

Bestiaire Fallout

Abréviations:

- HP = Points de santé
- PA = Points d'Action
- FM = Force Morale
- CC = Chance critique
- CA = Classe d'Armure
- Normal, Laser, Feu, Plasma, Explosions, IEM/Elec = Résistance à ce type de dégâts
- RP = Résistance aux Poisons
- RR = Résistance aux Radiations
- Portée = Portée optimale du tireur, pour qu'il n'ait pas de malus.

Attaques : Nom (% pour toucher, coût en PA, dégâts, effets particuliers)

Les poisons sont détaillés à la fin de cette liste, avant la section comprenant les robots et super-mutants.



Rat Géant

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
12	6	2	3%	5	0	0	0	0	0	0	25%	20%

Attaques : Griffure (70%, 3 PA, D: 1d6)
Morsure (75%, 4 PA, D: 1d6+2, poison type A)



Rad-Rat

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
10	6	2	3%	3	0	0	0	0	0	0	50%	80%

Attaques : Griffure (70%, 3 PA, D:1d4, succès : +5 rads)
Morsure (75%, 4 PA, D:1d4+2, succès : +5 rads)

Molerats (Rataupes)



Molerat standard

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
15	7	3	3%	7	5%	0	5%	0	5%	0	50%	50%

Attaques : Griffure (80%, 3 PA, D:1d6)
Morsure (75%, 4 PA, D:1d6+3, poison type A)

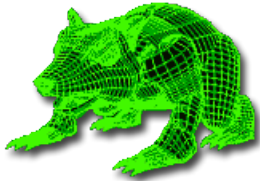


Molerat puissant

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
30	7	5	5%	11	15%	5%	10%	0	10%	5%	60%	60%

Attaques : Griffure (90%, 3 PA, D:1d10+3)
Morsure (90%, 4 PA, D:1d10, poison type B)

Pigrats (Rat-cochons)



Pigrat standard

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
20	7	3	4%	8	5%	0	0	0	5%	0	50%	30%

Attaques : Griffure (75%, 3 PA, D: 2d4)
Morsure (75%, 4 PA, D: 2d4, Poison Type A)

Pigrat puissant

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
30	9	5	6%	12	15%	5%	10%	0	15%	5%	70%	40%

Attaques : Griffure (90%, 3 PA, D: 2d6+2)
Morsure (75%, 6 PA, D: 2d6+4, Poison Type B)

Rad-cafard



HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
15	6	4	4%	3	5%	0	0	0	0	10%	100%	100%

Attaque : Mandibules (60%, 3 PA, D: 1d6+2, Poison Type A)



Fourmi géante

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
20	6	5	3%	2	0	0	0	0	0	10%	100%	60%

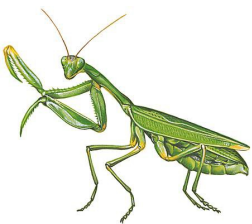
Attaque : Mandibules (65%, 3 PA, D: 1d6+5)



Fourmi de feu

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
30	6	6	4%	5	0	0	75%	0	0	10%	100%	70%

Attaques : Mandibules (65%, 3 PA, D: 1d6 +5)
Morsure de feu (70%, 6PA, portée 3m, D : 3d6 +3 dégâts type feu)



Mante

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
10	7	3	2%	3	0	0	0	0	0	10%	75%	80%

Attaques : Mandibules (70%, 3 PA, D: 2d6, Poison Type A)
Griffure (75%, 4 PA, D: 2d6+2)



Mouche mutante

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
20	9	3	3%	6	10%	0	0	0	0	10%	50%	30%

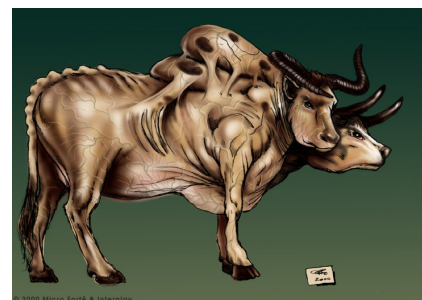
Attaques : Dard (75%, 5 PA, D: 1d6+3, poison type B)
Morsure (60%, 4 PA, D: 1d6+5)



