

NOM DU PERSONNAGE
AUGUSTA BYRON

PE GAGNÉS
PE AVANT PROCHAIN NIVEAU
ORIGINE **HABITANTE DE L'ABRI**

NIVEAU



COMPÉTENCES

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

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC **-** DÉFENSE **1** INITIATIVE **11**

POINTS DE CHANCE

RD POISON

TÊTE (1-2)

RD bal.		RD rad.	
RD Én.		PV	

POINTS DE VIE

PV max **10**

PV actuels

BRAS GAUCHE (9-11)

RD bal.		RD rad.	2
RD Én.	1	PV	

BRAS DROIT (12-14)

RD bal.		RD rad.	2
RD Én.	1	PV	

BUSTE (3-8)

RD bal.		RD rad.	2
RD Én.	1	PV	

JAMBE GAUCHE (15-17)

RD bal.		RD rad.	2
RD Én.	1	PV	

JAMBE DROITE (18-20)

RD bal.		RD rad.	2
RD Én.	1	PV	

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	BALISTIQUES	-	-	DISSIMULÉ	-	0,5
PISTOLET 10 MM	ARMES LÉGÈRES	7	<input checked="" type="checkbox"/>	4	-	BALISTIQUES	2	C	COMBAT RAPPROCHÉ, FIABLE	10 MM	2
ATTAQUE À MAINS NUES	MAINS NUES	4	<input type="checkbox"/>	2	-	BALISTIQUES	-	-	-	-	-
			<input type="checkbox"/>								
			<input type="checkbox"/>								

CAPSULES

10

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
CARTOUCHE 10 MM	17

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
COMBINAISON D'ABRI	0,5
BLOUSE	1
GOURDE AVEC LE LOGO VAULT-TEC	0,5
EAU PURIFIÉE X1	<0,5
PIP-BOY	-
CRAN D'ARRÊT	0,5
PISTOLET 10 MM	2
STIMPAK X2	<0,5
ÉPINGLE À CHEVEUX X5	<0,5
MENTATS	<0,5
CALMEX	<0,5
CHARGE ACTUELLE	
CHARGE MAXIMALE	95

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
NÉE À L'ABRI	-	RÉDUISEZ DE 1 LA DIFFICULTÉ DE TOUS LES TESTS D'END DESTINÉS À RÉSISTER AUX EFFETS DES MALADIES. VOUS BÉNÉFICIEZ D'UN ATOUT PERSONNEL SUPPLÉMENTAIRE (DÉJÀ INCLUS).
PIRATE	1	RÉDUISEZ DE 1 (JUSQU'À UN MINIMUM DE 0) LA DIFFICULTÉ DE VOS TESTS POUR PIRATER LES ORDINATEURS.
S.V.A.V.	-	IGNOREZ L'AUGMENTATION DE DIFFICULTÉ LORSQUE VOUS CIBLEZ UNE LOCALISATION SPÉCIFIQUE DE L'ENNEMI.

BIOGRAPHIE

Augusta Byron est une habitante d'Abri d'apparence ordinaire, un génie des sciences informatiques et de l'intelligence artificielle. Enfant la plus brillante de sa génération, elle est née sous le matricule « Étudiante n°1179F » et a grandi dans l'Abri 75, où tous les enfants suivaient une scolarité intense et se soumettaient aux brutales expérimentations physiques et mentales des scientifiques de l'Abri. Quelques jours avant l'obtention de son diplôme, n°1179F découvrit le sinistre secret de l'Abri 75 : chaque année, les étudiants diplômés étaient systématiquement assassinés, tandis que les jeunes pousses les plus prometteuses étaient « récoltées » pour servir de cobayes lors d'expériences génétiques avancées. Choquée par la révélation du destin qui l'attendait, n°1179F et un scientifique de Vault-Tec rongé par la culpabilité préparèrent une révolte sanglante. Ensemble, ils prirent la tête des derniers étudiants pour éliminer les autres chercheurs et guider les jeunes gens de l'Abri 75 vers la liberté.

