

NOM DU PERSONNAGE
Gary Powell
 Département médical de l'Abri 16

PE GAGNÉS
 PE AVANT PROCHAIN NIVEAU 100
ORIGINE Habitant d'Abri

NIVEAU
1

FORCE 5 **PERCEPTION** 7 **ENDURANCE** 5 **CHARISME** 6 **INTELLIGENCE** 5 **AGILITÉ** 7 **CHANCE** 5

POINTS DE CHANCE 5

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (9)
Armes de corps à corps [FOR]	<input type="checkbox"/>	2 (7)
Armes légères [AGI]	<input type="checkbox"/>	2 (9)
Armes lourdes [END]	<input type="checkbox"/>	0 (5)
Athlétisme [FOR]	<input type="checkbox"/>	3 (8)
Crochetage [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (7)
Discours [CHR]	<input type="checkbox"/>	1 (7)
Discrétion [AGI]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (10)
Explosifs [PER]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (9)
Mains nues [FOR]	<input type="checkbox"/>	0 (5)
Médecine [INT]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (8)
Pilotage [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (7)
Projectiles [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (7)
Réparation [INT]	<input type="checkbox"/>	0 (5)
Sciences [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (7)
Survie [END]	<input type="checkbox"/>	2 (7)
Troc [CHR]	<input type="checkbox"/>	0 (6)

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC - **DÉFENSE** 1 **INITIATIVE** 14

POINTS DE VIE
 PV max 10
 PV actuels

RD POISON 0

TÊTE (1-2)
 RD bal. 0 RD rad. 0
 RD Én. 0 PV 0

BRAS GAUCHE (9-11)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

BRAS DROIT (12-14)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

BUSTE (3-8)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

JAMBE GAUCHE (15-17)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

JAMBE DROITE (18-20)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Cran d'arrêt	Armes de corps à corps	7	<input type="checkbox"/>	2	Perforant 1	Bal.			Dissimulé		0,5
Pistolet 10 mm	Armes légères	9	<input type="checkbox"/>	4		Bal.	2	C	Combat rapproché, Fiable	10 mm	2
Cocktail Molotov	Explosifs	10	<input checked="" type="checkbox"/>	4	Persistent	Éner.		M	Lancer, Zone d'effet		0,5
Cocktail Molotov	Explosifs	10	<input checked="" type="checkbox"/>	4	Persistent	Éner.		M	Lancer, Zone d'effet		0,5
			<input type="checkbox"/>								

NOM DU PERSONNAGE
Stephanie Patterson
 Département informatique de l'Abri 16

PE GAGNÉS
 PE AVANT PROCHAIN NIVEAU 100
ORIGINE Habitant d'Abri

NIVEAU
1

FORCE 4 **PERCEPTION** 8 **ENDURANCE** 5 **CHARISME** 5 **INTELLIGENCE** 9 **AGILITÉ** 4 **CHANCE** 5

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (8)
Armes de corps à corps [FOR] <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (6)
Armes légères [AGI]	<input type="checkbox"/>	2 (6)
Armes lourdes [END]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (8)
Athlétisme [FOR]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Crochetage [PER]	<input type="checkbox"/>	3 (8)
Discours [CHR]	<input type="checkbox"/>	3 (8)
Discrétion [AGI]	<input type="checkbox"/>	2 (6)
Explosifs [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (8)
Mains nues [FOR]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Médecine [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (11)
Pilotage [PER]	<input type="checkbox"/>	1 (9)
Projectiles [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Réparation [INT]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (12)
Sciences [INT]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (12)
Survie [END]	<input type="checkbox"/>	1 (6)
Troc [CHR]	<input type="checkbox"/>	1 (6)

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC - **DÉFENSE** 1 **INITIATIVE** 12

POINTS DE CHANCE 5

RD POISON 0

TÊTE (1-2)
 RD bal. 0 RD rad. 0
 RD Én. 0 PV 0

BRAS GAUCHE (9-11)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

BRAS DROIT (12-14)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

BUSTE (3-8)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

JAMBE GAUCHE (15-17)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

JAMBE DROITE (18-20)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

POINTS DE VIE
 PV max 10
 PV actuels

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Cran d'arrêt	Armes de corps à corps	6	<input type="checkbox"/>	2	Perforant 1	Bal.			Dissimulé		0,5
Pistolet 10 mm	Armes légères	6	<input type="checkbox"/>	4		Bal.	2	C	Combat rapproché, Fiable	10 mm	2
Batte de baseball	Armes de corps à corps	6	<input checked="" type="checkbox"/>	4		Bal.			Deux mains		1,5
			<input type="checkbox"/>								
			<input type="checkbox"/>								

