Fallout

111

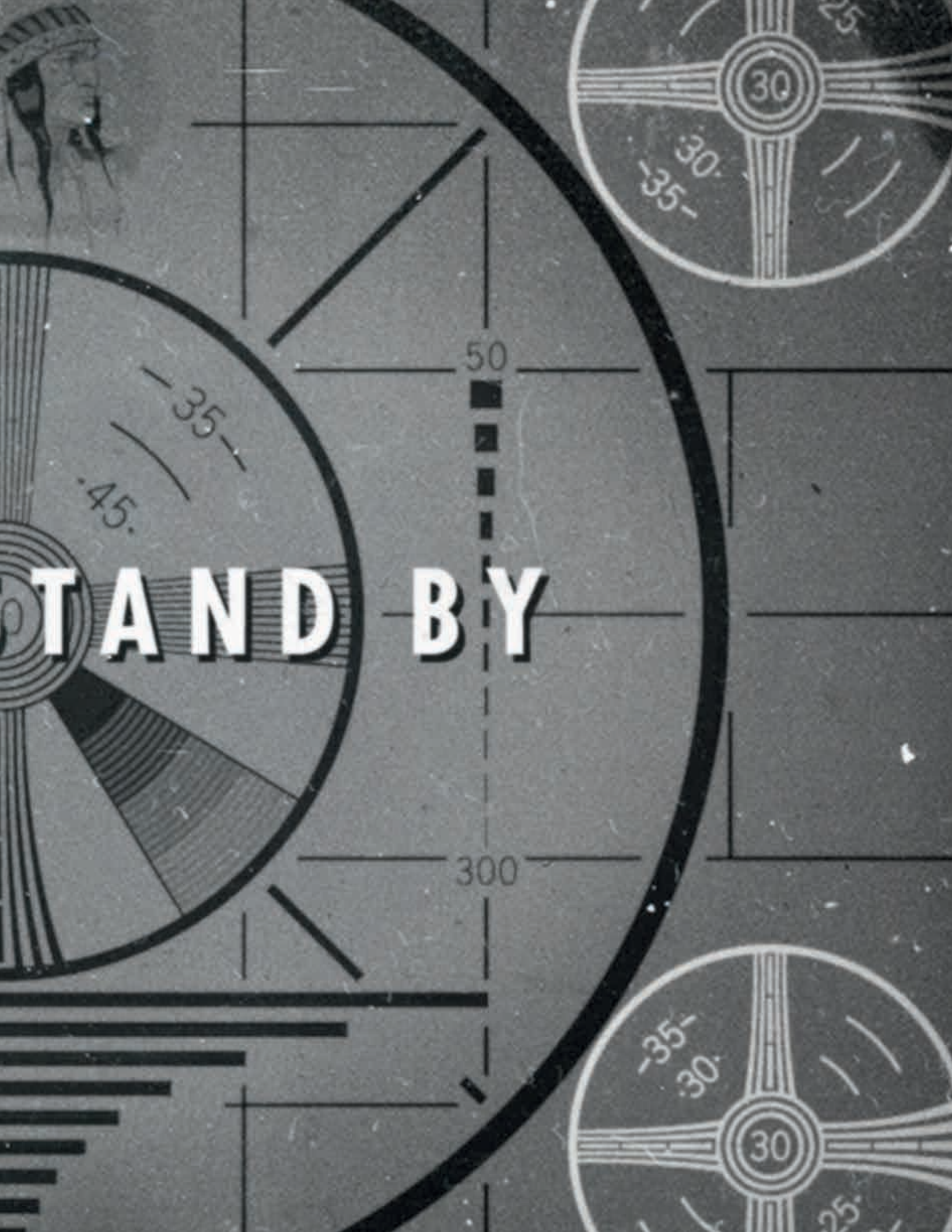
O JOGO DE RPG

Bethesda

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

Hugin & Munin

325
575
PLEASE S


TAND BY

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

Chefia de Design: Nathan Dowdell, Sam Webb

Design Adicional por: Virginia Page

Escrito por: Alison Cybe, Jason Brick, Nathan Dowdell, Donathin Frye, Oz Mills, Virginia Page e Sam Webb

Editado por: Carol Darnell

Designer Gráfico: Michal E Cross, Tom Hutchings e Stephanie Toro

Diagramação: Tom Hutchings

Direção de Arte: Katya Thomas

Capa por: Michal E. Cross

Revisão de Prova: Carol Darnell

Gestão de Projeto: James Barry e Virginia Page

Gestão de Produção: Peter Grochulski e Sam Webb

Artes e Equipe da Bethesda: Michael Kochis, Laura Martson, Emil Pagliarulo, Spencer Weisser, Jessica Williams e Calvin Yang

Direção Criativa: Chris Birch

Direção de Pperações: Rita Birch

Direção de Gerência: Cameron Dicks

Controle Financeiro: Luc Wolfenden

Chefia de Produto: Sam Webb

Chefia de Serviços Criativos: Jon Webb

Chefia de Varejo: Will Sobel

Gestão de Logística: Peter Grochulski

Produção de Conteúdo em Vídeo: Steve Daldry

Fotografia: Rocío Martín Pérez

Atendimento ao Cliente: Lloyd Gyan

Gestão de Escritório: Shaun Hocking

Gestão de Loja Online: Kyle Shepard

Análise de Dados: Benn Graybeaton

Contabilidade: Valya Mkrtchyan

Agradecimentos Especiais

A equipe de design da Bethesda: Michael Kochis, David Evans, Jessica Williams, Alan Nanes, Matt Daniels, Kurt Kuhlmann, Jon Paul Duvall, Jessica Daniels, Emil Pagliarulo