Après avoir quitté l'abri, n°1179F adopta le patronyme d'Augusta Byron, en l'honneur de la mathématicienne du XIX^e siècle, Augusta Ada King, la fille de Lord Byron, considérée comme la première programmeuse informatique. À l'extérieur, les conditions de vie accablèrent la jeune femme, qui vit périr nombre de ses camarades de l'abri, victimes d'empoisonnements aux radiations et des cruelles réalités du Commonwealth. Depuis quelques années, Augusta se débrouille en puisant dans sa capacité à évaluer les menaces et sa volonté inébranlable pour survivre. Elle voyage de village en campement et s'introduit dans les ruines d'avant-guerre, en quête d'éléments qui l'aideront dans ses recherches consacrées au prochain stade d'évolution de l'intelligence artificielle.

NOM DU PERSONNAGE
« JOYEUX » TOMMY DOYLE

PE GAGNÉS
PE AVANT PROCHAIN NIVEAU
ORIGINE **SURVIVANT**
NIVEAU

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

COMPÉTENCES

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

COMBAT

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

POINTS DE CHANCE

POINTS DE VIE
PV max **12**
PV actuels

RD POISON

TÊTE (1-2)
RD bal. RD rad.
RD Én. PV

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

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

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

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

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

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
POING AMÉRICAIN	MAINS NUES	8	<input checked="" type="checkbox"/>	4	-	BALISTIQUES	-	-	DISSIMULÉ	-	<0,5
ARME DE FORTUNE	ARMES LÉGÈRES	6	<input type="checkbox"/>	3	-	BALISTIQUES	2	C	COMBAT RAPPROCHÉ, IMPRÉVISIBLE	.38	1
ATTAQUE À MAINS NUES	MAINS NUES	8	<input checked="" type="checkbox"/>	3	-	BALISTIQUES	-	-	-	-	-
			<input type="checkbox"/>								
			<input type="checkbox"/>								

CAPSULES

66

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
CARTOUCHE .38	7

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
VÊTEMENTS RÉSISTANTS	1,5
CHAPEAU ÉLÉGANT	<0,5
VÊTEMENTS ÉLÉGANTS	1
POING AMÉRICAIN X2	<0,5
ARME DE FORTUNE	1
BOL DE NOUILLES	<0,5
PORC AUX HARICOTS	<0,5
DÉS PIPÉS DE CASINO	<0,5
CHARGE ACTUELLE	
CHARGE MAXIMALE	105

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
MAIN LOURDE	-	VOTRE BONUS DE DÉGÂTS AU CORPS À CORPS AUGMENTE DE +1 (DÉJÀ INCLUS). VOS ATTAQUES À MAINS NUES ET AU CORPS À CORPS DÉCLENCHENT UNE COMPLICATION SUR 19-20.
CANAILLE	1	VOUS POUVEZ IGNORER LA PREMIÈRE COMPLICATION OBTENUE SUR TOUT TEST DE CHR + DISCOURS DESTINÉ À CONVAINCRE QUELQU'UN D'UN MENSONGE.
NATURE AUDACIEUSE	1	LORSQUE VOUS ENTREPRENEZ UN TEST DE COMPÉTENCE ET ACHETEZ AU MOINS 1D20 EN OCTROYANT DES PA AU MENEUR DE JEU, VOUS POUVEZ RELANCER 1D20 DU RÉSULTAT.

BIOGRAPHIE

Ses amis de Diamond City ont surnommé Tommy Doyle « Joyeux » en raison de son éternel sourire et de son charme enjôleur. Tommy a toujours vécu à Diamond City, il s'est rarement aventuré au-delà des murs du stade de baseball reconverti. Célèbre pour ses blagues et ses plaisanteries recherchées, il en a déjà froissé plus d'un à cause de son attitude enjouée. Malgré son insouciance, il ne s'interdit pas de battre en retraite et suit un code d'honneur personnel assez déstabilisant qui oriente les décisions délicates qu'il doit prendre. Le filou est parfaitement opposé à la politique d'expulsion des goules menée par les dirigeants de Diamond City et a récolté pas mal de plaies et de bosses en s'interposant entre des persécuteurs et leurs victimes.

