



Fallout

Livro do Jogador

Um Fan Made que eu fiz para
jogar com os meus amigos.

Sumário

Cápitulos - Página 2 a 5

Ghoul.....	2
Vault Dweller.....	3
Humano.....	4
Sintético.....	5

Cápitulos: Vantagens e Desvantagens - Página 6 a 9

Ghoul.....	6
Vault Dweller.....	7
Humano.....	8
Sintético.....	9

CAPÍTULO 3: Personalidades e Características

Detalhes do Personagem.....	10
Traços de Personalidade.....	11
Vínculos e Defeitos.....	12

Fallout

ROBCO INDUSTRIES UNIFIED OPERATING SYSTEM

COPYRIGHT 2075-2077 ROBCO INDUSTRIES

-DISPLAY 1-



Ghoul

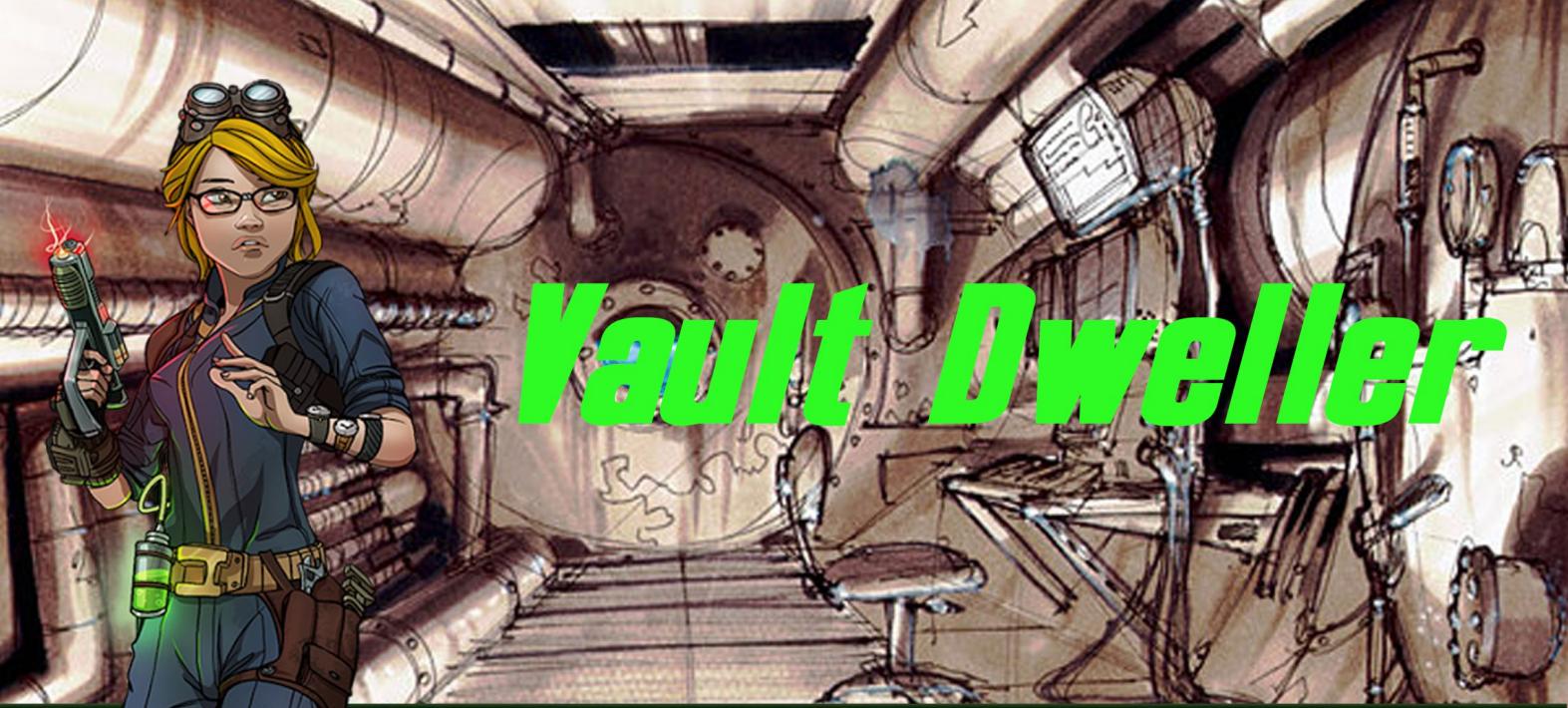
Os Ghouls são humanos ou animais, afetados pelo fenômeno da necrotificação, o fenômeno foi observado em humanos, gorilas e ursos negros americanos. No caso dos humanos, os ghouls são algumas vezes referidos como ghouls pós-humanos.

