touche	P. Courte	P. Longue	Effet			
Canon à pompe 75mm		3D6	1	14*	26*	-	1500		
Grenades Frag		1D8+2	1	8*	-	1* rayon	350		
Equipement		Effet							
Scaphandre HADES		Amure 7						1200	100

Nom		Type Salvage Dog						C	D
MOV	RES	ARM	STR	CARGO	E/P	ACC	TOUR		
6*	9/8	6	6	1	2/4	3*	1	4000	250
Arme		Dégâts	Touche	P. Courte	P. Longue	Effet			
Mitrailleuse légère		1D8+2	1	12*	24*	180*	200		

Nom Conducteur		Race Humain (Expérimenté)						C	D
MOV	RES	ARM	DEF	CBT	COÛT	DEP			
5*	3	3	6	11	900	140	900	140	
Base		Compétences / Améliorations				Total 12	Niveau		
5	Corps à corps						5		
4	Grenades						4		
0	Conduire les véhicules						8		
0	Armes légères						6		
Arme		Dégâts	Touche	P. Courte	P. Longue	Effet			
Arme légère générique		1D8+2	1	12*	24*	-			
Equipement		Effet							

Nom Artilleur		Race Humain (Expérimenté)						C	D
MOV	RES	ARM	DEF	CBT	COÛT	DEP			
5*	3	3	6	11	900	140	900	140	
Base		Compétences / Améliorations				Total 12	Niveau		
5	Corps à corps						5		
4	Grenades						4		
0	Armes lourdes						8		
0	Ingénieur						6		
Arme		Dégâts	Touche	P. Courte	P. Longue	Effet			
Arme légère générique		1D8+2	1	12*	24*	-			
Equipement		Effet							

Nom Drex		Race Humain (Boss)						C	D
MOV	RES	ARM	DEF	CBT	COÛT	DEP			
5*	3	5	8	13	650	0	0	0	
Base		Compétences / Améliorations				Total 18	Niveau		
5	Corps à corps						5		
4	Grenades						4		
0	Arme légère						7		
0	Service militaire (+2 test de loyauté)						7		
0	Commandant compétent (-1/-2 sur le jet de BdG)						7		
Vices									
Arme		Dégâts	Touche	P. Courte	P. Longue	Effet			
Arme légère générique		1D8+2	1	12*	24*	-	350		
Grenades Frag		1D8+2	1	8*	-	1* rayon			
Equipement		Effet							
Armure intermédiaire		Amure 5						300	