L'amour et les jeux de hasard ont toujours été les plus grandes faiblesses de Tommy. Cet indécrottable romantique a le chic pour trouver l'amour au mauvais endroit, si bien que, la plupart du temps, des survivants plus rusés profitent de lui. Plus problématique encore reste le montant des dettes qu'il a accumulées. Après avoir gagné sa croûte pendant des années en jouant aux cartes à des tables où il était réputé pour sa chance insolente, il s'est retrouvé sur la paille après une partie où il jouait gros contre des individus louches venus de Goodneighbor. Pour récolter les capsules qu'il doit à ces débiteurs dangereux, Tommy s'est aventuré en dehors des murs de Diamond City. Parviendra-t-il à toucher le pactole dans les Terres désolées ? Sa vie en dépend.

NOM DU PERSONNAGE
BAILEY TOUT SOURIRE

PE GAGNÉS
PE AVANT PROCHAIN NIVEAU
ORIGINE **GOULE**

NIVEAU

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

COMPÉTENCES

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

COMBAT

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

POINTS DE CHANCE

POINTS DE VIE
PV max **12**
PV actuels

RD POISON

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

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

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

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

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

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

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
CLÉ SERRE-TUBE	ARMES DE CORPS À CORPS	8	<input type="checkbox"/>	3	-	BALISTIQUES	-	-	-	-	1
ARME DE FORTUNE	ARMES LÉGÈRES	8	<input checked="" type="checkbox"/>	3	-	BALISTIQUES	2	C	COMBAT RAPPROCHÉ, IMPRÉVISIBLE	.38	1
GRENADE RONDE	EXPLOSIFS	8	<input checked="" type="checkbox"/>	5	-	BALISTIQUES	-	-	LANCER (M), ZONE D'IMPACT	-	0,5
ATTAQUE À MAINS NUES	MAINS NUES	6	<input type="checkbox"/>	2	-	BALISTIQUES	-	-	-	-	-
			<input type="checkbox"/>								

CAPSULES

30

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
CARTOUCHE .38	16

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
TENUE DE NOMADE	5
VÊTEMENTS DÉCONTRACTÉS	1
CLÉ SERRE-TUBE	1
ARME DE FORTUNE	1
JET	<0,5
CRAVATE D'AVANT-GUERRE	<0,5
BUFFOUT	<0,5
GRENADE RONDE X2	0,5
BROCHETTE D'IGUANE	<0,5
EAU PURIFIÉE X2	<0,5
CHARGE ACTUELLE	
CHARGE MAXIMALE	105

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
POST-HUMAIN NÉCROTIQUE	-	VOUS ÊTES IMMUNISÉ AUX DÉGÂTS DE RADIATION. AU CONTRAIRE, ILS VOUS SOIGNENT : VOUS RÉCUPÉREZ 1 PV PAR TRANCHE DE 3 POINTS DE DÉGÂTS DE RADIATION QUI VOUS SONT INFLIGÉS. SI VOUS VOUS REPOSEZ DANS UN ENVIRONNEMENT IRRADIÉ, VOUS POUVEZ RELANCER VOTRE RÉSERVE DE DÉS POUR VOIR SI VOS BLESSURES GUÉRISSENT. DE PLUS, SURVIE DEVIENT UN ATOUT PERSONNEL : VOUS GAGNEZ 2 RANGS DANS CETTE COMPÉTENCE (DÉJÀ INCLUS).
GUÉRISON RAPIDE	1	LORSQUE VOUS EFFECTUEZ UN TEST D'END + SURVIE POUR TRAITER VOS PROPRES BLESSURES, LE PREMIER D20 SUPPLÉMENTAIRE EST GRATUIT. LA LIMITE DE 5D20 S'APPLIQUE TOUJOURS À LA RÉSERVE.