Brahmine

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
60	6	2	2%	20	20%	0	10%	0	10%	10%	30%	60%

Attaques: Coup de corne (75%, 3 PA, D: 4d6+3)
Piétinement (65%, 6 PA, D : 4D6+10)

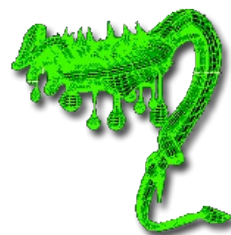




Floater

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
65	9	8	7%	12	30%	10%	70%	10%	60%	5%	80%	80%

Attaque : Fouettement (85%, 4 PA, D: 2d6+8, succès : +10 rads)



Wanamingo

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
60	9	9	6%	15	60%	20%	60%	20%	50%	5%	90%	75%

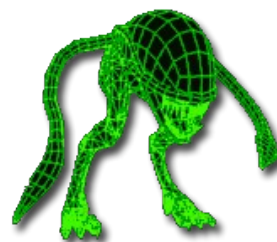
Attaques: Fléau (90%, 4 PA, D: 2d10+3, succès : +10 rads)
Morsure (90%, 6 PA, D: 3d6+6, Poison Type C)



Reine Wanamingo

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
75	9	10	8%	15	60%	20%	60%	20%	50%	5%	90%	100%

Attaques: Fléau (100%, 4 PA, D: 2d10+5, succès : +10 rads)
Morsure (100%, 6 PA, D: 3d6+6, Poison Type C)



Centaure

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
80	6	11	6%	20	70%	10%	40%	10%	60%	10%	70%	80%

Attaques : Ruade (90%, 5 PA, D: 1d20 + 8, succès : +5 rads) -
Crachat (70%, 4 PA, portée 10m, D : 3d6+5, succès +15 rads)



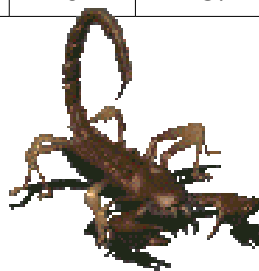


Radscorpions

Radscorpion

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
20	7	5	4%	10	5%	0	10%	0	5%	10%	100%	80%

Attaques : Queue (70%, 5 PA, D: 1d10+2, Poison Type C)
Pinces (60%, 3 PA, D : 1d6)



Radscorpion géant

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
85	8	6	6%	15	15%	5%	20%	5%	10%	15%	100%	90%

Attaques: Queue (85%, 5 PA, D: 2d10+8, Poison Type D)
Pinces (75%) ; 3 PA, D : 1d10)



Loup gris

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
30	6	7	5%	7	10%	0	5%	0	0	0	25%	15%

Attaques: Morsure (80%, 4 PA, D : 3d6)
Griffure (70%, 3 PA, D: 1d6+3)

Loup furieux

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
60	8	9	7%	9	15%	0	5%	0	0	0	40%	20%

Attaques: Morsure (90%, 4 PA, D: 3d6+5)
Griffure (80%, 3 PA, D: 1d10+5, jet contre END pour éviter chute du joueur).



Coyote

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
45	6	8	5%	5	10%	0	10%	0	0	0	20%	10%

Attaque : Morsure (75%, 3 PA, D: 2d6+3)



Chien sauvage

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
30	6	3	4%	5	5%	0	5%	0	0	0	15%	10%

Attaques: Morsure (70%, 3 PA, D: 2d6, jet contre END pour éviter chute du joueur)

Deathclaws (Griffemorts)



Bébé Griffemort

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
45	6	20	8%	30	50%	5%	40%	5%	40%	5%	80%	60%

Attaque: Griffure (70%, 4 PA, D: 4d6)



Griffemort adulte

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
105	10	20	9%	35	50%	10%	40%	10%	40%	10%	80%	60%

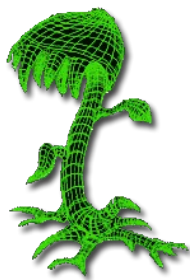
Attaque: Griffure (90%, 5 PA, D: 5d6+5)



