



Este material é licenciado pelas regras Creative Commons (CC), onde os licenciados têm o direito de copiar, distribuir, exibir e realizar trabalhos derivados deste, desde que dêem o devido crédito ao autor ou licenciante, na forma por estes especificada.

Medidas Básicas

RODADA: medida entre 5 a 10 segundos que representa um período durante o combate. Durante a RODADA todos os personagens envolvidos podem gastar seus Pontos de Ação para executar ações (vide pág R2)

TURNO: medida de 1h, utilizada para controlar a passagem de tempo de uma forma geral, como duração de dependências e venenos.

SESSÃO: indica uma sessão de jogo.

Flechout

Sistema de RPG

Este jogo se inspira na sistemática utilizada em Fallout, que por sua vez se assemelha às primeiras versões de GURPS. A base do sistema são seus 7 atributos (coluna esquerda da ficha, página F1): Resistência, Percepção, Agilidade, Inteligência, Força, Carisma e Sorte. Eles são valorados de 1 a 10. A partir deles temos outras 13 habilidades (destacadas de branco na ficha). Elas acumulam um valor percentual de 1% a 100%. Além das habilidades, existem alguns atributos secundários: Pontos de Vida Máximo, Proteção contra Veneno, Proteção contra Radiação, Pontos de Ação, Bônus de Ataque Corpo-a-Corpo (CaC), Carga, e Crítico. A forma de pontuar estes atributos e habilidades está descrita na própria ficha (página F1). Este é um jogo onde se faz necessário o papel da narradora(o), aqui chamada de Locutora(o) (de rádio | uma referência às transmissões de rádio realizadas nos games de Fallout).



Canal do YouTube



youtube.com/flechamagica

Se você curtiu este material, considere se inscrever em nosso canal do YouTube! Você vai encontrar uma aventura ChatQuest deste jogo, além de conteúdo sobre RPG.

Gerador de Personagens



flechamagica.com.br/flechout/

Crie seus personagens de Flechout facilmente por aqui.

Rolador de Itens



flechamagica.com.br/flechout-itens/

Role os itens para os lootings, de criação de personagens, de baús, gavetas, e todo tipo equipamento utilizado no jogo.

Twitch Mágica



twitch.tv/flechamagica

Venha participar de nossas lives na plataforma roxa. Além do ChatQuest de Fallout, temos várias outras lives de RPG.

Regras Básicas

(vide mais informações nas outras folhas)

Recuperar Pontos de Vida

Além dos consumíveis (água, stimpak, etc) o personagem pode recuperar 1d10 PVs dormindo por no mínimo 5h. Dormir menos que isso vai recuperar apenas 1d4 PVs. Dormir **NÃO** cura o personagem de venenos, radiação ou membros quebrados.



Dependência

Ao usar qualquer consumível químico ou alcoólico, deve-se fazer um teste de Sorte. Falhar significa que o personagem ficou dependente. Geralmente as dependências duram 8 horas (marque-as na folha F1) e quaisquer outros itens semelhantes (químicos ou alcoólico) **NÃO** farão efeito até o fim da dependência.

Efeito das Dependências:

Química: -1 Agilidade e -1 Carisma

Alcoólica: -1 Resistência e -1 Força

Danos e Morte: Ao chegar a 0 Pontos de Vida, o personagem faz um teste de Resistência. Se falhar, morre. Se obtiver sucesso, desmaia (qualquer dano o mata). Quedas causam 1d6 de dano a cada 2m. Fogo e ácido provocam 1d6 de dano por RODADA de contato.

Tudo sobre as rolagens:

Atributos: 1d10 + Bônus, com sucesso ≥ 10

Habilidades: 1d100, com sucesso \leq ao valor da HAB
1 (ou mais) = Acerto Crítico | 100 = Erro Crítico

Arredondamento: Sempre para baixo. Sim, **SEMPRE!**

Vantagens e Desvantagens: Rola-se uma 2ª vez, mantendo o melhor (vantagem) ou pior (desvantagem) resultado. Ex. um personagem auxiliando outro rola com vantagem. Gastar 1 XP permite rolar com vantagem.