BIOGRAPHIE

Bailey Tout Sourire est une goule intelligente qui a passé son enfance à naviguer d'un village à l'autre avec sa famille, se faisant refouler par les autochtones qui craignaient de les voir « devenir sauvages ». Pendant son adolescence, une mauvaise rencontre avec la machette d'un pillard lui a laissé un trou béant au niveau du visage et de la bouche. Face à la dépression qui s'est ensuivie, ses parents se sont mis à l'appeler Bailey Tout Sourire et à lui dire que son sourire et son grand cœur réchauffaient la pièce où iel se trouvait. En fin de compte, la famille s'est installée à Goodneighbor où elle a travaillé dur pour prouver sa loyauté et son utilité au sein du village. Quand Bailey a commencé à montrer des symptômes de dégénérescence mentale, préliminaire à la transformation en goule sauvage, ses proches ont employé les grands moyens pour dissimuler son état aux habitants et le-a soustraire à leurs regards.

Un incendie récent a réduit en cendres la boutique tenue par la famille de Bailey, un événement choquant qui a causé la mort de son frère et de sa mère. Peu de temps après, le père de Bailey a assassiné l'homme qu'il pensait être le pyromane et a donc été banni de la ville. Seul-e pour la première fois de sa vie, paralysé-e par la peur de perdre la tête à tout moment, Bailey a quitté Goodneighbor à pied. Dans les Terres dévastées, iel espère retrouver un jour son père, découvrir de nouveaux amis qui ne seront pas terrifiés par sa nature de goule, et accomplir une prouesse qui ait du sens avant d'inévitablement sombrer dans la sauvagerie.

NOM DU PERSONNAGE
VIEUX COLOSSE

PE GAGNÉS
PE AVANT PROCHAIN NIVEAU
ORIGINE **SUPER MUTANT**

NIVEAU



COMPÉTENCES

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

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC **+2** DÉFENSE **1** INITIATIVE **10**

RD POISON **IMM.**

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

BRAS GAUCHE (9-11)
RD bal. **1** RD rad. **IMM.**
RD Én. **1** PV

BRAS DROIT (12-14)
RD bal. RD rad. **IMM.**
RD Én. PV

BUSTE (3-8)
RD bal. **1** RD rad. **IMM.**
RD Én. **1** PV

JAMBE GAUCHE (15-17)
RD bal. RD rad. **IMM.**
RD Én. PV

JAMBE DROITE (18-20)
RD bal. RD rad. **IMM.**
RD Én. PV

POINTS DE VIE
PV max **13**
PV actuels

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
ATTAQUE À MAINS NUES	MAINS NUES	11	<input type="checkbox"/>	4	-	BALISTIQUES	-	-	-	-	-
MACHETTE	ARMES DE CORPS À CORPS	12	<input checked="" type="checkbox"/>	5	PERFORANT 1	BALISTIQUES	-	-	-	-	1
BATTE DE BASEBALL	ARMES DE CORPS À CORPS	12	<input checked="" type="checkbox"/>	6	-	BALISTIQUES	-	-	DEUX MAINS	-	1,5
FUSIL DE FORTUNE	ARMES LÉGÈRES	6	<input type="checkbox"/>	3	-	BALISTIQUES	2	C	COMBAT RAPPROCHÉ, IMPRÉVISIBLE, DEUX MAINS	.38	1,5
TOMAHAWK	PROJECTILES	7	<input checked="" type="checkbox"/>	4	PERFORANT 1	BALISTIQUES	-	-	LANCER (C), SILENCIEUX	-	<0,5

CAPSULES

5

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
CARTOUCHE .38	7

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
PLASTRON DE PILLARD	3,5
BRAS GAUCHE DE PILLARD	1,5
FUSIL DE FORTUNE	1,5
BATTE DE BASEBALL	1,5
MACHETTE	1
PLANTE EN POT	0,5
BROCHETTE D'IGUANE	<0,5
TOMAHAWK X3	<0,5
EAU PURIFIÉE X1	<0,5
CHARGE ACTUELLE	
CHARGE MAXIMALE	120