CARACTERÍSTICAS

Apesar de sua aparência de zumbi, a carne dos ghouls não é realmente podre.

A radiação intensa e prolongada devastou sua pele, grande parte de sua carne e, em alguns casos, muitos de seus ligamentos.

Apesar da infertilidade e, em alguns casos, da deterioração mental, eles estenderam bastante a expectativa de vida geral e são imunes a (e às vezes até curados por) radiação de fundo ou precipitação nuclear.



Vault Dweller

Em um sentido geral, um Vault Dweller é qualquer pessoa que mora em um dos Vault da Vault-Tec.

Vivem uma vida tranquila dentro dos vaults, com apenas pequenos problemas, além de estudarem desde pequeno como o sistema de ensino G.O.A.T.

CARACTERÍSTICAS

Alguns Vault Dwellers são bem inocentes, porém são bem inteligentes.

Os Vault Dwellers por estarem sempre nos Vaults, Tem baixíssima contaminação por radiação por isso são mais fragéis a ela.

Os Vault Dwellers tem o seus Pip-Boys, Computadores Portateis que os dão algumas vantagens e são raríssimos na Wasteland.



Humanos

Humanos (as vezes chamados “peles lisa” ou “normais” pelos ghouls e pelos Super Mutantes) são membros da espécie *Homo Sapiens Sapiens* que foram pouco afetados pela radiação. Na América pós-nuclear quatro tipos de humanos podem ser distinguidos: Africano, Asiático, Caucásico e Hispânico. Humanos evoluídos e mutados, embora ainda sejam membros do gene homo, são uma espécie diferente dos humanos comuns.

CARACTERÍSTICAS

Apesar da existência de varias mutações, os humanos ainda são as criaturas mais comuns na Terra. Humanos pós-nucleares, como um resultado da radiação e da exposição ao FEU da West Tek Research Facility(que mutou depois da grande guerra devido à radiação), e outros agentes bioquímicos soltos no ambiente durante e depois da grande guerra, apresentam mais diversidade, principalmente na estrutura genética. Os fatores citados acima resultaram numa taxa aumentada de radiação em humanos, embora poucos desses apresentem mudanças fenotípicas. A maioria dessas mudanças são não-letais, variações não-prejudiciais que simplesmente aumentam a variedade genética.



Sintético



Sintético (abreviação de humanóides sintéticos, também chamados andróides ou humanos artificiais) é um termo comum usado para se referir a robôs biológicos e mecânicos fabricados nos laboratórios do Instituto. Estes variam desde modelos esqueléticos iniciais até aqueles quase indistinguíveis dos seres humanos, exceto por pequenos componentes mecânicos no cérebro. Caucásiano e Hispânico. Humanos evoluídos e mutados, embora ainda sejam membros do gene homo, são uma espécie diferente dos humanos comuns.

CARACTERÍSTICAS

Os Sintéticos são fabricados pelo Instituto há décadas, permanecendo desconhecida a data exata em que a primeira geração dos Sintéticos foi enviada à Commonwealth; no entanto, foi numa época em que o Instituto ainda não havia se tornado o bicho-papão da região e era capaz de continuar seu trabalho em relativa paz. Tentativas adicionais de trabalhar pacificamente com os habitantes nativos da Commonwealth acabaram culminando em desconfiança mútua que encerrou rapidamente qualquer possível relacionamento entre as duas entidades.

Na década de 2170, os Sintéticos de primeira geração não eram mais suficientes para as necessidades do Instituto e, a fim de superar as limitações de materiais limitados e não renováveis, o Instituto procurou criar carne sintética, para que suas criações pudessem atravessar com mais segurança.

Vantagens e Desvantagens

Vantagens:

Os Ghouls são imunes a radiação, além de que vivem mais do que Humanos, Ghouls não precisam se alimentar ou até mesmo se preocupar com os efeitos negativos de narcóticos.

Desvantagens: +2 Resistência +2 Carisma

Os Ghouls sofrem muito preconceito na Wasteland, e chegam até ser proibidos de entrar em estabelecimentos ou ate cidades.

Viver como um Ghoul é viver preocupado de pessoas te atacarem apenas por acharem que você é um Ghoul Feroz.



Vantagens e Desvantagens

Vantagens:

Os Vault Dwellers por conta de terem vividos em vaults, têm uma Inteligência Superior a dos outros moradores da Wasteland, além de terem sido menos contaminados pela Radiação.