HUGINN E MUNINN EDITORA

Tradutor: Diogo Arakis
Revisor: Gabriel Svreis
Diagramador: Fernando “del Angeles” Pires
Gestor de Projeto: Diogo Arakis
Gestor de Produção: G. Moraes
Gestor Editorial: Mateus Herpich
Editor Adjunto: G. Moraes
Editor Geral: Rogério Lobo

Promoção e Distribuição: RetroPunk Publicações

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Fallout : o jogo de RPG / Alison Cybe...[et al.] ; tradução Diogo Arakis. -- São Paulo : Huginn & Muninn, 2025.

Título original: Fallout.
Outros autores: Jason Brick, Nathan Dowdell, Donathin Frye, Virginia Page, Sam Webb
ISBN 978-65-83048-02-8

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia 3. Jogos de interpretação (RPG) I. Cybe, Alison. II. Brick, Jason. III. Dowdell, Nathan. IV. Frye, Donathin. V. Page, Virginia. VI. Webb, Sam.

25-264565 CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. RPG : Jogos de aventura : Recreação 793.93

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

HUGINNEMUNINN.COM.BR

© 2025 ZeniMax. ZeniMax, Bethesda Game Studios, and *Fallout* are trademarks of the ZeniMax group of companies. All rights reserved.

O sistema 2d20 e os logotipos Modiphius são direitos autorais da Modiphius Entertainment Ltd. 2020. Todo o texto do sistema 2d20 é de direitos autorais da Modiphius Entertainment Ltd. Qualquer uso não autorizado de material protegido por direitos autorais é ilegal. Quaisquer nomes de marcas registradas são usados de maneira fictícia; nenhuma infração é pretendida. Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas e eventos reais, passados ou presentes, é mera coincidência e não intencional, exceto para aquelas pessoas e eventos descritos em um contexto histórico.

CONTEÚDO

★ Introdução ★
BOAS-VINDAS AOS ERMOS

A Guerra. A Guerra Nunca Muda 6
O Que Você Precisa Para Usar Este Livro 8

★ Capítulo Um ★
REGRAS BÁSICAS

RPG de Mesa 12
Testes de Perícia 13
Pontos de Ação 18
Pontos de Sorte 20

★ Capítulo Dois ★
COMBATE

Encontros de Combate 24
Dano e Ferimento 32
Cura 33
O Ambiente 36

★ Capítulo Três ★
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Atributos S.P.E.C.I.A.L. 42
Perícias 44
Estatísticas Derivadas 47
Vantagens 49
Progressão da Personagem 49
Criando uma Personagem 50
Etapa 1: Escolha sua Origem 51
Etapa 2: Aumente os Atributos S.P.E.C.I.A.L. . 58
Etapa 3: Escolha as Perícias Marcadas e Compre Graus de Perícias 58
Etapa 4: Escolha sua Primeira Vantagem 59
Etapa 5: Estatísticas Derivadas 74
Etapa 6: Escolha o Equipamento 76

★ Capítulo Quatro ★
EQUIPAMENTO

Obtendo Equipamento 84
Modificando Equipamento 87
Armas, Munições e Mods de Arma 88
Armas Pequenas 95
Armas de Energia 101
Armas Grandes 106
Armas Corpo a Corpo 111
Armas de Arremesso 119
Explosivos 120
Armaduras 130
Consumíveis 149
Livros e Revistas 172
Diversos 181

★ Capítulo Cinco ★
SOBREVIVÊNCIA

Ficando Vivo 190
Vasculhando 195
Fabricando 209

★ Capítulo Seis ★
CORPORAÇÕES DA AMÉRICA PRÉ-GUERRA

Corporações de Matéria Prima e Energia . . . 230
Manufatureiras 235
Conglomerados de Serviço 243
Big Tech 245

★ Capítulo Sete ★
VAULT-TEC

Princípios e Objetivos Principais da Vault-Tec . . . 250
Refúgios da Comunidade 252
Encontros em Refúgios 256
Tramas nos Refúgios 258

★ Capítulo Oito ★
A COMUNIDADE

Eventos-Chave da Comunidade 264
Locais-Chave da Comunidade 265
Locais Genéricos na Comunidade 305
Encontros na Comunidade 308
Tramas na Comunidade 309

★ Capítulo Nove ★
MESTRE DE JOGO

Gerenciando as Regras 314
Segurança e Consentimento 318
A Experiência em Fallout 320
Missões e Campanhas 324

★ Capítulo Dez ★
HABITANTES DOS ERMOS

Tipos de PdM 332
Animais e Insetos 339
Humanoides Mutantes 355
Robôs 357
Supermutantes 366
Sintéticos 372
Torretas 377
Irmandade do Aço 382
Invasores 386
Ermantes 391

★ Capítulo Onze ★
COM UM ESTRONDO, OU UM LAMENTO

Ato Um: Um Crime Necrótico 403
Ato Dois: A Trama se Complica 407
Ato Três: O Instituto 414
Conclusão 419

★ Capítulo Doze ★
APÊNDICES

Índice Remissivo 422
Ficha de Personagem 430

★ Introdução ★

BOAS-VINDAS AOS ERMOS

A GUERRA. A GUERRA NUNCA MUDA 6
O QUE VOCÊ PRECISA PARA USAR ESTE LIVRO 8

Introdução

BOAS-VINDAS AOS ERMOS

A GUERRA. A GUERRA NUNCA MUDA.