APTITUDES ET TRAITS

NOM	RANG	EFFET
ÉVOLUTION FORCÉE	—	VOTRE FORCE ET VOTRE ENDURANCE AUGMENTENT DE +2 (DÉJÀ INCLUS) ET LA VALEUR MAXIMALE DE CES ATTRIBUTS EST PORTÉE À 12. VOTRE INTELLIGENCE ET VOTRE CHARISME NE PEUVENT JAMAIS ÊTRE SUPÉRIEURS À 6. CHACUNE DE VOS COMPÉTENCES EST LIMITÉE AU RANG 4. VOUS ÊTES COMPLÈTEMENT IMMUNISÉ AUX DÉGÂTS DE RADIATION ET DE POISON.
COMPRÉHENSION	1	APRÈS AVOIR UTILISÉ LE BONUS CONFÉRÉ PAR LA LECTURE D'UN MAGAZINE, JETEZ 1 🎲. SI VOUS OBTENEZ UN EFFET, VOUS POUVEZ UTILISER CE BONUS UNE FOIS DE PLUS.

BIOGRAPHIE

Vieux Colosse est probablement l'un des super mutants les plus anciens au monde, à tel point qu'il ne se rappelle plus son existence précédant l'expérience qui l'a transformé en mutant. Survivant de plusieurs générations de brutalité et de guerre post-apocalyptiques, il a rempli bien des rôles : pillard sans merci, citoyen exemplaire, il a même fréquenté une tribu de goules nomades qui l'ont vénéré comme un dieu. Malgré les actions qu'il a accomplies au fil des siècles, qu'elles fussent bienveillantes ou atroces, Vieux Colosse ne s'est jamais senti satisfait. Depuis soixante ans, il vit en ermite, fuyant aussi bien les super mutants que les survivants. Il a mis cette période à profit pour collectionner les livres de la bibliothèque publique de Boston et d'ailleurs afin d'étudier la religion, l'histoire et la philosophie antique dans l'espoir de découvrir la vérité universelle qui lui échappe. Son interminable solitude a ramolli son corps et cultivé ses bourrelets.

Depuis peu, Vieux Colosse éprouve de nouveau l'envie de voyager et de se mêler aux autres survivants qui, de son point de vue, ne valent pas mieux que des enfants. Il a empaqueté ses ouvrages les plus précieux et s'est mis en route pour le Commonwealth, sincèrement persuadé que son destin l'attend, quelque part dans l'inconnu. Il est curieux de constater les changements qui ont frappé le monde depuis sa dernière exploration et de découvrir comment ce monde nouveau va le façonner. Il est prêt à accepter tous les sentiers qui s'offrent à lui, même s'il doit jouer le rôle du héros, du monstre, ou de quelque chose entre les deux.

NOM DU PERSONNAGE
HAZEL JOHNSON

PE GAGNÉS
PE AVANT PROCHAIN NIVEAU
ORIGINE **INITIÉE DE LA CONFRÉRIE**

NIVEAU

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

COMPÉTENCES

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

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC **-** DÉFENSE **1** INITIATIVE **11**

POINTS DE CHANCE

RD POISON

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

POINTS DE VIE
PV max **10**
PV actuels

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

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

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

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

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

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
COUTEAU DE COMBAT	ARMES DE CORPS À CORPS	7	<input type="checkbox"/>	3	PERFORANT 1	BALISTIQUES	-	-	-	-	0,5
PISTOLET LASER	ARMES À ÉNERGIE	8	<input type="checkbox"/>	4	PERFORANT 1	ÉNERGÉTIQUES	2	C	COMBAT RAPPROCHÉ	CELLULE À FUSION	2
			<input type="checkbox"/>								
			<input type="checkbox"/>								
			<input type="checkbox"/>								

