

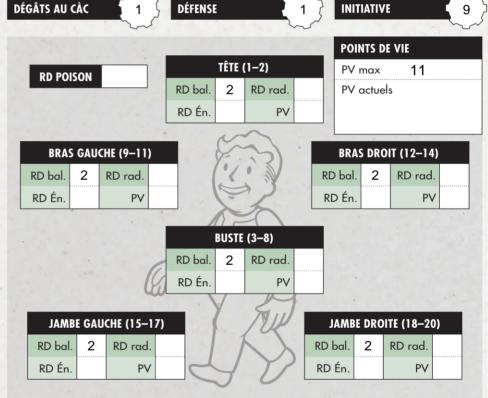
NOM DU PERSONNAGE

M.E.D.I.C

PE GAGNÉS		NIVEAU
PE AVANT PROCHAIN NIVEAU		1
ORIGINE	Protectron	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \

# FORCE PERCEPTION ENDURANCE CHARISME INTELLIGENCE AGILITÉ CHANCE COMPÉTENCES COMBAT NOM ATOUT PERSO RANG DÉGÂTS AU CÀC DÉFENSE INTELLIGENCE AGILITÉ CHANCE POINTS DE CHANCE 9

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PE	R] 🔲	
Armes de corps à corps	[FOR]×	3
Armes légères [AGI]		
Armes lourdes [END]		
Athlétisme [FOR]		3
Crochetage [PER]		
Discours [CHR]		
Discrétion [AGI]		
Explosifs [PER]		2
Mains nues [FOR]		3
Médecine [INT]	×	3
Pilotage [PER]		
Projectiles [AGI]		
Réparation [INT]		3
Sciences [INT]	×	3
Survie [END]		3
Troc [CHR]		



### ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Défibrillateurs	armes de càc			4 🧐		.En		càc			
Autodestruction	Explosifs			6 🧓		.Bal		С	Zone d'impact		

# CAPSULES

# MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ

## APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
Trait Protéger ou détruire		Vous avez été conçu pour survivre à des environnements extrêmes. Une fois par scène, vous pouvez relancer un test destiné à surmonter un péril environnemental.
Guérisseur	1	Lorsque vous soignez les PV d'un patient par l'action mineur Porter secours, soignez 1PV supplémentaire.

# ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
Module de diagnostic	
4 Stimpaks	
2 RadAway	
Module de diagnostic	
CHARGE ACTUE	LLE
CHARGE MAYIM	A1E

**CHARGE MAXIMALE**