Múltiplos (2x, 3x, 4x): Somente os dados (sem bônus)



Iniciativa

Quem possuir **MAIS** Pontos de Ação (PA) age primeiro no combate (jogadores têm preferência e podem decidir entre si em caso de empate).

Habilidades (Rolagens de 1d100 | Sucesso inferior ou igual ao valor da HAB)

Armas Grandes, Armas de Energia, Armas Pequenas, Ataque CoC e Ataque Desarmado:



proficiência no tipo de arma. Para acertar o alvo, deve-se ser bem sucedido no teste (menor ou igual). Não há acréscimo de dano se o percentual da habilidade for menor ou igual a 40%, +1 se for entre 41% a 60%, +2 se for entre 61% a 80%, +3 se for entre 81% e 90%, ou +4 se for maior que 90%. Com exceção do Ataque Desarmado, errar por 50% ou mais faz a arma cair no chão (jogue 1d8 para definir a posição; 1=norte, 2=nordeste, 3=leste, 4=sudeste, 5=sul, 6=sudoeste, 7=oeste, 8=noroeste).

Lockpick e Ciência:

respectivamente, permite abrir fechaduras e hackear computadores. Cada dificuldade impõe um redutor na habilidade. Fechaduras e Computadores Muito Fáceis (sem redutor), Fáceis (-10%), Médias (-20%), Difíceis (-40%) e Muito Difíceis (-60%). Só é possível fazer esses testes uma vez por nível do personagem. Errar por 50% ou mais quebra a fechadura ou computador (impedindo novos testes).



Barganha: passar no teste reduz o preço de itens comprados proporcionalmente a 1/4 do valor da habilidade. Também é válido para aumentar o valor das vendas. Valores decimais são arredondados para baixo.



Pontos de Ação: Durante o combate cada personagem pode executar ações (se mover, atacar, etc). Cada ação consome uma quantidade de Pontos de Ação (PAs) e os personagens podem realizar tantas ações quanto seus PA permitirem. A cada final de RODADA, quando todos os personagens executaram suas ações, eles recuperam uma quantidade de PA equivalentes a sua Agilidade. PAs iniciais: Agilidade+4. Caso não se gaste todos PAs na RODADA, pode-se guardar para a próxima, até no máximo Agilidade+8.

Exemplos: mover-se por 6m custa 6PAs. Correr (12m)=5PAs
Andar em silêncio (Furtividade, 3m) = 3PAs, Recarregar Arma = 3PAs | Pegar item = 4PAs | Testes de HAB = 3PAs

Explosivos: aumenta o alcance para jogar explosivos (0% a 20%: 6m; 21% a 50%: 9m; 51% a 90%: 12m; 91% a 100%: 15m), o dano causado pelos mesmos (de forma equivalente às armas; ex. dano 1d10 com HAB 50%, uma rolagem de 6 fornece 7 de dano (6 com bônus de +1) e um alcance de percepção de armadilhas com explosivos (0% a 20%: 1,5m; 21% a 50%: 3m; 51% a 90%: 4,5m; 91% a 100%: 6m). Testes bem sucedidos permitem desarmar explosivos. Errar por 50% ou mais detona o explosivo.



Discurso: oferece um recurso narrativo. Ex. obter informações.

Furtividade: fica furtivo, ganhando uma ação extra antes da iniciativa, e dobra o dano (sem contar os bônus).



Reparar: permite reparar armas e armaduras se for bem sucedido no teste. Se estiver em uma Mesa de Reparo, não é necessário realizar o teste. Sempre é necessário no mínimo 1 item. Cada item adicional fornece +5% no teste.



Medicina: aumenta a cura proporcionada por consumíveis na faixa de +1pv com habilidade de 0% a 40%; +2pv de 41% a 60%; +3pv 61% a 80%; +4pv 81% a 100%; Um sucesso cura membros quebrados.