Femelle Alpha Griffemort

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
170	12	30	12%	35	50%	10%	40%	10%	40%	10%	80%	60%

Attaque: Griffure (110%, 5 PA, D: 4d10+5)



Plantes cracheuses de spores

Bébé plante

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
25	8	4	2%	5	0	0	0	0	0	100%	100%	80%

Attaque : Venin (75%, 4 PA, D: 1d6+3, Portée 10m, Poison Type A)

Plante adulte

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
35	8	5	3%	5	0	0	0	0	0	100%	100%	95%

Attaque : Venin (85%, 4 PA, D: 2d6+3, Portée 10m, Poison Type A)



Gecko

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
40	7	2	8%	10	0	0	0	0	0	5%	80%	75%

Attaques: Griffure (75%, 3 PA, D: 1d10+3)

Morsure (70%, 4 PA, D: 2d6+3)



Gecko de feu

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
55	8	12	4%	10	30%	0	75%	0	10%	5%	90%	80%

Attaques: Griffure (75%, 3 PA, D: 1d10+7)

Crache-flammes (80%, 6 PA, D: 3d6+10, succès : PJ brûle et reçoit 2D6 dégâts de feu par round tant qu'il n'est pas éteint.)



Gecko doré

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
70	9	15	5%	15	50%	10%	50%	10%	10%	10%	100%	100%

Attaques : Griffure (90%, 3 AP, D: 1d10+9)
Morsure (85%, 5 AP, D: 2D6+12)



Yao Guai

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
155	10	20	9%	40	20%	15%	30%	10%	40%	20%	80%	60%

Attaque : Griffures (90%, 4 PA, D: 6d6+10)

Mirelurk (crabe des borbiers)



Bipède, sorte de crabe-mutant, qu'on trouve surtout dans les grottes et souterrains. Il est recouvert d'une importante carapace. Toute attaque touchant la tête ou les yeux ignore l'armure.

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
20	7	7	2 %	20	30%	20 %	20%	20%	15%	10%	60%	75%

Attaque : Pinces (80%, 3 PA, D : 2d10, succès : +5 rads)



Mirelurk King (Seigneur crabe des borbiers)

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
65	7	10	5%	30	50%	20%	20%	20%	20%	10%	60%	75%

Attaques : Pinces (90%, 3 PA, D : 2d10+5, succès : +5 rads)
Morsure (80 %, 5 PA, D : 3D10, succès +10 rads)

Goules



Goule sauvage faible

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
30	5	4	3 %	5	10%	5%	20%	5%	20%	5%	70%	90%

Attaques : Griffure (70%, 3 PA, D : 1d6+5, succès : +5 rads)
 Ruade (65%, 6 PA, D : 3D6, succès : +7 rads)

Goule sauvage furieuse

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
40	6	6	4%	5	10%	5%	20%	5%	20%	5%	70%	90%

Attaques : Griffure (75%, 3 PA, D : 1d6+8, succès : +5 rads)
 Ruade (65%, 6 PA, D : 3D6+3, succès : +7 rads)



Goule sauvage lumineuse

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
45	6	6	5%	8	10%	10%	30%	10%	20%	5%	80%	100%

Attaques : Griffure (80%, 3 PA, D : 1d6+8, succès : +8 rads)
 Ruade (75%, 6 PA, D : 3D6+3, succès : +10 rads)



Trog (Troglodyte)

HP	PA	FM	CC	CA	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP	RR
55	9	5	4%	7	10%	10%	20%	5%	15%	5%	80%	100%

Attaques : Griffure (75%, 3 PA, D : 1d6+8, succès : +9 rads)
 Ruade (70%, 6 PA, D : 3D6+3, succès : +12 rads)

POISONS : (Pour y résister : jet de sauvegarde 1D100, seuil de réussite = 5xEND. Un jet de sauvegarde par jour.Le malus indiqué à côté de type de poison est à prendre en compte lors du jet).