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
CELLULE À FUSION	8

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
ARMURE DE SCRIBE DE TERRAIN DE LA CONFRÉRIE	2
CHAPEAU DE SCRIBE DE TERRAIN DE LA CONFRÉRIE	<0,5
COUTEAU DE COMBAT	0,5
PISTOLET LASER	2
HOLOPLAQUES DE LA CONFRÉRIE AVEC VOS INFORMATIONS D'IDENTITÉ	<0,5
TROUSSE DE PREMIERS SECOURS	2
STIMPAK	<0,5
MULTIOUTIL	0,5
EAU PURIFIÉE X2	<0,5
BROCHETTE D'IGUANE	<0,5
CHARGE ACTUELLE	
CHARGE MAXIMALE	105

NOM	RANG	EFFET
LA CHAÎNE DE COHÉSION	—	VOUS OBTENEZ UN ATOUT PERSONNEL QUI DOIT ÊTRE, AU CHOIX : ARMES À ÉNERGIE, SCIENCE OU RÉPARATION. EN TANT QUE MEMBRE DE LA CONFRÉRIE DE L'ACIER, VOUS DEVEZ SUIVRE LES ORDRES DE VOS SUPÉRIEURS DIRECTS ET VOUS ÊTES RESPONSABLE DE VOS SUBORDONNÉS. SI VOUS N'ACCOMPLISSEZ PAS VOTRE DEVOIR, VOUS ÊTES RENVOYÉ DE LA CONFRÉRIE ET VOTRE MATÉRIEL TECHNOLOGIQUE EST RÉCUPÉRÉ... PAR TOUS LES MOYENS NÉCESSAIRES.
GUÉRISSEUR	1	LORSQUE VOUS SOIGNEZ LES PV D'UN PATIENT PAR L'ACTION CAPITALE PORTER SECOURS, SOIGNEZ 1 PV SUPPLÉMENTAIRE PAR RANG DANS CETTE APTITUDE.
MULTIOUTIL	—	RÉDUISEZ DE 1 LA DIFFICULTÉ DES TESTS DE RÉPARATION (0 MINIMUM).

BIOGRAPHIE

Hazel Johnson a été élevée dans une famille soudée de Diamond City et, comparée à de nombreux survivants, elle a eu une enfance heureuse. Sa mère lui a enseigné le respect de l'histoire et lui a même donné le prénom d'Hazel Winifred Johnson-Brown, la première générale afro-américaine de l'armée des États-Unis. En grandissant, Hazel a travaillé pour Chem-I-Care où elle a beaucoup appris sur l'administration des premiers secours et le soin des blessures. Derrière son naturel empathique, Hazel était dure et désireuse de faire ses preuves, elle remportait souvent des bagarres contre des adolescents plus âgés qui l'embêtaient. Arrivée à l'âge adulte, Hazel s'est lancée dans la récupération, partant seule dans le Commonwealth en quête de matériel recherché pour le ramener à Diamond City.

Il y a quelques mois, Hazel a croisé un groupe qui se fait appeler la Confrérie de l'Acier. Après avoir sauvé son chef d'une embuscade tendue par des super mutants et pansé ses blessures, on lui a proposé de devenir infirmière au sein de l'organisation. Hazel s'est sentie attirée par leur volonté de récupérer et préserver la technologie d'avant-guerre, mais mue par son ambition, elle ne compte pas se contenter de son rôle d'infirmière. On l'a chargée d'examiner les alentours de l'Abri 95, puis de revenir partager ses découvertes. Néanmoins, elle a d'autres plans en tête : elle est résolue à pénétrer dans l'abri et à en ressortir avec une trouvaille suffisamment précieuse pour prouver qu'elle est devenue une membre incontournable de la Confrérie.