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

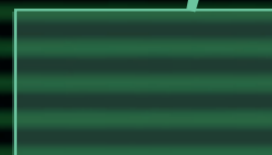


%

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)



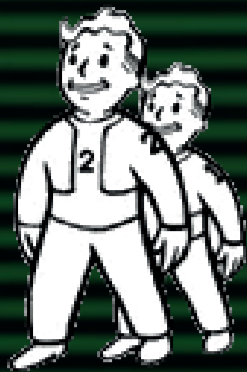
Crítico (=sorte)



% 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

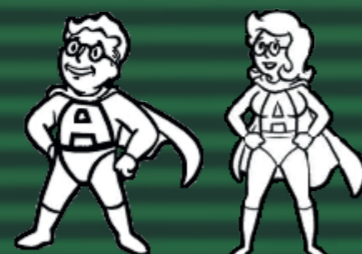
☐ Melhores Críticos



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

M1

Âmago

Parque das Lágrimas

Vault Fantasma

Sociedade do Átomo

AlienStay

MetroStation D

Railway Destruída

Artilharia



Rad-Tucson

Super-Duper Mart

Railway Center

Ferrovia

Super Mutant City



Railway

Vault 99

HoloCity

Deathclaws Forest

MetroStation C



YumYum

Olho Intransponível



Vault 13

O'Clock City

A Última

Parque das Armas

MetroStation A

Mnemônicos

Lar Mnêmio

Quarter S

Steel Leader

Os Devotos

Templo dos Devotos

Shopping Plazax

Irmandade do Aço

Nuclear Building

MED-TEK

Universidade Livermore

Armamento

MetroStation F

Contraponto

Hospital X-Tucson

Ripper-Tek

MetroStation B

Vault 11

Shopping Cars

Lettuce Shopping

Blizzard Texas

Matriz Colder



MetroStation E

Maquete de Elderon

Fábrica de Vagões

Galpão Power-Armor

Rad-Tucson (alerta de SPOILER a jogadores)

Localizada no sul do Arizona, nos Estados Unidos, a cidade de Tucson ganhou vários Vaults no período pré-guerra. Sua força energética (nuclear) se estabeleceu com a chegada de empresas como a Nuke-Cola, Med-Tek, e até uma filial da Vault-Tec.



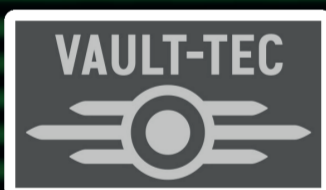
Parque das Lágrimas (região)

Uma região com extrema radiação, alvo de uma explosão nuclear. A radiação é imposta com 10 pontos/hora nas bordas, e chega até a 100 pontos/hora na região mais interna (no Âmago da explosão).

AlienStay: um parque temático com aliens robôs para crianças. Lendas contam que o disco voador sobre a torre principal é de verdade.

Âmago: ápice de uma explosão nuclear. Há um laboratório secreto da Sociedade do Átomo, responsável pela pesquisa de longevidade.

Vaults e Vault Fantasma: são bunkers anti-nucleares onde os humanos se protegeram da guerra. Alguns ainda estão fechados mantendo seus indivíduos a mercê dos acontecimentos recentes.



Vault-Tec: a fábrica de vaults mais promissora do período pré-guerra. Dizem que há armamentos nucleares chineses escondidos.

Railway e Railway Destruída: as ferrovias (tracejadas) da superfície estão desativadas, mas servem como posto avançado para a facção conhecida como Ferrovia.

Super Mutant City: uma cidade de Super Mutants organizada em castas de guardiões (que protegem a base), caçadores (caçam ao redor) e soldados (invadem outras cidades).

Sociedade do Átomo: uma facção de fiéis devotos à deusa Radiação e ao deus Átomo. Eles acreditam (com pesquisas científicas reais) que podem viver eternamente como Semighouls.

Super-Duper Mart: uma empresa pré-guerra que vendia mantimentos e produtos domésticos.

HoloCity: um mainframe onde humanos transferem suas consciências para uma cidade virtual.



Ferrovia (região e facção)

Região da facção de mesmo nome, que utiliza de todos os recursos para se proteger. Estão construindo vagões-vaults para antecipar as ameaças de "A Última".

Deathclaws Forest: uma floresta com abominações.