Os Estados Unidos da América não existem mais. O país foi destruído quando as ogivas nucleares do globo foram lançadas. O apocalipse que se seguiu pôs fim tanto à Grande Guerra quanto ao mundo civilizado. Em seu lugar existem os Ermos, uma paisagem irradiada pontilhada por cidades em ruínas, civilizações decadentes e bolsões de sobreviventes desesperados. Os Ermos são habitados por uma variedade de criaturas mutantes, feras horríveis e necróticos imortais. A radiação das detonações se espalhou rapidamente. Tudo o que não foi morto imediatamente foi irradiado, e a maior parte da flora e fauna dos EUA foi exterminada.

Os sobreviventes trabalham para recuperar o pouco que podem e espoliar o que não podem reconstruir. A civilização está começando a se reenraizar e certas áreas do país atingiram um nível de estabilidade que pode até ser chamado de confortável, pelo menos para os ricos e poderosos.

Facções divergentes começaram a se separar à medida que essas comunidades cresceram. Cada facção procura seguir seu próprio caminho, algumas muito mais perigosas que outras. De longe, os mais perigosos são os invasores. Eles não valorizam nenhuma vida humana

BEM-VINDOS À COMUNIDADE

O cenário padrão para ***Fallout: o Jogo de RPG*** se passa na Commonwealth — conhecida também como a Comunidade. É o mesmo cenário do jogo eletrônico *Fallout 4* . Muitos dos locais, personagens e aspectos da Comunidade neste livro são apresentados a partir de uma perspectiva de "início de jogo". Isso significa que o cenário é um quadro em branco, sem os impactos das escolhas das personagens no videogame. Pode haver algumas exceções. Caso haja, o texto indicará se um lugar ou personagem depende de outro evento. O cenário é apresentado dessa forma para que você tenha a liberdade de explorar e criar suas próprias histórias e missões da maneira que desejar.

Os mestres de jogo familiarizados com o cenário de *Fallout* podem querer conduzir jogos em outros períodos ou em um dos outros ermos vistos ao longo da franquia *Fallout*. Embora este livro não abranja essas outras áreas, com alguns ajustes para se adequar ao tom, local e período, dependendo das necessidades do mestre de jogo, as regras apresentadas aqui podem ser usadas para contar histórias nelas.

além das suas. Ainda assim, a civilização começou a florescer, apesar da oposição. Comércio, economia e até governos começaram a surgir em algumas áreas dos Ermos. Cada comunidade adapta ou ajusta seu próprio sistema governamental de acordo com suas necessidades. Mercadores viajam por rotas protegidas para negociar nas cidades espalhadas pelos Ermos. Eles criaram uma nova moeda na forma de tampas de garrafa (ou apenas **tampas**).

A vida nos Ermos é dura. O sol é de rachar e a radiação é intensa. Água limpa e comida são raridades. A maioria dos sobreviventes foi forçada a se adaptar à água suja e à comida irradiada. Sobreviver sozinho é, na melhor das hipóteses, difícil, mas viver em uma comunidade tem seus desafios.

O QUE TEM NESTE LIVRO?

Este livro contém todas as informações necessárias para jogadores e mestres de jogo começarem a jogar um RPG de mesa ambientado no universo de *Fallout*. Mesmo se não tiver experiência com RPGs de mesa, este livro o ajudará a criar sua personagem e a aprender as regras do jogo, como também lhe fornecerá tudo o que precisa para conduzir uma missão, desde informações do cenário a conselhos para mestres de jogo. Inclui até uma missão para você começar a jogar!

QUE TIPO DE MISSÕES POSSO FAZER?

A lista de possíveis missões que você pode fazer em ***Fallout: o Jogo de RPG*** é infinita. Você pode explorar os experimentos horripilantes e intrigantes da Vault-Tec; tornar-se um mercenário, protegendo ou atacando caravanas comerciais e assentamentos, tentando chegar ao topo com tampas o suficiente para viver no equivalente pós-apocalíptico do luxo; enfrentar o misterioso e perigoso Instituto, que cria réplicas sintéticas enquanto se esconde sob as ruínas; encontrar-se com a poderosa Irmandade do Aço e sua tecnologia avançada; ou talvez você seja apenas parte de um grupo de viajantes, procurando seu lugar nos Ermos e tentando reconstruir a humanidade.

Com opções para jogar com habitantes do refúgio e ermantes, necróticos, supermutantes e até mesmo os amados robôs Mr. Handy, ***Fallout: o Jogo de RPG*** permite que você explore qualquer aspecto dos Ermos que desejar, do ponto de vista de muitos de seus habitantes. Navegue por refúgios abandonados, envolva-se com as politicagens das facções ou simplesmente procure pelas ruínas do velho mundo. Está tudo à espera de ser descoberto, se você puder sobreviver às criaturas monstruosas, radiação nuclear, lutas políticas e ataques ocasionais de invasores.

O QUE VOCÊ PRECISA PARA USAR ESTE LIVRO

Você precisará de algumas coisas para começar sua jornada pelos Ermos. Após juntar tudo, você pode começar!