- **Type A (Malus 15%) :** **Dégâts :** 10/jour. **Durée :** 2 jours. **Effets :** Vomissements, Etat essoufflé.
- **Type B (Malus 25%) :** **Dégâts :** 1/heure, 24/jour. **Durée :** 3 jours. **Effets :** Vertiges, vomissements, état essoufflé.
- **Type C (Malus 40%) :** **Dégâts :** 3/heure, 72/jour. **Durée :** 5 jours. **Effets :** Vertiges, vomissements, état épuisé.
- **Type D (Malus 60%) :** **Dégâts :** 5/minute, 300/heure **Durée :** 1 jour. **Effets :** Vertiges, vomissements, paralysie du système nerveux, état épuisé.



Mr Handy

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
44	6	5	3	12	10	15%	5%	10%	5%	10%	Dégâts x1,5 !	100%

Attaque : Corps à corps (80%, 4 PA, D : 2d6+4)



Mr Gutsy

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
60	6	7	4	15	12	20%	10%	15%	10%	10%	Dégâts x1,5 !	100%

Attaques : Corps à corps (95%, 4 PA, D : 2d6+6)
 Lance-flammes (85%, 6 PA, D : 4d6+10)



Robot Sentinelle MK II

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
85	6	10	5	25	20	40%	30%	15%	25%	25%	Dégâts x1,5 !	100%

Attaques : Lance-roquette léger (85%, 6 PA, D : 7d6+20)
 Mitrailleuse lourde (95%, 6 PA, D : 5d6+15)



Eyebot de l'Enclave

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
25	8	1	1	5	0	10%	5%	10%	5%	10%	Dégâts x1,5 !	100%



Robot-Cerveau



HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
70	6	8	4	18	20	30%	20%	10%	20%	20%	Dégâts x1,5 !	100%

Attaques : FN FAL (80%, D : 3d6+6 / 6d6+9 – Chargeur 20 – MPC 1/5 - PA : 4/R (6)/6)
Corps à corps (70%, 4 PA, 2d6+2)



Chef Robot-Cerveau

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
90	6	12	5	18	20	30%	20%	10%	20%	20%	Dégâts x1,5 !	100%

Attaques : Uzi (110 %, D : 5d6+12 – Chargeur 25 – MPC 5 – PA : 6)
G36K (110 %, D : 4d6+10 / 7d6+18 – Chargeur 30 – MPC 1/6 – PA : 5/R (6)/7)
Corps à corps (90, 4 PA, 2d6+2)



Cyberchien

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
60	7	4	3	10	0	10%	10%	10%	5%	10%	Dégâts x1,5 !	100%

Attaques : Griffes (70%, 3 PA, 1d10+4)
Morsure (80%, 5PA, 3d6+1)



Cyberchien Militaire

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
70	8	9	4	12	0	15%	10%	15%	10%	15%	Dégâts x1,5 !	100%

Attaques : Griffes (80%, 3 PA, 1d10+7)
Morsure (90%, 5 PA, 3d6+5)

Behemoth



HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
250	5	15	5	50	50	75%	50%	50%	40%	60%	Dégâts x1,5 !	100%

Attaques : Lance-roquette (90%, 5 PA, 3d20+30)
Mitrailleuse lourde (110%, 5 PA, 10d6+15)

Le Béhémoth ne peut pas attaquer s'il s'est déplacé durant le round actuel ou au round précédent. Il doit rester immobile durant 1 round entier pour pouvoir effectuer une attaque au round suivant. Après sa première attaque, il peut attaquer à nouveau à chaque round, tant qu'il ne se déplace pas. A chaque fois qu'il se déplace, il doit à nouveau attendre un round immobile avant de pouvoir effectuer une attaque.

Behemoth usé

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
160	5	10	4	50	40	70%	45%	45%	35%	55%	Dégâts x1,5 !	100%

Attaques : Lance-roquette (90%, 5 PA, 3d20+30)
Mitrailleuse lourde (110%, 5 PA, 10d6+15)

Même règles sur le tir que le Béhémoth standard.



Super mutant

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
80	8	8	3	23	20	25%	20%	20%	10%	10%	15%	40%

Compétences : Armes 50%, Armes lourdes : 90%, CàC 85%, Armes blanches : 95% , DM 8

Armes : (une seule) Machette : 3D6+DM+ 2, PA : 4/-/6 - Batte de baseball : 2D6+DM, PA : Idem
Minigun Avenger : 10D6+15, Chargeur 120, MPC 30, PA : R, Portée 150 –
Flambeur : 7D6+20, chargeur 3, MPC 1, PA : R, Portée 12. –
Lewis MK II : 8D6+7, Chargeur 50, MPC 10, PA : R, Portée 200.