Railway Center: Central de trens e base da comunidade intitulada de Ferrovia. O acolhimento de novas pessoas exige que os forasteiros passem por um teste físico e mental.

Artilharia: milícia da Ferrovia, especialista em Armas Simples e reparos mecânicos.

MetroStations: Estações de Metro interligadas pelos trilhos subterrâneos (pontilhados).

Estações A, E e F: estações desabitadas abertas a todos.

Estação B: único ponto de entrada na Matriz Colder.

Estação C: interligação do metro com os trens (Railway).

Estação D: área da Ferrovia, cujo acesso externo é vedado.

YumYum: fábrica de alimentos embalados.



Wilson Atomatoys: fábrica de brinquedos autômatos que fabrica o Giddyup Buttercup.

O'Clock City: laboratório de relógios biológicos que marcam quando um indivíduo morrerá.



Os Devotos (região e facção)

Humanos com um EarShip implantado em seus cérebros para que "A Última" lhes conduza na matança contra os "não devotos". São violentos e tentam roubar a energia das outras facções.

A Última: um mainframe esférico de 33 metros que voará (quando energizado) para matar todos.

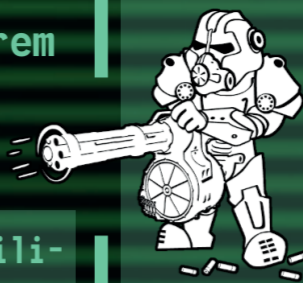
Olho Intransponível: uma torre com artilharia que mata os invasores da região (sem o EarShip).

Contraponto: soldados dos Devotos, utilizam Armas CoC e roubam energia de outras facções/vaults.

Nuclear Building: pequena usina nuclear.

Templo dos Devotos: prédio/cidade dos devotos.

Fábrica de Vagões: fabricava os vagões do Metro.



Irmandade do Aço (região e facção)

Indivíduos com Power Armors que lutam para destruir "A Última" e facções que ameaçam a paz. São extremistas em suas causas e geralmente optam pela guerra.

Steel Leader: comando da Irmandade do Aço.
Quarter S: local de construção, armazenamento e reparo das Power Armors.

Armamento: paiol (Armas Grandes) da Irmandade.

Shopping Cars: lojas em estilo Drive Thru.

Maquete de Elderon: local onde as pessoas são encolhidas e vivem em uma cidade-maquete.

Ripper-Tek: fábrica de ferramentas eletrônicas.

Lettuce Shopping: local com lojas de roupas finas e manequins robôs (defeituosos).

Galpão Power-Armor: fábrica de peças de Power Armors e equipamentos de guerra (está abandonada).

Blizzard Texas: de origem no Texas, uma das filiais da Blizzard (uma empresa de jogos) veio para o Arizona expandir seus negócios.



Matriz Colder (região e facção)

Sede da companhia Colder, uma polícia regional do Arizona especializada no combate ao terrorismo robótico, os Colders se tornaram uma facção que visa proteger a humanidade.

Colder: comando da Colder. Região cercada por muros (único acesso pela MetroStation B).

MED-TEK: uma fábrica de utensílios hospitalares e medicamentos.

Hospital X-Tucson: o hospital de Tucson.

Parque das Armas: um museu sobre armas.

Nuka-Cola: fábrica da Nuke-Cola (ou Nuka-Cola, como é chamada em Washington).

Shopping Plazax: o maior shopping de Tucson.

Universidade Livermore: cidade universitária.



Mnemônicos (região e facção)

Humanos-androides por opção, que visam cada vez mais se transformarem em robôs para suportar o estilo de vida pós-guerra. São hostis aos não aderentes a sua causa.

Lar Mnêmoco: base dos Mnemônicos com acesso restrito aos androides. Há um cemitérios de robôs.