JOGADORES E UM MESTRE DE JOGO

Você precisará de alguns jogadores (recomendamos de 3 a 5) e um mestre de jogo. Cada jogador cria uma personagem e juntos formam um grupo que viaja pelos ermos nucleares. O mestre de jogo assume o papel de conduzir a aventura. Ele interpreta todas as outras personagens, define os desafios que os jogadores enfrentam, molda o enredo da campanha e arbitra as regras. Conselhos para o mestre de jogo e mais sobre o que significa esse papel no *Capítulo 9: Mestre de Jogo*.

FICHA DE PERSONAGEM

Cada jogador precisa de uma ficha de personagem para registrar as informações de sua personagem. Você pode encontrar uma ficha de personagem de exemplo na parte de trás deste livro, ou você pode baixar uma em retropunk.com.br. Se você estiver usando fichas de personagem impressas, recomendamos preenchê-las a lápis, pois essas informações podem mudar no decorrer do jogo. Como alternativa, você também pode anotá-las digitalmente usando versões em PDF das fichas de personagem, em um laptop, tablet ou dispositivo móvel, ou até mesmo escrevê-las em uma folha de papel. Se está fácil para entender, modificar e encontrar as informações, você está pronto para começar!

DADOS

Fallout: o Jogo de RPG usa dois tipos de dados, que podem ser facilmente encontrados online ou em lojas de jogos. O primeiro é um dado de vinte lados (chamado **d20**) e o segundo é um dado regular de seis lados (chamado **d6**).

Preferivelmente, você vai precisar de pelo menos dois d20 por pessoa. Se seus suprimentos de dados forem limitados, o grupo pode se virar compartilhando um conjunto de d20. Você nunca precisará jogar mais de cinco d20 de uma só vez.

Você também precisará de pelo menos quatro d6. Quando esses dados são usados no jogo, eles são chamados de Dados de Combate, abreviados como ao longo deste livro. Recomendamos usar os d6 personalizados criados para ***Fallout: O Jogo de RPG***, que podem ser comprados em retropunk.com.br. Os símbolos nas faces dos dados, explicados posteriormente, facilitam a leitura dos resultados. Se você não tiver esses dados personalizados, poderá usar d6 normais com faces numéricas e consultar os resultados na página 29.

MARCADORES, FICHAS OU TAMPAS

Você também precisará de alguns contadores para acompanhar melhor os Pontos de Ação (PA). Você pode usar fichas de pôquer, contas ou outros marcadores para representá-los. Pode usar até as tampas disponíveis em retropunk.com.br para representar os Pontos de Ação, se quiser apostar tudo no tema *Fallout*!

Embora isto dificulte um pouco a visualização, se você não tiver nenhum marcador em mãos, anote seus Pontos de Ação em um papel. Desde que um jogador na mesa registre os dos jogadores e o mestre registre os seus próprios, também funciona.

LÁPIS E PAPEL

Por fim, você vai querer ter umas folhas extras de papel e alguns lápis. Não só você vai querer preencher sua ficha de personagem, mas vai querer fazer anotações durante suas sessões de jogo.

Você pode descobrir informações sobre uma personagem ou lugar, ou querer anotar coisas sobre suas missões à medida que se desenrolam. Alguns jogadores usam folhas de papel, que guardam com sua ficha de personagem. Outros podem preferir anotações digitais, ou mesmo um diário ou caderno dedicado às sessões de jogo.

★ *Capítulo Um* ★

REGRAS BÁSICAS

RPG DE MESA 12
TESTES DE PERÍCIA 13
PONTOS DE AÇÃO 18
PONTOS DE SORTE 20

Capítulo Um

REGRAS BÁSICAS

RPG DE MESA

Quando você joga um RPG de mesa, o que seu **mestre de jogo** (também chamado de **mestre**) e seus companheiros jogadores esperam de você é compartilhar sua própria história de exploração nos ermos pós-nucleares, onde monstros mutantes espreitam a cada esquina e os sobreviventes desconfiam profundamente uns dos outros. Como um grupo, vocês viajarão por estradas arruinadas e cidades desmoronadas, completando missões e construindo assentamentos ao descrever o que suas personagens fazem, em uma espécie de história improvisada. Quando você quiser realizar algo nessa história, usará as regras do jogo para ver se você é bem-sucedido ou não.

Em qualquer situação em que sua personagem esteja em risco, o sucesso dela seja incerto ou seu fracasso seja interessante, você precisa fazer um **teste de perícia**. Um teste de perícia é um momento no jogo em que as regras são usadas para resolver um impasse ou conflito. Uma vez resolvido, o mestre de jogo continua a narrar a cena com base em suas ações, podendo descrever como suas personagens de mestre e criaturas reagem.

Esse é o modo jogo livre. Cada jogador pode agir livremente, sem uma ordem específica, e o tempo fictício passa conforme faz sentido para as ações que seu grupo tenta. Quando você começa a lutar, o jogo então se divide em rodadas e turnos, com cada jogador realizando um turno e cada rodada representando um curto espaço de tempo, no qual cada personagem tem a chance de agir.

O Mestre de Jogo

O mestre de jogo é um jogador com responsabilidades diferentes das de todos os outros na mesa. Ele conduz o jogo, interpretando personagens de mestre (PdM) e criaturas, pedindo testes de perícia, arbitrando seus resultados e descrevendo o que acontece conforme os jogadores exploram os Ermos.

É o trabalho dele apresentar a história, responder às ações das personagens de jogador e decidir como suas PdM reagem, mas ele também usa essas regras básicas ao agir com elas.

