

NOM DU PERSONNAGE

Victor Hayes

RD Én. 1

PE GAGNÉS		~	NIVEAU	4
PE AVANT PROCHAIN NIVEAU			1	(
ORIGINE	Habitant d'abri	<u> </u>	•	/

FORCE PERCEPTION ENDURANCE CHARISME INTELLIGENCE AGILITÉ CHANCE

CHARISME

TORCE

AGILITÉ

CHANCE

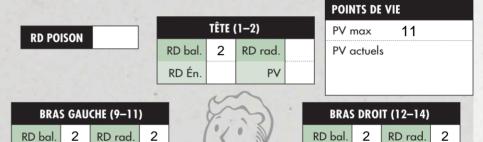
CHARISME

TORCE

TORC

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PE	ER] ×	3
Armes de corps à corp	os [FOR]	2
Armes légères [AGI]	×	3
Armes lourdes [END]		
Athlétisme [FOR]		2
Crochetage [PER]		
Discours [CHR]		
Discrétion [AGI]	×	3
Explosifs [PER]		1
Mains nues [FOR]		
Médecine [INT]		
Pilotage [PER]		
Projectiles [AGI]		3
Réparation [INT]		
Sciences [INT]		
Survie [END]		3
Troc [CHR]		





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

PV

					V		0
I	JAMB	E GAU	CHE (15–1	7)	(/ 24)	JAMB	E I
	RD bal.	2	RD rad.	2	11	RD bal.	
	RD Én.	1	PV		CY Y	RD Én.	

I	JAMBE DROITE (18–20)							
	RD bal.	2	RD rad.	2				
	RD Én.	1	PV					

PV

RD Én.

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Fusil Laser	Armes à énergie			4 🗐	Perforant 2	En.	2	М	Deux mains	CàF	
Matraque	Armes de càc			3 🧓		Bal.		CàC			
Pistolet 10mm	Armes légères			4 🧐		Bal.	2	С	Fiable, Combat rapproché	10 mm	

CAPSULES

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
Cellule à fusion	11
10 mm	10

ÉQUIPEMENT

OBJET		KG
Gourde 3 dose	es d'eau purifiée	
2 Rations de nourr	iture	
1 Stimpak		
Pip-Boy		
1 Calmex		
	CHARGE ACTUELL	Ε

CHARGE MAXIMALE

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
Sniper	1	Lorsque vous entreprenez l'action mineur Viser et effectuez ensuite une attaque à distance avec une arme à deux mains, vous pouvez choisir la localisation des dégâts sans augmenter la difficulté de l'attaque.