

Jogador

Personagem

Nível

XP

/



Resistência

Bônus (Res/2)



Armas Grandes

 %


At. Desarmado

 %


PV Máx (2x Res)



Prot. Veneno (máx 85%)

 %


Prot. Radiação (máx 85%)

 %


Percepção

Bônus (Per/2)



Explosivos

 %


Armas Energia

 %


Lockpick

 %

Pontos de Vida

Mover (6m) = 3PA
Correr (12m) = 5PA
Furtivo (3m) = 3PA
Recarregar = 3PA
Pegar e usar item = 4PA
Teste de Habilidade = 3PA



Agilidade

Bônus (Agi/2)



Armas Pequenas

 %


Furtividade (dano x2, age antes)

 %


Pontos de Ação

 Agi+4

Radiação

Cada 3 pts = -1PV Máx



Inteligência

Bônus (Int/2)



Medicina

 %


Reparar

 %


Ciência

 %


PV Máx Rad



Força

Bônus (For/2)



Armas CaC (CaC = Corpo-a-Corpo)

 %


Bônus Ataque CoC 1d4+For/3



Carga

Força <= 5 apenas 1/2 das linhas

Envenenado

 1h
 8h


Armadura



Carisma

Bônus (Car/2)



Discurso

 %


Barganha

 %

Condições e Ferimentos

Mirar em braços ou pernas (ou equivalente) = -10%
Dano 10 ou maior de uma única vez em braços, pernas ou equivalentes, os tornam "quebrados".

Mirar na cabeça = -30% (3x dano, sem os bônus)

- Braço(s) Quebrado(s) (-20% nas Habilidades)
- Perna(s) Quebrada(s) (-5 Pontos de Ação, mínimo 1)
- Dependência Química (-1 Agilidade, -1 Carisma)
- Dependência Alcoólica (-1 Resistência, -1 Força)



Sorte

Bônus (Sor/2)

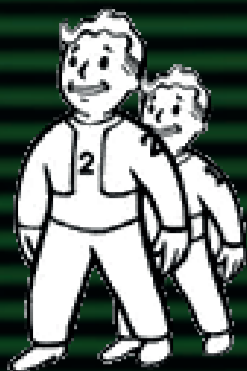


Crítico (=sorte)

 % no d100

Atrib. Sorte adiciona 1/2 em todas HAB

Criar personagem = distribua 40 pontos (mín 1, máx 10) | Cada atributo (exceto Sorte) fornece 2x seu valor às Habilidades (destacadas com título branco, valor inicial 10%) | Marque 3 "Habilidades Tags" = +15% | PV Máx = 2x Resistência | Prot de Veneno = (Resistência - 1) x 5 | Proteção de Radiação = (Resistência - 1) x 2 | Rolagem de Atributo = 1d10 + Bônus >= 10 (Sucesso) | % máx = 100 (100 no d% = Erro Crítico)



Avanço de Nível (nível máximo 30)

A cada 10 pontos de XP o personagem avança um nível e com isso recebe 10+Inteligência pontos para distribuir entre as Habilidades. Além disso, recebe +1 Ponto de Vida Máximo em níveis pares e escolhe uma Perk. Cada Perk só pode ser escolhida uma única vez.

Viúva Negra|Lady Killer



+2 dano contra inimigos do sexo oposto

Requisitos: Nível 2

Garota(o) do papai



+5 Ciência
+5 Medicina

Requisitos: Nível 2
Inteligência 4

Parafuso da Arma



+5 Armas Pequenas
+5 Reparar

Requisitos: Nível 2
Int 4, Agi 4

Jogador da Liga



+5 Armas CoC
+5 Explosivos

Requisitos: Nível 2
Força 4

Ladrão



+5 Lockpick
+5 Furtividade

Requisitos: Nível 2
Percepção 4, Agi 4

Aprendiz Rápido



Ganha +1XP sempre que ganhar XP

Requisitos: Nível 2
Inteligência 4

Treinamento Intenso



+1 Ponto de Atributo

Requisitos: Nível 2

Compreensão



Ganha 2 pontos de habilidade por livro (em vez de 1)