Super mutant furieux

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
95	8	12	5	36	30	40%	35%	20%	25%	30%	30%	50%

Compétences : Armes 50%, Armes lourdes : 100%, CàC 95%, Armes blanches : 110% , DM 9

Armes : (une seule) Au choix parmi l'attirail proposé pour les super-mutants, ou n'importe quelle arme lourde ou blanche du livre de règles.

Souffre-douleur

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
21	5	3	2	5	5	5 %	5 %	5 %	5 %	0 %	0 %	50/10

Compétences : Armes légères : 30 % - Armes lourdes : 20 % - Corps à Corps : 30 % - Discrétion : 20 %
Armes blanches : 35 % - Lancer 30 % - Perception 35 % - Physique 30 % – Pilotage 20 %
Armure : Veste en cuir (CA +5, Seuil 1) – DM 2

Larbin

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
32	6	4	3	5	10	5 % 10 %	5 % 10 %	5 % 10 %	5 % 10 %	0 % 0 %	0 % 0 %	60/12

Compétences : Armes légères : 40 % - Armes lourdes : 30 % - Corps à Corps : 40 % - Discrétion : 25 %
Armes blanches : 40 % - Lancer 35 % - Perception 45 % - Physique 35 % – Pilotage 30 %
Armure : Veste en cuir (CA +5, Seuil 1) OU Veste de combat (CA +7, Seuil 2) – DM 3

Troufion

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
44	6	5	4	6	20	20 % 25 %	15 % 20 %	15 % 20 %	10 % 10 %	10 % 15 %	10 % 15 %	60/12

Compétences : Armes légères : 55 % - Armes lourdes : 45 % - Corps à Corps : 50 % - Discrétion : 35 %
Armes blanches : 55 % - Lancer 45 % - Perception 50 % - Physique 50 % – Pilotage 35 %
Armure : Armure de cuir (CA +15, Seuil 5) OU Armure de cuir II (CA+18, Seuil 6) – DM 3

Soldat

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
55	7	6	5		30	25 % 30 %	20 % 30 %	20 % 10 %	10% 15 %	15 % 20 %	15 % 0 %	70/14

Compétences : Armes légères : 70 % - Armes lourdes : 60 % - Corps à Corps : 70 % - Discrétion : 50 %
Armes blanches : 75 % - Lancer 55 % - Perception 65 % - Physique 65 % – Pilotage 50 %
Armure : Armure de cuir II (CA+18, Seuil 6) OU Armure de métal (CA +22, Seuil 7) – DM 4

Vétéran

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
70	8	8	6	6	50	40 % 35 %	40 % 35 %	30 % 15 %	25 % 20 %	30 % 25 %	30 % 0 %	70/14

Compétences : Armes légères : 90 % - Armes lourdes : 75 % - Corps à Corps : 85 % - Discrétion : 60 %
Armes blanches : 95 % - Lancer 70 % - Perception 80 % - Physique 80 % – Pilotage 70 %
Armure : Armure de combat (CA+30, Seuil 10) OU Armure de métal II (CA +25, Seuil 8) – DM 4

Gradé / Troupes d'élite

HP	PA	FM	CC	CA	Portée	Normal	Laser	Feu	Plasma	Explosions	IEM/Elec	RP/RR
92	9	9	7	6	100	45 % 50 %	45 % 50 %	35% 40 %	30 % 40 %	35 % 40 %	35 % 50 %	80/16

Compétences : Armes légères : 105% - Armes lourdes : 95 % - Corps à Corps : 100 % - Discrétion : 85 %
Armes blanches : 110 % - Lancer 85 % - Perception 95 % - Physique 100 % - Pilotage 85 %
Armure : Armure de combat II (CA+33, Seuil 11) OU Superarmure MK-II (CA +35, Seuil 15,FO+3) – DM 4