TESTES DE PERÍCIA

Um teste de perícia é um método de resolver uma ação que você deseja que sua personagem faça. Você joga alguns dados e os resultados dizem se a ação foi bem-sucedida, falhou ou complicou a situação.

Quando o mestre de jogo pede que você faça um teste, ele está pedindo que você verifique os atributos de sua personagem, jogue uma reserva de 2 a 5 dados de vinte lados (também chamados de d20, notados como Xd20, sendo X o número de d20 que você joga) e obtenha mais sucessos do que ele definiu para você passar no teste.

Resumo de um Teste de Perícia

Some a combinação de **Atributo + Perícia**

Confira a **Dificuldade**

Quer **comprar d20** usando Pontos de Ação?

Jogue os dados

Conte seus sucessos.
Você conseguiu o suficiente em comparação com a dificuldade?

Quaisquer sucessos extras se tornam **Pontos de Ação** para gastar ou acumular

JOGANDO OS DADOS

1. **ESCOLHA ATRIBUTO + PERÍCIA:** o mestre de jogo escolhe qual atributo e perícia da sua ficha de personagem são apropriados. Some o atributo e a perícia escolhidos: isso é o **número-alvo** para cada d20 nesse teste. Você pode sugerir qual **atributo + perícia** quer usar, mas o mestre tem a palavra final.
   - O número-alvo é o valor que cada d20 deve rolar, menor ou igual, para gerar um sucesso.

2. **DEFINA A DIFICULDADE:** o mestre de jogo define a **dificuldade** para o teste, normalmente entre 1 e 5. A dificuldade é o número de sucessos a gerar com seus d20 para você passar no teste.

3. **JOGUE SUA RESERVA DE DADOS:** monte sua reserva de dados. Você começa com dois d20, mas pode comprar até mais três d20 gastando **Pontos de Ação** (veja a pág. 18). Após adicionar quaisquer dados extras por gastar Pontos de Ação, jogue toda a reserva de dados.

4. **CONTE OS SUCESSOS:** cada d20 que role menor ou igual ao número-alvo equivale a um sucesso. Cada d20 que role um 1 é um **sucesso crítico**, que vale dois sucessos.
   - Se a perícia usada for uma **perícia Marcada** (veja a pág. 47), você obtém um sucesso crítico para cada dado que role menor ou igual ao grau dessa perícia.
   - Cada resultado 20 gera uma **complicação** (veja a pág. 15).

5. **COMPARE OS SUCESSOS COM A DIFICULDADE:** se o número de sucessos que você obteve for maior ou igual à dificuldade do teste, sua ação foi bem-sucedida. Se for menor, ela falhou.
   - Cada sucesso que ultrapasse a dificuldade é convertido em um Ponto de Ação (veja a pág. 18).

6. **OBTENHA O DESFECHO:** o mestre de jogo descreve os desdobramentos da sua ação e, se tiver sido bem-sucedida, você pode gastar Pontos de Ação para melhorá-los ainda mais. Depois disso, o mestre apresenta quaisquer complicações.

***Exemplo:** Nate precisa descobrir se Codsworth está bem, já que ele está por conta própria há 210 anos. Seu teste tem dificuldade 1, e ele deve usar CAR + Retórica (7 + 2 = número-alvo 9). O jogador de Nate joga 2d20 e conta os resultados separadamente: ele rola um 5 e um 19. Sendo 5 inferior ao número-alvo, ele obtém 1 sucesso e passa no teste. Codsworth desabafa sobre como tem sido difícil manter a casa limpa por mais de dois séculos…*

NÚMERO-ALVO

Quando seu mestre de jogo pede um teste de perícia, você concorda em usar uma combinação de **atributo + perícia** de sua ficha de personagem que melhor se aplique à ação que você está tentando fazer. Esse número-alvo, soma do atributo e da perícia escolhidos, fornece o número que o resultado de cada d20 não deve exceder — se o valor rolado for menor ou igual, você gera um sucesso.

SUCESSOS E DIFICULDADE

O número de sucessos que você precisa gerar com seus d20 para passar em um teste de perícia é conhecido como **dificuldade**. Só precisar de 1 sucesso descreve uma tarefa de rotina, enquanto precisar de 5 sucessos reflete uma tarefa difícil que só pode ser concluída com coragem e determinação.

Cada d20 que rola menor ou igual ao número-alvo gera 1 sucesso. No entanto, um d20 pode gerar 2 sucessos rolando um sucesso crítico. Por exemplo, se você tivesse um número-alvo 10 (composto por uma combinação de atributo + perícia de 8 + 2), cada d20 que rolasse entre 2 e 10 geraria 1 sucesso, enquanto qualquer d20 que rolasse 1 geraria 2 sucessos. Se você estivesse usando uma perícia Marcada, cada d20 que rolasse entre 3 e 10 geraria 1 sucesso, enquanto qualquer d20 que rolasse entre 1 e 2 geraria 2 sucessos.

Conte os sucessos e compare-os com a dificuldade — se a igualarem ou ultrapassarem, você passa no teste de perícia. Quaisquer sucessos extras além da dificuldade são convertidos em Pontos de Ação (veja a pág. 18) que permitem que você melhore os desdobramentos do teste ou compre mais d20 para testes futuros.