CAPSULES

10

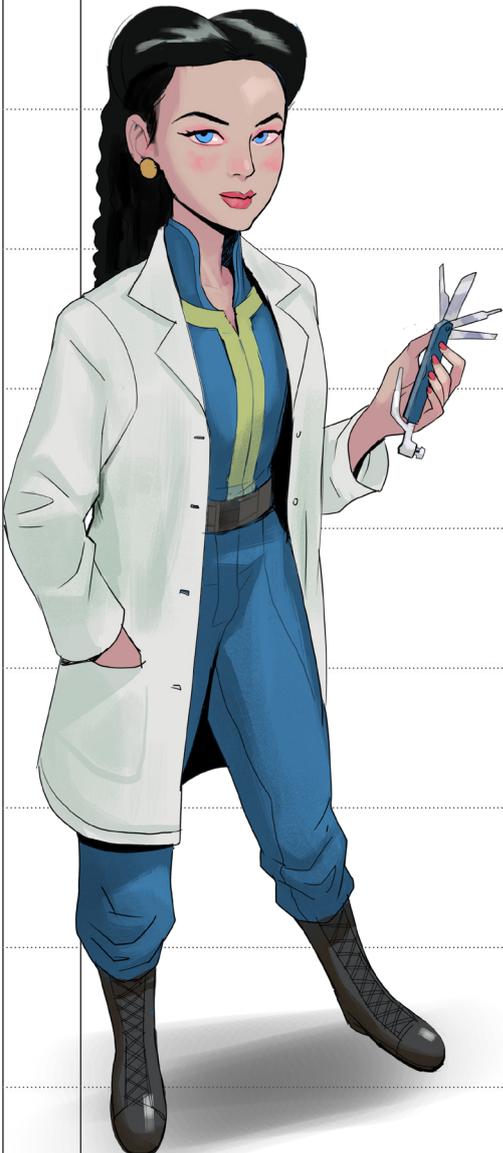
MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
10 mm	7
Carburant lance-flammes	5

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
Combinaison de l'Abri 16	0,5
Gourde Vault-Tec (1 dose d'eau purifiée)	<0,5
Pip Boy 2000	<0,5
Stimpak (x 2)	<0,5
Multioutil	0,5
Blouse	1
Mentats (1 dose)	<0,5
CHARGE ACTUELLE	7
CHARGE MAXIMALE	95

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
Née à l'Abri		Atout supplémentaire à la création. Difficulté réduite pour les jets de résistance à la maladie.
Pirate	1	La difficulté des tests pour pirater un ordinateur est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 0)
Système de Visée Assistée (V.A.T.S.)		(Pip Boy) La difficulté n'est pas augmentée pour viser une partie du corps spécifique.
Blouse		Une fois par scène, permet de relancer un d20 lors d'un test basé sur l'Intelligence.
		

NOM DU PERSONNAGE
Alicia Navarro
 Département administratif de l'Abri 16

PE GAGNÉS
 PE AVANT PROCHAIN NIVEAU 100
ORIGINE Habitant d'Abri

NIVEAU
1

FORCE 4 **PERCEPTION** 6 **ENDURANCE** 4 **CHARISME** 8 **INTELLIGENCE** 7 **AGILITÉ** 6 **CHANCE** 5

POINTS DE CHANCE 5

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (6)
Armes de corps à corps [FOR]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Armes légères [AGI]	<input type="checkbox"/>	3 (9)
Armes lourdes [END]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Athlétisme [FOR]	<input type="checkbox"/>	2 (6)
Crochetage [PER]	<input type="checkbox"/>	2 (8)
Discours [CHR]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (11)
Discrétion [AGI]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (9)
Explosifs [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (6)
Mains nues [FOR]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (6)
Médecine [INT]	<input type="checkbox"/>	1 (8)
Pilotage [PER]	<input type="checkbox"/>	2 (8)
Projectiles [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (6)
Réparation [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (9)
Sciences [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (9)
Survie [END]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Troc [CHR]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (10)