Requisitos: Nível 4, Int 4

Educado



+3 pontos de habilidade a cada nível

Requisitos: Nível 4
Inteligência 4

Entomologista



+50% de dano ao atacar um inseto

Requisitos: Nível 4
Int 4, Ciência 40

Canalha



+5 Discurso
+5 Barganha

Requisitos: Nível 4
Carisma 4

Punho de Ferro



Usa 1d6+For/2 ao invés de 1d4+For/3 para Dano Desarmado

Requisitos: Nível 4, Força 4

Confusão Sangrenta



+1 de dano com todas as armas. Os inimigos podem (sucesso no teste de Sorte) explodir ao morrerem (o corpo fica irreconhecível)

Requisitos: Nível 6

Barriga de Chumbo



-1 ponto de radiação (mínimo 0) ao beber líquidos irradiados

Requisitos: Nível 6, Res 5

Dureza



+1 ponto de Armadura (natural)

Requisitos: Nível 6
Resistência 5

Localizador de Tampas



Encontra +50% de tampas nos lootings

Requisitos: Nível 6
Sorte 5

Pistoleiro



Pistolas de Armas Pequenas e Armas de Energia recebem +10% na respectiva habilidade

Requisitos: Nível 6

Especialista em Demolição



+50% de dano com Explosivos

Requisitos: Nível 6
Explosivos 50

Comando



+10% Armas Pequenas em Rifles de duas mãos

Requisitos: Nível 8

Resistência à RAD



+25% de Resistência à Radiação (máx 85%)

Requisitos: Nível 8
Resistência 5

Sucateiro de Munição



Encontra +50% de munição em Baús, Armários e Gavetas

Requisitos: Nível 8, Sorte 5

Tamanho Importa

+15% em Armas Grandes

Requisitos: Nível 8
Resistência 5

 Costas Fortes

Pode carregar todos os itens da página F2 independente da Força

Requisitos: Nível 8

 Mediação Imparcial

+20 Discurso contra Humanos

Requisitos: Nível 8
Carisma 5

 Amigo Animal

Sucesso no teste de Sorte faz um animal lutar por você (exceto contra outros animais). Falhar torna o animal neutro.

Requisitos: Nível 10, Carisma 6

 Finesse

+5% de Acerto Crítico

Requisitos: Nível 10

 Mister Sandman

Mata instantaneamente inimigos adormecidos ou desmaiados.

Requisitos: Nível 10
Furtividade 60

 Estranho Misterioso

Ao chegar em um lugar pela 1ª vez recebe +5% em TODAS as habilidades por 1h

Requisitos: Nível 10, Sorte 6

 Ira Nerd!

+1 de Armadura Natural
A Força se torna 10 se os PVs estiverem ≤ 4

Requisitos: Nível 10
Inteligência 5, Ciência 50

 Pessoa da Noite

+2 Inteligência e +2 Percepção durante a noite (de 18h às 5h)

Requisitos: Nível 10

 Aqui e Agora

Avança +1 Nível (no máximo 30)

Requisitos: Nível 10

 Piromaníaco

+50% de dano com armas baseadas em fogo

Requisitos: Nível 12
Explosivos 60

 Doador de Vida

+5 Pontos de Vida Máximo

Requisitos: Nível 12
Resistência 6

 Especialista em Robótica

+25% de dano contra robôs e capacidade de desligá-los ao se aproximar (teste de Ciência)

Requisitos: Nível 12, Ciência 50

 Sniper

Redutor de mirar na cabeça é reduzido para -10%

Requisitos: Nível 12
Percepção 6, Agilidade 6

 Corrida Silenciosa

+10 Furtividade
Pode correr furtivo

Requisitos: Nível 12
Agilidade 6, Furtividade 50

 Metabolismo Rápido

Recupera +3 Pontos de Vida ao utilizar Stimpaks

Requisitos: Nível 12

 Ambidestria em Pistolas

Pode portar 2 pistolas (Armas Pequenas) reduzindo os Pontos de Ação de cada uma delas em 1

Requisitos: Nível 14, Agi 6

 Químico

Químicos têm duração aumentada em 100%

Requisitos: Nível 14
Medicina 60

 Matador de Aluguel

Matar humanos concede +1XP

Requisitos: Nível 14

 Ciborgue

+10 Armas de Energia
+10 Resistência a Veneno
+10 Resistência a Radiação

Requisitos: Nível 14
Ciência 60, Medicina 60

 Passo Leve

Nunca aciona minas ou armadilhas no chão

Requisitos: Nível 14
Agilidade 6, Percepção 6

 Comerciante Mestre

O ajuste de 1/4 aplicado às compras e vendas da Barganha é alterado para 1/2.