NPCs (spoiler a jogadores)

Esta é uma lista de NPCs que a Locutora(o) poderá utilizar nos jogos. No fim da RODADA, os NPCs recuperam TODOS os PAs. Quando chegar a zero PVs, os NPCs morrem (não fazem a jogada de Resistência). Valores das armas/ataques: (1d6, 2x, 4, 7) = (Dano, Crítico, PAs, Qtd de Munição)



Pets

PV: 4 | PA: 12

At. Desarmado: 80%
Furtividade: 80%

Mordida (1d4, 2x, 4)

Se movem por 12m com 3PA

Podem ser domesticados (Discurso)

RES+2 AGI+6 FOR+2
PER+6 INT+2 CAR+4 SOR+2



Ghoul Selvagem

PV: 10 | PA: 12

At. Desarmado: 70%

Garras (1d6, 2x, 4)

Mordida (1d6, 2x, 5)

A mordida provoca 1 ponto de radiação.

RES+3
PER+1
AGI+5
INT+0
FOR+3
CAR+0
SOR+0



Moradora do Vault

PV: 8 | PA: 8

At. Desarmado: 50% (1d4+1)

Ciência: 30%

Armas Pequenas: 40%

Armas CoC: 50%

Pistola .32 (1d6, 2x, 4, 7)

Ripper (1d6, 2x, 4)

RES+3
PER+2
AGI+2
INT+2
FOR+3
CAR+3
SOR+2



Formiga Gigante

PV: 6 | PA: 8

At. Desarmado: 60%

Mordida (1d6, 2x, 4)

Ferroada: (1d6, 2x, 5)

Provoca envenenamento de 3 pontos a cada 8h, iniciando no próprio ataque.

RES+3

PER+3 INT+0 CAR+0

AGI+3 FOR+3 SOR+0



Artilharia da Ferrovia

PV: 12 | PA: 14

At. Desarmado: 40% (1d4+1)

Reparar: 60%

Armas Simples: 70%

Fuzil de Assalto 5.56mm (1d8, 3x, 4, 24), Rajada, utilizando 4 munições, com dano 2d8 e 8 PAs

RES+2
PER+4
AGI+3
INT+3
FOR+4
CAR+4
SOR+2



Colder Vigilante

PV: 15 | PA: 13

At. Desarmado: 50% (1d4+2)

Ciência: 60%

Armas Simples: 70%

Sniper Rifle .308 (1d10, 3x, 5, 10)

-10% Tiros na Cabeça

RES+2
PER+4
AGI+3
INT+5
FOR+3
CAR+4
SOR+3



Super Mutant

PV: 18 | PA: 12

At. Desarmado: 60% (1d6+1)

Armas Simples e Grandes: 60%

Armas CoC: 70% | Armadura: 2

Fuzil de Assalto 5.56mm (1d8, 3x, 4, 24), Rajada, utilizando 4 munições, com dano 2d8 e 8 PAs

RES+5
PER+3
AGI+2
INT+1
FOR+5
CAR+0
SOR+1



Super Mutant Behemoth

PV: 50 | PA: 15

At. Desarmado: 90% (2d8)

Armas CoC: 80%

Armadura: 3

Carrega um poste (2d10+4, 3x, 6)

Possui 6m de altura.

RES+7
FOR+9
PER+4
CAR+0
AGI+2
SOR+0



Sociedade do Átomo

PV: 12 | PA: 12

At. Desarmado: 50% (1d4+1)

Ciência: 80%

Armas de Energia: 60%

Possui uma arma chamada Pew Pew (1d4, 2x, 3, 10), cujo dano ignora armadura de androids.

RES+6
PER+2
AGI+3
INT+7
FOR+2
CAR+2
SOR+0



Mnemônico

PV: 15 | PA: 14

At. Desarmado: 60% (1d6+2)

Ciência e Ar. Energia: 80%

Armadura: 2

Rifle Laser, Célula de Energia (1d8, 2x, 4, 24)

Ignora Armadura de Androids

RES+2
PER+4
AGI+3
INT+3
FOR+4
CAR+4
SOR+2



Rato-Toupeira

PV: 10 | PA: 12

At. Desarmado: 70%

Armadura: 1

Mordida (1d10, 2x, 4)

Pode se enterrar debaixo da terra.