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC - **DÉFENSE** 1 **INITIATIVE** 12

RD POISON 0

TÊTE (1-2)
 RD bal. 0 RD rad. 0
 RD Én. 0 PV 0

BRAS GAUCHE (9-11)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

BRAS DROIT (12-14)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

BUSTE (3-8)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

JAMBE GAUCHE (15-17)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

JAMBE DROITE (18-20)
 RD bal. 0 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

POINTS DE VIE
 PV max 9
 PV actuels

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Cran d'arrêt	Armes de corps à corps	7	<input type="checkbox"/>	2	Perforant 1	Bal.			Dissimulé		0,5
Pistolet 10 mm	Armes légères	7	<input type="checkbox"/>	4		Bal.	2	C	Combat rapproché, Fiable	10 mm	2
Poing américain	Mains nues	7	<input checked="" type="checkbox"/>	3		Bal.			Dissimulé		<0,5
			<input type="checkbox"/>								
			<input type="checkbox"/>								

CAPSULES

20

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
10 mm	9

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
Combinaison de l'Abri 16	0,5
Gourde Vault-Tec (1 dose d'eau purifiée)	<0,5
Pip Boy 2000	<0,5
Stimpak (x 2)	<0,5
Vêtements élégants	1
Calmex (1 dose)	<0,5
CHARGE ACTUELLE	5
CHARGE MAXIMALE	95

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
Née à l'Abri		Atout supplémentaire à la création. Difficulté réduite pour les jets de résistance à la maladie.
Source d'inspiration	1	Le groupe bénéficie d'1 point d'action bonus.
Système de Visée Assistée (V.A.T.S.)		(Pip Boy) La difficulté n'est pas augmentée pour viser une partie du corps spécifique.
Vêtements élégants		Une fois par scène, permet de relancer un d20 lors d'un test basé sur le Charisme.
		

NOM DU PERSONNAGE
Steve Gutierrez
 Département de la sécurité de l'Abri 16

PE GAGNÉS
 PE AVANT PROCHAIN NIVEAU 100
ORIGINE Habitant d'Abri

NIVEAU
1

FORCE 7 **PERCEPTION** 6 **ENDURANCE** 8 **CHARISME** 5 **INTELLIGENCE** 4 **AGILITÉ** 6 **CHANCE** 4

POINTS DE CHANCE 4

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (6)
Armes de corps à corps [FOR]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (10)
Armes légères [AGI]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (9)
Armes lourdes [END]	<input type="checkbox"/>	1 (9)
Athlétisme [FOR]	<input type="checkbox"/>	2 (9)
Crochetage [PER]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (9)
Discours [CHR]	<input type="checkbox"/>	0 (5)
Discrétion [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (6)
Explosifs [PER]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (8)
Mains nues [FOR]	<input type="checkbox"/>	1 (7)
Médecine [INT]	<input type="checkbox"/>	1 (5)
Pilotage [PER]	<input type="checkbox"/>	1 (7)
Projectiles [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (6)
Réparation [INT]	<input type="checkbox"/>	1 (5)
Sciences [INT]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Survie [END]	<input type="checkbox"/>	2 (10)
Troc [CHR]	<input type="checkbox"/>	0 (5)

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC +1 **DÉFENSE** 1 **INITIATIVE** 12

POINTS DE VIE
 PV max 12
 PV actuels

RD POISON 0

TÊTE (1-2)
 RD bal. 2 RD rad. 0
 RD Én. 0 PV 0

BRAS GAUCHE (9-11)
 RD bal. 2 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

BRAS DROIT (12-14)
 RD bal. 2 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

BUSTE (3-8)
 RD bal. 2 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

JAMBE GAUCHE (15-17)
 RD bal. 2 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