Requisitos: Nível 14, Car 6, Barbanha 60

 Esqueleto de Adamantium

Membros não se quebram
+1 Armadura Natural

Requisitos: Nível 14

 Tag!

Selecione uma 4ª Habilidade Tag (+15% na selecionada)

Requisitos: Nível 16

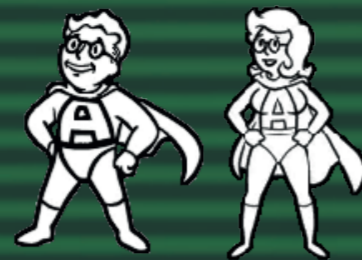
☐ Melhores Críticos



Críticos 2x sobem para 3x, e os 3x para 4x de dano

Requisitos: Nível 16
Percepção 6, Sorte 6

☐ Garota(o) de Ação



+3 Pontos de Ação

Requisitos: Nível 16
Agilidade 6

☐ Resistente a Químicos



Não fica dependente de Químicos

Requisitos: Nível 16
Medicina 60

☐ Infiltrador



Fechaduras nunca quebram e pode-se realizar 2 testes por nível

Requisitos: Nível 18
Percepção 7, Lockpick 70

☐ Gênio da Computação



Computadores nunca quebram e pode-se realizar 2 testes por nível

Requisitos: Nível 18
Inteligência 7, Ciência 70

☐ Tiro Concentrado



Repetir tiros no mesmo inimigo fornece +5%, acumulando até o fim da rodada

Requisitos: Nível 18
Armas Pequenas 60
Armas de Energia 60

☐ Palma Paralisante



Chance (teste de Sorte) de paralisar com Ataque Desarmado por 1 rodada

Requisitos: Nível 18
Ataque Desarmado 70

☐ Empoderamento Solar



+2 Força e regeneração de 1 Ponto de Vida por hora durante o dia (de 6h às 17h)

Requisitos: Nível 20
Resistência 7

☐ Ninja



+5% de Crítico com Armas CoC e Ataque Desarmado. Dano furtivo é triplicado (sem considerar os bônus)

Requisitos: Nível 20
Furt 80, Armas CoC 80

☐ Corrida do Ceifador



Matar um inimigo restaura todos os Pontos de Ação

Requisitos: Nível 20

☐ Explorador



1x/sessão pode-se perguntar à Locutora(o) a localização de um NPC ou item no mapa

Requisitos: Nível 20

☐ Sono Profundo



Dormir recupera todos os Pontos de Vida e cura 1/2 da Radiação e Veneno

Requisitos: Nível 22

☐ Químico Quântico



Cada 3 Nuke-Colas no inventário se tornam 1 Nuke-Cola Quantum

Requisitos: Nível 22
Ciência 70

☐ Hematófago



Se chegar a 0 PVs, volta a ter 1 PV (1x por dia). Bolsas de Sangue curam 10 PVs sem teste de Medicina

Requisitos: Nível 22

☐ Super-Armadurado



Ao usar armaduras, não é afetado por redutores de Agilidade e não precisa atender aos Requisitos

Requisitos: Nível 24

☐ Sem Fraquezas



Todos os atributos inferiores a 5 tornam-se 5

Requisitos: Nível 24

☐ Polígrafo Humano



Jogadas de Discurso para descobrir mentiras são realizadas com vantagem

Requisitos: Nível 24
Carisma 7

☐ Tolerância à Radiação



A Radiação não lhe afeta

Requisitos: Nível 26
Resistência 7

☐ Nervos de Aço



+2 Pontos de Ação
Recupera todos os Pontos de Ação no fim da RODADA

Requisitos: Nível 26
Agilidade 7

☐ Guru da Sobrevivência



+2 Pontos de Vida Máximo
+10% de Proteção à Radiação e Venenos
+5 Furtividade e Discurso

Requisitos: Nível 28, Res 7

☐ Equilibrium



Uma vez por RODADA, um tiro de Armas Simples ou Armas de Energia pode ser rolado com vantagem

Requisitos: Nível 28, Agi 7

☐ Anomalia Nuclear



1x por SESSÃO, ao chegar a 5 PVs (ou menos) o personagem explode (dano: 3d10). Seus PVs permanecem iguais

Requisitos: Nível 30

☐ Quase Perfeito



Todos os atributos sobem para 9 (sem diminuir os que já estiverem em 10)

Requisitos: Nível 30