RES+4
PER+5
INT+0
CAR+0
AGI+4
FOR+3
SOR+0



Deathclaw

PV: 50 | PA: 18

At. Desarmado: 90%

Armadura: 3

Garras (2d6+2, 3x, 4), ignoram armadura e provoca 3 pontos de radiação.

Altura: 3m

RES+7
PER+5
AGI+5
INT+2
FOR+7
CAR+0
SOR+0



Radscorpion

PV: 15 | PA: 14

At. Desarmado: 80%

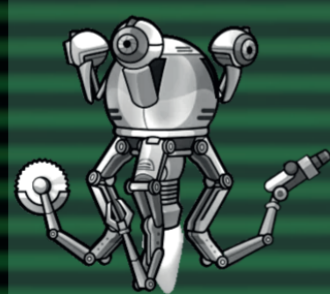
Armadura: 2

Garra (1d8, 2x, 4)

Ferroada: (2d8, 3x, 6)

Veneno de 6/1h, iniciando no ataque.

RES+5
PER+5
INT+0
CAR+0
AGI+4
FOR+4
SOR+0



Mister Handy

PV: 12 | PA: 12

At. Desarmado: 60% (1d6)

Armas de Energia: 60%

Armadura: 1

Pistola Laser, Célula de Energia (1d6, 2x, 4, 30)

RES+5
PER+3
AGI+3
INT+2
FOR+4
CAR+0
SOR+0



Mirelurk

PV: 18 | PA: 12

At. Desarmado: 80%

Armadura: 3

Garra (1d8, 2x, 4)

Pode se esconder dentro do casco, tornando a armadura 10

RES+5
PER+5
AGI+4
INT+0
FOR+4
CAR+0
SOR+0



Rainha Mirelurk

PV: 60 | PA: 18

At. Desarmado: 90%

Armadura: 6 | Altura: 6m

Garra (2d10, 2x, 4). Se estiver no casco: Armadura 20

Saliva Ácida, com acerto à distância (2d6, 2x, 4, 100)

RES+9
PER+5
AGI+4
INT+3
FOR+8
CAR+0
SOR+0



Yao Guai

PV: 18 | PA: 12

At. Desarmado: 80%

Armadura: 1

Garra (1d10, 2x, 4)

Pode ser adestrado com a habilidade Discurso, com desvantagem.

RES+4
PER+4
AGI+3
INT+0
FOR+5
CAR+0
SOR+0



Devotos de "A Última"

PV: 18 | PA: 16

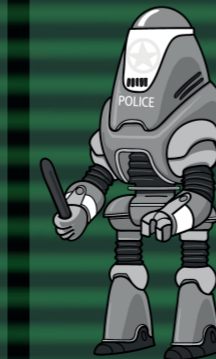
At. Desarmado: 60% (1d4+2)

Ciência: 60%

Armas de Energia: 80%

Armas de Energia, Célula de Microfusão (1d6, 2x, 4, 20), ignora vestimentas de couro ou fibra.

RES+6
PER+2
AGI+3
INT+7
FOR+2
CAR+2
SOR+0



Protectron

PV: 18 | PA: 12

At. Desarmado: 70% (1d6+1)

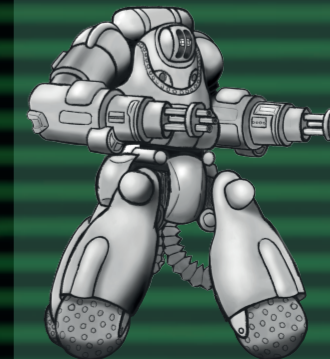
Armas de Energia: 80%

Armadura: 3

Rifle Laser, Célula de Energia (1d8, 2x, 4, 60)

Ignora Armadura de Androids

RES+5
PER+3
AGI+3
INT+2
FOR+6
CAR+0
SOR+0



Sentry Bot

PV: 50 | PA: 22

Armas de Energia: 90%

Armadura: 5 | Alt: 3m

Minigun Laser, Célula de Energia (6d6, 3x, 6, 240, 6 tiros/vez).

Explode com 0 pontos de vida, dano 3d10.

RES+9
PER+6
AGI+6
INT+3
FOR+6
CAR+0
SOR+0