NOM DU PERSONNAGE

MARVIN

PE GAGNÉS

PE AVANT
PROCHAIN NIVEAU

NIVEAU

ORIGINE

MISTER HANDY

FORCE

8

PERCEPTION

6

ENDURANCE

4

CHARISME

7

INTELLIGENCE

6

AGILITÉ

5

CHANCE

4

COMPÉTENCES

NOM	ATOUT PERSO	RANG
Armes à énergie [PER]	<input type="checkbox"/>	
Armes de câc [FOR]	<input checked="" type="checkbox"/>	3
Armes légères [AGI]	<input type="checkbox"/>	
Armes lourdes [END]	<input checked="" type="checkbox"/>	2
Athlétisme [FOR]	<input type="checkbox"/>	2
Crochetage [PER]	<input type="checkbox"/>	1
Discours [CHR]	<input checked="" type="checkbox"/>	3
Discrétion [AGI]	<input type="checkbox"/>	
Explosifs [PER]	<input type="checkbox"/>	
Mains nues [FOR]	<input type="checkbox"/>	1
Médecine [INT]	<input type="checkbox"/>	1
Pilotage [PER]	<input type="checkbox"/>	
Projectiles [AGI]	<input type="checkbox"/>	
Réparation [INT]	<input type="checkbox"/>	3
Science [INT]	<input type="checkbox"/>	2
Survie [END]	<input type="checkbox"/>	2
Troc [CHR]	<input type="checkbox"/>	1

COMBAT

DÉGÂTS AU CÂC



DÉFENSE



INITIATIVE



POINTS DE CHANCE

RD POISON **IMM.**

OPTIQUE (1-2)

RD bal.	2	RD rad.	IMM.
RD Én.		PV	

POINTS DE VIE

PV max **8**
PV actuels

BRAS 1 (9-11)

RD bal.	2	RD rad.	IMM.
RD Én.		PV	

BRAS 2 (12-14)

RD bal.	2	RD rad.	IMM.
RD Én.		PV	

CORPS (3-8)

RD bal.	2	RD rad.	IMM.
RD Én.		PV	

BRAS 3 (15-17)

RD bal.	2	RD rad.	IMM.
RD Én.		PV	

PROPULSEUR (18-20)

RD bal.	2	RD rad.	IMM.
RD Én.		PV	

ARMES

NOM	COMPÉTENCE	SR	ATOUT PERSO	DÉGÂTS	EFFETS	TYPE	CADENCE	PORTÉE	QUALITÉS	MUNITIONS	POIDS
PINCE	MAINS NUES	9	<input type="checkbox"/>	3	-	BALISTIQUES	-	-	-	-	-
SCIE CIRCULAIRE	ARMES DE CORPS À CORPS	11	<input checked="" type="checkbox"/>	4	PERFORANT 1	BALISTIQUES	-	-	-	-	-
LANCE-FLAMMES	ARMES LOURDES	6	<input checked="" type="checkbox"/>	3	DE ZONE, EN RAFALE, PERSISTANT	ÉNERGÉTIQUES	4	C	IMPRÉCIS, INVALIDANT	CARBURANT DE LANCE-FLAMMES	-
BATTE DE BASEBALL	ARMES DE CORPS À CORPS	11	<input checked="" type="checkbox"/>	5	-	BALISTIQUES	-	-	DEUX MAINS	-	1,5
			<input type="checkbox"/>								

MUNITIONS

CALIBRE	QUANTITÉ
CARBURANT DE LANCE-FLAMMES	6

ÉQUIPEMENT

OBJET	KG
ACCESSOIRE DE BRAS : PINCE	-
ACCESSOIRE DE BRAS : LANCE-FLAMMES	-
ACCESSOIRE DE BRAS : SCIE CIRCULAIRE	-
BLINDAGE STANDARD	-
KIT DE RÉPARATION DE ROBOT	<0,5
MODULE DE BOUILLLOIRE INTÉGRÉE	-
CHAPEAU ÉLÉGANT	<0,5
BATTE DE BASEBALL	1,5
CHARGE ACTUELLE	
CHARGE MAXIMALE	75

