

NOM DU PERSONNAGE

Sophia Ramirez

PE GAGNÉS		~	NIVEAU	4
PE AVANT PROCHAIN NIVEAU			1	(
ORIGINE	Habitant d'abri	1	I	/

FORCE PERCEPTION ENDURANCE CHARISME INTELLIGENCE AGILITÉ CHANCE

COMPÉTENCES

COMBAT

CHARISME

INTELLIGENCE

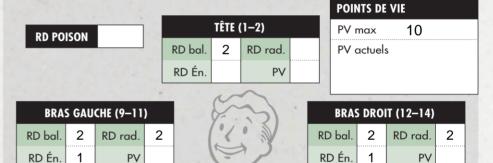
AGILITÉ

CHANCE

POINTS DE CHANCE

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





		1	1	
		BUSTE	(3–8)	
	RD bal.	2	RD rad.	2
(6)	RD Én.	1	PV	

				V				
JAMB	E GAU	CHE (15–1	7)	124	JAME	E DRC	OITE (18–2	D)
RD bal.	2	RD rad.	2		RD bal.	2	RD rad.	
RD Én.	1	PV		277	RD Én.	1	PV	
	77			0				

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Pistolet 10mm	Armes légères			4 🦃		Bal.	2	С	Fiable, Combat rapproché	10mm	
Matraque	Armes de càc			3 🧓		Bal.		CàC			

CAPSULES

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
10 mm	19

ÉQUIPEMENT

OBJET		KG
Gourde 3 dos	es d'eau purifiée	
2 Rations de nour	riture	
1 Stimpak		
Pip-Boy		
1 Calmex		
5 épingles à cheve	eux	
	CHARGE ACTU	LLE

CHARGE MAXIMALE

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
Maître-voleur	1	Lorsque vous entreprenez un test pour crocheter une serrure ou faire les poches de quelqu'un, la difficulté du test de votre adversaire pour vous repérer augmente de +1.
		J