Exemplos de Dificuldade de Teste

DIF.	EXEMPLO
0	Reunir rumores em um assentamento, vasculhar um cômodo de um prédio abandonado
1	Atirar em um alvo à distância Próxima, abrir uma fechadura simples
2	Arrombar uma porta reforçada, tratar um ferimento
3	Identificar um veneno desconhecido, desativar um robô pelas costas
4	Hackear um computador complexo, desarmar uma mina terrestre
5	Convencer um inimigo a recuar, atirar em um alvo à distância Longa em uma noite de tempestade

SUCESSOS CRÍTICOS

Sempre que você faz um teste, qualquer d20 que role um 1 é um sucesso crítico. Cada sucesso crítico que você rolar gera dois sucessos

Se a perícia usada for uma de suas perícias Marcadas (veja a pág. 47), você obterá um sucesso crítico para cada d20 rolar menor ou igual ao valor dessa perícia. Por exemplo, se sua perícia **Furtividade** tiver grau 3 e for uma perícia Marcada, qualquer d20 que rolar um 3 ou menos será um sucesso crítico.

Atributo Padrão + Perícia

A lista de perícias em sua ficha de personagem especifica um atributo padrão associado a cada perícia. Alguns testes podem determinar uma combinação de atributo padrão + perícia para calcular seu número-alvo, mas, a critério do mestre, você pode sugerir uma combinação diferente.

Você pode usar **INT + Armas Pequenas** para identificar a marca de uma arma, ou **FOR + Medicina** para colocar um ombro deslocado de volta no lugar. Você sempre pode sugerir combinações alternativas de atributo + perícia para o seu número-alvo, mas seu mestre tem a palavra final.

COMPLICAÇÕES

Ao fazer um teste, cada d20 com que rolar um 20 causa uma complicação — um novo detalhe na cena que torna as coisas mais difíceis e entra em vigor assim que o teste for resolvido. Uma complicação pode introduzir um novo problema, como emperrar uma arma ou quebrar uma gazua, ou dificultar testes de perícia específicos no futuro, como insultar um comerciante ao ponto de futuros testes de **CAR + Barganha** com ele terem a dificuldade aumentada em 1. As complicações não impedem o sucesso de uma ação, mas introduzem algo novo na história que dificulta as coisas.

Alternativamente, se você e o mestre de jogo não conseguirem encontrar uma complicação adequada para a cena em que você está, o mestre pode, em vez disso, ganhar 1 Ponto de Ação para usar em suas personagens de mestre e criaturas mais tarde.

Exemplo: ***MacCready tem uma doença misteriosa, e seu jogador rolou uma complicação em seu teste de Medicina para tentar se recuperar um pouco, antes de continuar rumo ao norte. O mestre não consegue pensar em uma complicação e pergunta ao grupo: "Vocês têm alguma ideia?" O jogador de MacCready sugere que "ele pode estar com febre", e o mestre aceita a sugestão. "Sua cabeça está latejando… Qualquer teste de INT vai ter a dificuldade aumentada em 1 até que você a cure."***

RESERVA DE DADOS

Normalmente, você joga 2d20, compara seus resultados individualmente em relação ao seu número-alvo e conta o número de sucessos gerados, mas você pode comprar mais dados para jogar! Com Pontos de Ação, você pode comprar até mais 3d20 para jogar em um teste. Isso significa que você pode jogar uma reserva total de 5d20 ao mesmo tempo. Para mais informações sobre Pontos de Ação, veja a página 18.

Exemplo: ***Cait está enfrentando um teste com dificuldade 3 para roubar algumas tampas bem debaixo do nariz de seus captores e, com 3 Pontos de Ação na reserva do grupo, ela opta por comprar mais 2d20 usando todos os 3 PA da reserva. Sua jogadora agora jogará 4d20, melhorando as chances de gerar os 3 sucessos de que precisa.***

TESTES COM DIFICULDADE ZERO

Alguns testes podem ter dificuldade 0, bem como as vantagens ou equipamentos de sua personagem podem reduzir a dificuldade de um teste para 0. Se um teste tiver dificuldade 0, você não precisa jogar dados — sua ação é automaticamente bem-sucedida, sem risco de complicações. No entanto, como nenhuma jogada é feita, você também não gera Pontos de Ação.

A critério do seu mestre, você ainda pode optar por jogar os dados contra uma dificuldade 0. Como zero sucesso é necessário, todo sucesso se torna um Ponto de Ação, mas você ainda pode sofrer complicações rolando um 20, como de costume. Esse tipo de teste com dificuldade 0 é útil se for importante ver o quão bem-sucedida sua personagem é quando não há chance de fracasso.

TESTES DISPUTADOS

Às vezes, você enfrentará situações que não são difíceis devido à tarefa em si, mas devido a uma força oposta que impede seu sucesso. Nesses casos, você e o jogador adversário (normalmente o mestre) jogarão uma reserva de dados e compararão os resultados para ver quem ganha.

Quando outra personagem de jogador disputa um teste com você, o jogador dela joga os d20 da reserva de dados dele, após comprar quaisquer d20 extras, e o número de sucessos que ele gera se torna a dificuldade. Em seguida, você faz o teste. Se você igualar ou ultrapassar o número de sucessos do seu oponente, você vence o teste disputado, e quaisquer sucessos extras se tornam Pontos de Ação. Se você não gerar sucessos suficientes para ultrapassar a dificuldade, você falha e seu oponente pode gerar PA.