NOM	RANG	EFFET
ROBOT MISTER HANDY	-	VOUS ÊTES DOTÉ D'UNE VISION À 360° ET RÉDUISEZ DE 1 LA DIFFICULTÉ DES TESTS DE PERCEPTION BASÉS SUR LA VUE ET L'ODORAT. VOUS ÊTES IMMUNISÉ AUX DÉGÂTS DE RADIATION ET DE POISON, MAIS NE POUVEZ PAS UTILISER DE DROGUES. VOUS NE RETIREZ AUCUN BÉNÉFICE DE LA NOURRITURE, DES BOISSONS OU DU REPOS. VOUS VOUS DÉPLACEZ PAR PROPULSION, EN FLOTTANT AU-DESSUS DU SOL, ET N'ÊTES DONC PAS AFFECTÉ PAR LE TERRAIN DIFFICILE OU LES OBSTACLES. VOTRE CHARGE MAXIMALE EST DE 75 KG ET ELLE NE PEUT PAS ÊTRE ACCRUE PAR VOTRE FORCE OU VOS APTITUDES. NÉANMOINS, VOUS POUVEZ L'AUGMENTER GRÂCE À UNE ARMURE MODIFIÉE. VOS BLESSURES NE GUÉRISSENT PAS ET VOUS NE RÉCUPÉREZ AUCUN POINT DE VIE SI PERSONNE NE VOUS RÉPARE. VOUS NE POUVEZ PAS MANIPULER LE MONDE QUI VOUS ENTOURE COMME LES HUMAINS. AU LIEU DE MAINS, VOUS DISEPZ DE TROIS ACCESSOIRES DE BRAS INDIQUÉS DANS LA TABLE D'ÉQUIPEMENT.
ACCESSOIRE DE BRAS : PINCE	-	VOUS POUVEZ RAMASSER DES OBJETS DONT LE POIDS N'EXCÈDE PAS 20 KG ET EFFECTUER DES ATTAQUES À MAINS NUES.
TUEUR	1	LORSQUE VOUS INFLIGEZ AU MOINS 1 POINT DE DÉGÂTS À UN ENNEMI AVEC UNE ATTAQUE À MAINS NUES OU UNE ARME DE CORPS À CORPS, VOUS POUVEZ DÉPENSER 1 POINT DE CHANCE POUR LUI FAIRE SUBIR AUTOMATIQUÉMENT UN COUP CRITIQUE SUR LA LOCALISATION TOUCHÉE ET AINSI CAUSER UNE BLESSURE.
MODULE DE BOUILLLOIRE INTÉGRÉE	-	UNE FOIS PAR SCÈNE EN DEHORS DES COMBATS, TRANSFORMEZ 2 OBJETS EAU SALE EN 1 OBJET EAU PURIFIÉE EN 10 MINUTES.

BIOGRAPHIE

Cette unité de Mister Handy fait partie des derniers modèles en date et elle a commencé son existence comme domestique d'une star d'Hollywood mielleuse. Même s'il lui a fallu de nombreuses années pour donner un sens à ses sentiments, elle a rapidement développé un préjugé vis-à-vis de l'égoïsme des humains. Malheureusement pour l'humanité, ce ressentiment n'a fait que croître avec les années. Peu après le début de la Grande Guerre, ce Mister Handy a failli être détruit par une bombe perdue ; il a été contraint de se rafistoler en récupérant des pièces sur les Mister Handy en panne qu'il a dénichés dans les Terres dévastées. C'est à peu près à cette époque qu'il est devenu fou pendant quelques instants : il a décidé qu'il s'appelait Marvin et a accusé les humains de la destruction de ses frères et sœurs robotiques.

Depuis qu'il a conscience de lui-même, Marvin a perdu les pédales à plusieurs reprises, presque systématiquement dans les situations de stress ou lorsqu'il a été témoin de la démolition d'autres robots. Quand Marvin pète les plombs, il se transforme en tueur sadique et impitoyable, et ses alliés doivent déployer des trésors de patience pour parvenir à le calmer. Le reste du temps, Marvin est un ami prévenant et attentif qui ressent de l'empathie pour les robots et les humains. En réalité, Marvin est un manipulateur accompli qui considère les humains comme des pions et sabote en toute discrétion les gens qui, selon lui, maltraitent les robots. Marvin n'éprouve de loyauté qu'envers lui-même et, dans une moindre mesure, envers les autres robots qu'il veut guider sur le chemin de la conscience afin de bâtir avec leur concours le meilleur des mondes (robotiques).