Desvantagens: +2 Inteligência +2 Agilidade

Alguns Vault Dwellers podem ser mais inocentes do que os outros moradores da Wasteland, isso faz com que os outros sempre os vejam como presas. Apesar de ao mesmo tempo ser uma vantagem ter menos radiação no corpo, os vault dwellers sentem-se muito mal se ficarem por muito tempo em contato com a Radiação.



Vantagens e Desvantagens

Vantagens:

Os Humanos vivem na Wasteland desde que se conhecem como gente, eles sabem como sobreviver e não são nem um pouco inocentes.

Desvantagens:

Os Humanos da Wasteland não tiveram a chance de estudar, por isso são menos inteligentes.

Já são mais acostumados com radiação, porém isso faz com que eles tenham alguns problemas de saúde.

+2 Percepção +2 Sorte



Vantagens e Desvantagens

Vantagens:

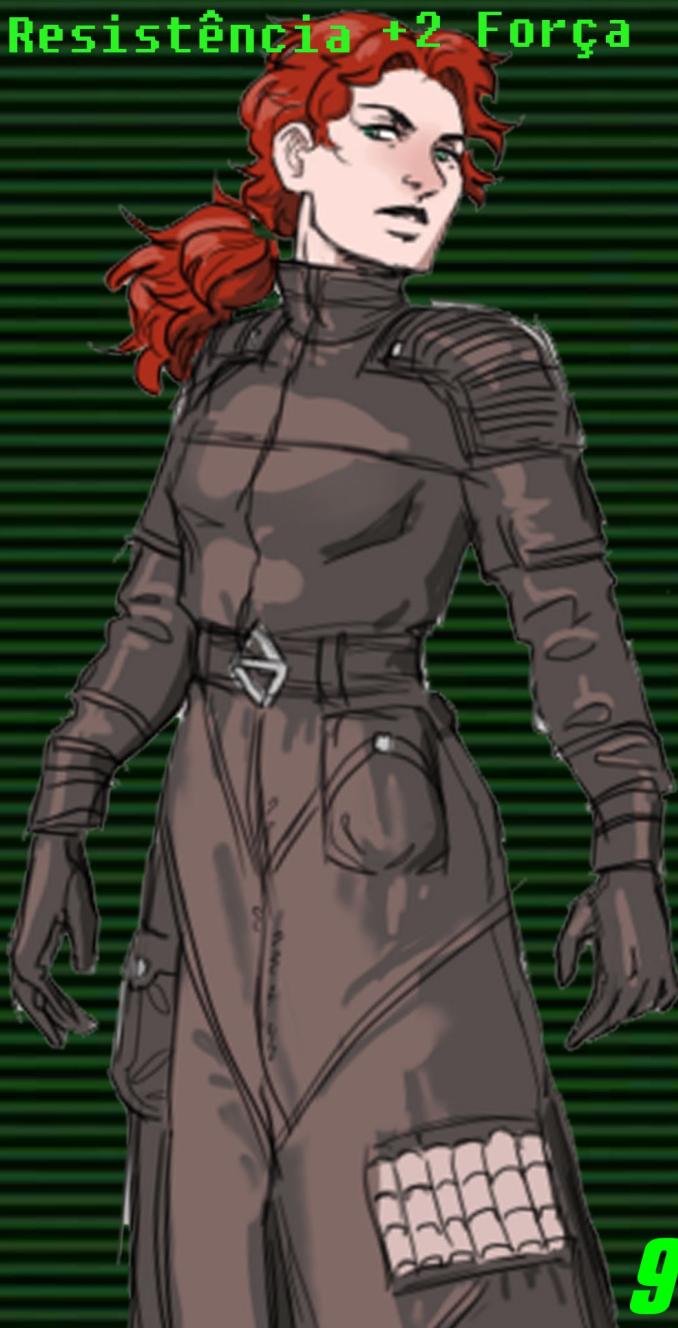
Os Sintéticos são mais Resistentes e Inteligentes do que os Humanos.

Alguns Trabalham para o Instituto já outros fugiram de lá ou Nem Sabem que são Sintéticos.

+2 Resistência +2 Força

Desvantagens:

As Pessoas da Wasteland morrem de medo dos Sintéticos se descobrirem que você é um provavelmente você está morto.



Personalidades e Características

PERSONAGENS SÃO DEFINIDOS POR MUITO MAIS DO QUE SUA raça. Eles são indivíduos com suas próprias histórias, interesses, conexões e capacidades que vão além do que sua raça podem definir. Esse capítulo apresenta os detalhes que distinguem os personagens uns dos outros, incluindo o básico, como os nomes e a descrição física, até aqueles pontos mais refinados, como os detalhes de sua personalidade e tendência.