JAMBE DROITE (18-20)
 RD bal. 2 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Matraque	Armes de corps à corps	10	<input checked="" type="checkbox"/>	4		Bal.					0,5
Pistolet 10 mm	Armes légères	9	<input type="checkbox"/>	4		Bal.	2	C	Combat rapproché, Fiable	10 mm	2
Machette	Armes de corps à corps	10	<input checked="" type="checkbox"/>	4	Perforant 1	Bal.					1
Grenade ronde	Explosifs	8	<input checked="" type="checkbox"/>	5		Bal.		M	Lancer, Zone d'effet		0,5
Grenade ronde	Explosifs	8	<input checked="" type="checkbox"/>	5		Bal.		M	Lancer, Zone d'effet		0,5

CAPSULES

10

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
10 mm	20

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
Combinaison de l'Abri 16	0,5
Armure de sécurité Vault-Tec	4
Casque de sécurité Vault-Tec	1
Gourde Vault-Tec (1 dose d'eau purifiée)	<0,5
Pip Boy 2000	<0,5
Stimpak (x 1)	<0,5
Épingle à cheveux (x 5)	<0,5
CHARGE ACTUELLE	11
CHARGE MAXIMALE	110

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
Né à l'Abri		Atout supplémentaire à la création. Difficulté réduite pour les jets de résistance à la maladie.
Sens affûtés	1	Viser un adversaire à portée courte ou inférieure permet de déceler ses faiblesses. La prochaine attaque aura l'effet Perforant +1.
Système de Visée Assistée (V.A.T.S.)		(Pip Boy) La difficulté n'est pas augmentée pour viser une partie du corps spécifique.



NOM DU PERSONNAGE
Raymond « Ray » Harper
 Agent de restauration de l'Abri 16

PE GAGNÉS
 PE AVANT PROCHAIN NIVEAU 100
ORIGINE Habitant d'Abri

NIVEAU
1

FORCE 5 **PERCEPTION** 4 **ENDURANCE** 8 **CHARISME** 4 **INTELLIGENCE** 7 **AGILITÉ** 6 **CHANCE** 6

POINTS DE CHANCE 6

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Armes de corps à corps [FOR]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (8)
Armes légères [AGI]	<input type="checkbox"/>	3 (9)
Armes lourdes [END]	<input type="checkbox"/>	1 (9)
Athlétisme [FOR]	<input type="checkbox"/>	1 (9)
Crochetage [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Discours [CHR]	<input type="checkbox"/>	1 (5)
Discrétion [AGI]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (8)
Explosifs [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Mains nues [FOR]	<input type="checkbox"/>	1 (6)
Médecine [INT]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (10)
Pilotage [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Projectiles [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (6)
Réparation [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (9)
Sciences [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (9)
Survie [END]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (11)
Troc [CHR]	<input type="checkbox"/>	2 (6)

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC - **DÉFENSE** 1 **INITIATIVE** 10

POINTS DE VIE
 PV max 14
 PV actuels

RD POISON 0

TÊTE (1-2)
 RD bal. 2 RD rad. 0
 RD Én. 0 PV 0

BRAS GAUCHE (9-11)
 RD bal. 2 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

BRAS DROIT (12-14)
 RD bal. 2 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

BUSTE (3-8)
 RD bal. 2 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

JAMBE GAUCHE (15-17)
 RD bal. 2 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

JAMBE DROITE (18-20)
 RD bal. 2 RD rad. 2
 RD Én. 1 PV 0

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Matraque	Armes de corps à corps	10	<input checked="" type="checkbox"/>	3		Bal.					0,5
Pistolet 10 mm	Armes légères	9	<input type="checkbox"/>	4		Bal.	2	C	Combat rapproché, Fiable	10 mm	2
Machette	Armes de corps à corps	10	<input checked="" type="checkbox"/>	3	Perforant 1	Bal.					1
			<input type="checkbox"/>	5							
			<input type="checkbox"/>	5							

CAPSULES

10

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
10 mm	8

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
Combinaison de l'Abri 16	0,5
Armure de sécurité Vault-Tec	4
Casque de sécurité Vault-Tec	1
Gourde Vault-Tec (3 doses d'eau purifiée)	<0,5
Pip Boy 2000	<0,5
Stimpak (x 2)	<0,5
Calmex (1 dose)	<0,5
Brochette d'iguane (x 1)	<0,5
Trousse de premiers secours	1
CHARGE ACTUELLE	11
CHARGE MAXIMALE	100

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
Né à l'Abri		Atout supplémentaire à la création. Difficulté réduite pour les jets de résistance à la maladie.
Concerto de conserves	1	Trouve davantage de denrées comestibles en fouillant des endroits contenant de la nourriture.
Système de Visée Assistée (V.A.T.S.)		(Pip Boy) La difficulté n'est pas augmentée pour viser une partie du corps spécifique.