***Exemplo:** o Paladino Danse está agarrando um destroçador, impedindo-o de atacar seu esquadrão. O mestre decide que isso é um teste disputado. Jogando 2d20, o mestre obtém 3 sucessos, o que significa que o teste de Danse terá dificuldade 3. Danse tem um número-alvo 8, então seu jogador decide comprar mais 2d20 com Pontos de Ação para garantir que ele obtenha os sucessos de que precisa e joga 4d20. Ele rola os resultados 1, 5, 6 e 18, gerando 4 sucessos! Danse se mantém firme e ganha 1 PA pelo sucesso excedente. Se tivesse rolado 10 em vez de 1, ele teria falhado por um sucesso, e o mestre teria ganhado 1 PA.*

AUXÍLIO

Tarefas difíceis geralmente são concluídas por meio do trabalho em equipe. Quando outra pessoa estiver fazendo um teste, você pode auxiliá-la, se seu mestre permitir. Descreva como você está ajudando e decida com o mestre qual combinação de atributo + perícia você está usando — não precisa ser a mesma combinação da pessoa que recebe o auxílio. Em seguida, jogue 1d20 e adicione quaisquer sucessos que você gerar aos dela, desde que a pessoa obtenha pelo menos 1 sucesso próprio. Se ela não gerar nenhum sucesso, você não pode adicionar seus sucessos ao total.

Pontos de Ação em Testes Disputados

Em um teste disputado, primeiro a personagem adversária gasta PA e depois faz sua rolagem. A personagem ativa então gasta PA para adicionar dados à sua reserva (se desejar) e faz sua rolagem.

Se duas personagens de jogador estiverem fazendo um teste disputado, ambos os jogadores devem gerar PA para o mestre para comprar d20 extras (veja a pág. 18). A reserva do grupo é para trabalho em equipe!

Quando você é bem-sucedido em um teste disputado, você gera Pontos de Ação comparando seu resultado com o do seu oponente. Quando você está jogando contra uma dificuldade estabelecida, qualquer sucesso excedente gera PA, como de costume. Quando você é o primeiro a jogar, estabelecendo a dificuldade para seu oponente, você gera 1 PA para cada sucesso seu que exceda o número de sucessos dele.

Aumento de Dificuldades em Testes Disputados

Em um teste disputado comum, presume-se que a única fonte real de dificuldade é a outra personagem. No entanto, se algo aumentar a dificuldade do seu teste, seu oponente adiciona esse aumento ao total de sucessos dele. Se algo diminuir a dificuldade do seu teste, seu oponente reduzirá o total de sucessos dele nesse valor. Portanto, se seu oponente estiver tentando se aproximar de você furtivamente e estiver escuro (o que aumenta a dificuldade do seu teste de **PER + Sobrevivência** em 1), seu oponente adiciona 1 sucesso ao total dele.

Você não pode comprar d20 extras se estiver auxiliando — você só pode jogar 1d20 —, porém esse d20 não conta para o limite de cinco dados que o jogador auxiliado pode jogar em sua reserva de dados.

Enquanto auxilia, você pode obter sucessos críticos ou complicações, como de costume.

Exemplo: ***Dogmeat está auxiliando o Único Sobrevivente a encontrar algum remédio. O mestre joga 1d20 e adiciona quaisquer sucessos que rolar à jogada do Único Sobrevivente — desde que este obtenha pelo menos 1 sucesso. O número-alvo de Dogmeat é 13. O mestre joga 1d20 e rola um 5, gerando 1 sucesso, que somado ao do Único Sobrevivente, totaliza 2 sucessos.***

TESTES COLETIVOS

Quando todo o seu grupo faz uma única grande atividade juntos, como andar furtivamente por uma área ou atravessar uma área perigosa, você faz um tipo especial de teste auxiliado. Isso normalmente ocorre quando a dificuldade é particularmente alta e exige que vários participantes colaborem com a tarefa. Uma vez que o mestre tenha definido a dificuldade, você deve decidir quem vai liderar o teste, enquanto o resto do grupo auxilia.

O líder do teste coletivo joga uma reserva de dados normal: 2d20, mais um máximo de 3d20 comprados com Pontos de Ação. Todos os outros jogam 1d20, usando seu próprio atributo + perícia para definir o número-alvo. Contanto que o líder do teste obtenha 1 sucesso, todos que auxiliam adicionam quaisquer sucessos gerados aos do líder. Se o total de sucessos igualar ou ultrapassar a dificuldade, o grupo passou no teste coletivo.

Quaisquer complicações geradas por qualquer jogador que rolar um 20 no teste coletivo podem ser aplicadas pelo mestre após a resolução do teste e seus desdobramentos.

Exemplo: ***o Único Sobrevivente, Deacon e Strong precisam passar furtivamente por um grupo de sintéticos buscadores para ajudar um sintético fugitivo a ter uma nova vida. O mestre exige um teste com dificuldade 4, já que a patrulha de sintéticos está vigilante. Como Deacon é o melhor em Furtividade, ele lidera o teste. Seu jogador jogaria 2d20, mas ele gasta 1 PA para aumentar sua reserva de dados para 3d20. Tanto o Único Sobrevivente quanto Strong jogam 1d20 cada. Deacon obtém 2 sucessos, o Único Sobrevivente obtém 1 sucesso, mas o jogador de Strong falha na jogada — o grupo obtém 3 dos 4 sucessos necessários. O mestre resolve o teste, descrevendo como Strong foi barulhento, e a tarefa de passar furtivamente pelo grupo de sintéticos se torna um encontro de combate.***

INTERVALO DE COMPLICAÇÃO

Normalmente, qualquer d20 que rola um 20 gera uma complicação, no entanto, algumas ações podem ser mais arriscadas em vez de apenas mais difíceis. Nesses casos, o mestre pode aumentar o intervalo de complicação do teste, de modo que mais resultados além do 20 gerem uma complicação. Para cada aumento no intervalo de complicação, complicações passam a ser geradas conforme o intervalo descrito na tabela abaixo.