DETALHES DO PERSONAGEM

O nome do seu personagem e a descrição física podem ser as primeiras coisas que os outros jogadores na mesa aprenderão sobre você. É melhor pensar como essas características refletem o personagem que você tem em mente.

SEXO

Você pode jogar com um personagem do sexo masculino ou feminino sem receber benefícios adicionais ou sofrer desvantagens por isso. Pense sobre como seu personagem se comporta em relação à expectativa de comportamento sobre sexo, gênero e sexualidade.

Peso e Altura

Você decide a altura e o peso do seu personagem. Um personagem fraco e ágil pode ser magro. Um personagem forte e resistente pode ser alto ou apenas pesado.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Você escolhe a idade do seu personagem e a cor de seu cabelo, olhos e pele. Para adicionar um toque distinto, você pode incluir no seu personagem uma característica física incomum ou memorável, como uma cicatriz, uma tatuagem, ou o fato de ser manco.

Personalidades e Características

CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

Construir a personalidade do seu personagem - com uma variedade de traços, maneirismos, hábitos, crenças e defeitos que fornecem a uma pessoa sua identidade única - ajudará a dar vida ao personagem durante o jogo.

Quatro categorias de características são explicadas aqui: traços de personalidade, ideais, vínculos e defeitos. Além dessas categorias, pense em algumas palavras ou frases, tiques ou gestos comuns, vícios e pirraças, ou qualquer coisa que você possa imaginar para ele.

Traços de Personalidade

Conceda ao seu personagem dois traços. Um traço de personalidade é a maneira mais simples de demonstrar como seu personagem é diferente dos outros. Eles devem dizer algo divertido e interessante sobre seu personagem.

Eles devem ser auto descriptivos e específicos. "Eu sou inteligente" não é uma boa opção, por que isso descreve uma grande variedade de personagens. "Eu leio meus livros à luz de velas" diz algo interessante sobre seu personagem, algo detalhista.

Traços de personalidade devem descrever as coisas que seu personagem gosta, suas realizações passadas, coisas que ele não desgosta ou teme, sua atitude a maneirismos ou a influência exercida nas habilidades.

Ideais

Descreva um ideal que guia seu personagem. Seus ideais são suas maiores convicções, os princípios éticos e morais mais fundamentais de seu personagem, algo que o compelle a agir.



Personalidades e Características

Ideais englobam tudo, desde seus objetivos de vida às suas convicções fundamentais. Ideais podem ser a resposta para qualquer uma destas questões: Quais são os princípios que você nunca trai? O que compele você a fazer sacrifícios? O que o faz agir e guia seus objetivos e ambições? Qual a coisa mais importante pela qual você lutaria? Você pode selecionar quaisquer ideais que desejar, mas a tendência do seu personagem é um ótimo ponto de partida.

Vínculos

Crie um vínculo para o seu personagem. Vínculos representam a conexão do personagem com pessoas, lugares e eventos no mundo. Vínculos podem ser a resposta para uma destas questões: Com quem você mais se importa? Com qual lugar você sente uma conexão especial? Qual é a sua posse mais preciosa?

Defeitos

Finalmente, selecione um defeito para seu personagem. Ele representa uma espécie de vício, compulsão, medo ou fragilidade – em particular, qualquer coisa que outra pessoa possa explorar para chantageá-lo ou para fazer você agir contra seus melhores interesses. Mais significantes do que traços negativos de personalidade, defeitos podem ser a resposta para uma destas questões: O que o enfurece? De qual pessoa, conceito ou evento você tem pavor? Quais são seus vícios?

Ficha de Personagem



Nome:



Raça:



XP:

Reputação:

Pontos de vida:

Força

Modificador

Teste de Resistência

Percepção

Modificador

Teste de Resistência

Resistência (Constituição)

Modificador

Teste de Resistência

Carisma

Modificador

Teste de Resistência

Inteligência

Modificador

Teste de Resistência

Agilidade

Modificador

Teste de Resistência

Sorte

Modificador

Teste de Resistência

Ficha de Personagem

Força

Desarmado

Arma Branca

Agressividade (Ameaça)

Armas Pesadas

Percepção

Percepção

Investigação

Carisma

Blefar (Mentir)

Atuação

Persuasão

Lidar com Animais

Inteligência

História

Natureza

Louco Por Armas

Medicina

Sobrevivência

Agilidade

Acrobacia

Furtividade

Armas (Rifles, Shotguns, Lazers e Plasmas)

Armas Pequenas

Sorte

Ricochete

Encontrar Itens

Ficha de Personagem

Idade -

Altura -

Peso -

Olhos -

Pele -

Cabelos -

Características Personalizadas -

Ideais -

Ficha de Personagem

Ligações -

Defeitos -

Organizações -