NOM DU PERSONNAGE
Chester Botsworth
 Majordome Robotique

PE GAGNÉS
 PE AVANT PROCHAIN NIVEAU 100
ORIGINE Mister Handy

NIVEAU
1

FORCE 5 **PERCEPTION** 9 **ENDURANCE** 8 **CHARISME** 5 **INTELLIGENCE** 5 **AGILITÉ** 4 **CHANCE** 4

POINTS DE CHANCE 4

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (12)
Armes de corps à corps [FOR]	<input type="checkbox"/>	3 (8)
Armes légères [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Armes lourdes [END]	<input checked="" type="checkbox"/>	2 (10)
Athlétisme [FOR]	<input type="checkbox"/>	0 (5)
Crochetage [PER]	<input type="checkbox"/>	2 (11)
Discours [CHR]	<input type="checkbox"/>	2 (7)
Discrétion [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Explosifs [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (9)
Mains nues [FOR]	<input type="checkbox"/>	0 (5)
Médecine [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (7)
Pilotage [PER]	<input type="checkbox"/>	0 (9)
Projectiles [AGI]	<input type="checkbox"/>	0 (4)
Réparation [INT]	<input checked="" type="checkbox"/>	3 (8)
Sciences [INT]	<input type="checkbox"/>	2 (7)
Survie [END]	<input type="checkbox"/>	0 (8)
Troc [CHR]	<input type="checkbox"/>	1 (6)

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC - **DÉFENSE** 1 **INITIATIVE** 13

POINTS DE VIE
 PV max 12
 PV actuels

RD POISON 0

TÊTE (1-2)
 RD bal. 2 RD rad. Imm.
 RD Én. 0 PV 0

BRAS GAUCHE (9-11)
 RD bal. 2 RD rad. Imm.
 RD Én. 0 PV 0

BRAS DROIT (12-14)
 RD bal. 2 RD rad. Imm.
 RD Én. 0 PV 0

BUSTE (3-8)
 RD bal. 2 RD rad. Imm.
 RD Én. 0 PV 0

JAMBE GAUCHE (15-17)
 RD bal. 2 RD rad. Imm.
 RD Én. 0 PV 0

JAMBE DROITE (18-20)
 RD bal. 2 RD rad. Imm.
 RD Én. 0 PV 0

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
Pince	Mains nues	5	<input type="checkbox"/>	2		Bal.					-
Émetteur laser	Armes à énergie	12	<input checked="" type="checkbox"/>	4	Perforant 1	Éner.	2	C	Combat rapproché	Cellule à fusion	-
Scie circulaire	Armes de corps à corps	8	<input type="checkbox"/>	3	Perforant 1	Bal.					-
			<input type="checkbox"/>	5							
			<input type="checkbox"/>	5							

CAPSULES

10

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
Cellule à fusion	27
Carburant lance-flammes	6

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
Accessoires de bras :	-
Bras 1 : Pince	-
Bras 2 : Émetteur laser	-
Bras 3 : Scie circulaire	-
Blindage standard	-
Kit de réparation de robot	<0,5
Module de bouilloire intégrée	5
Multioutil	0,5
CHARGE ACTUELLE	6
CHARGE MAXIMALE	75

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
Robot Mister Handy		Difficulté réduite pour les jets de Perception basés sur la vue et l'odorat. Immunité aux radiations et aux poisons. Ne peut ni boire, ni manger, ni utiliser de drogues ou de médicaments, et a besoin d'être réparé pour regagner des PV.
Nature prudente	1	Si un point d'action a été dépensé sur une action, un d20 peut être relancé.
Pince		Vous permet de manipuler des objets, de soulever jusqu'à 20 kg, et d'effectuer des attaques de type « mains nues ».
Module de bouilloire intégrée		Une fois par scène, permet de convertir 2 unités d'eau sale en 1 unité d'eau purifiée (prend 10 minutes).