Tabela de Intervalo de Complicação

INTERVALO DE COMPLICAÇÃO	COMPLICAÇÕES SÃO GERADAS COM...	DESCRIÇÃO
1	20	Normal
2	19–20	Arriscado
3	18–20	Perigoso
4	17–20	Precário
5	16–20	Traiçoeiro

Sucesso a um Custo

Às vezes, o mestre pode permitir que você seja bem-sucedido a um custo quando você falhar em um teste. Nessas situações, você consegue o que estava tentando realizar com seu teste de perícia; você não pode gastar Pontos de Ação para melhorar o resultado... mas em troca, o mestre faz com que você sofra uma ou mais complicações. O mestre deve dizer quantas complicações você sofrerá (normalmente apenas 1) e você pode optar por simplesmente falhar se o custo for muito alto.

PONTOS DE AÇÃO

Quando você compara seus sucessos com a dificuldade da tarefa, cada sucesso que ultrapasse a dificuldade se torna 1 Ponto de Ação. Por exemplo, se a tarefa tiver dificuldade 2 e você gerar 3 sucessos, o sucesso excedente será convertido em 1 Ponto de Ação.

Os Pontos de Ação podem ser usados para fazer ações adicionais, melhorar o resultado de um teste, reduzir o tempo necessário, aprender mais sobre uma situação ou comprar mais d20 em testes futuros.

Você pode gastar Pontos de Ação para fazer o seguinte:

- **Comprar d20 (1 a 6 PA):** compre d20 extras para um teste antes de jogar sua reserva de dados, mas após o mestre definir a dificuldade. O custo aumenta para cada dado comprado: o primeiro d20 custa 1 PA, o segundo custa 2 e o terceiro custa 3. Não mais do que 3d20 podem ser adicionados a um único teste, incluindo quaisquer d20 de vantagens ou traços.
- **Obter Informações (1 PA):** faça ao mestre uma única pergunta sobre a situação atual, com base no seu teste. O mestre tem que responder com sinceridade, mas a resposta pode não estar completa.
- **Reduzir Tempo (2 PA):** os PA de um teste de perícia bem-sucedido podem permitir que esse teste leve menos tempo para ser concluído, quando tempo é um fator importante. Gastar 2 PA reduz a quantidade de tempo para concluir um teste pela metade.

Em combate, você pode gastar Pontos de Ação para fazer o seguinte:

- **Fazer uma Ação Menor Extra (1 PA):** faça 1 ação menor extra no seu turno. Você só pode fazer um total de duas ações menores em uma única rodada.
- **Fazer uma Ação Maior Extra (2 PA):** faça uma ação maior extra no seu turno. Qualquer teste de perícia que você fizer tem sua dificuldade aumentada em 1. Você só pode fazer um total de duas ações maiores em uma única rodada.
- **Adicionar Dano Extra (1 a 3 PA):** em um ataque corpo a corpo ou com arma de arremesso bem-sucedido, você pode gastar PA para adicionar 1 por PA gasto, até um máximo de 3 por 3 PA.

Custo de d20 Bônus

RESERVA DE DADOS	D20 EXTRAS	CUSTO DE PA
2d20	–	0
3d20	+1d20	1
4d20	+2d20	3
5d20	+3d20	6

Você gasta Pontos de Ação antes ou depois de jogar os dados, e cada opção descreve quando você pode gastar Pontos de Ação para aproveitar seu efeito. Você compra d20 extras para um teste antes de jogar os dados, enquanto gasta Pontos de Ação após um teste para obter informações, reduzir o tempo, melhorar a qualidade do sucesso ou fazer uma ação extra.

ACUMULANDO PONTOS DE AÇÃO

Se você não quiser gastar imediatamente os Pontos de Ação gerados, pode acumulá-los para o grupo usar mais tarde. O grupo pode acumular coletivamente até um total de 6 PA, e qualquer jogador pode usar os Pontos de Ação da reserva do grupo.

A RESERVA DE PONTOS DE AÇÃO DO MESTRE DE JOGO

Assim como você, o mestre tem uma reserva de seus próprios Pontos de Ação para gastar nas ações de suas PdM. Ele começa cada sessão de jogo com 1 PA por jogador. Não há um máximo de quantos Pontos de Ação o mestre pode ter em sua reserva.

Comprando Dados Sem Pontos de Ação

Se você não tiver nenhum Ponto de Ação para comprar d20 extras, pode comprá-los gerando PA para o mestre de jogo. Para cada PA que você deseja gastar dessa maneira, o mestre adiciona à reserva dele 1 PA, que ele pode usar mais tarde nas ações e testes de suas PdM. Você só pode gerar Pontos de Ação para o mestre para comprar d20; você não pode fazer isso para outros usos de PA.

PONTOS DE SORTE

Além de ser um de seus atributos, sua **Sorte** também fornece **Pontos de Sorte** que você pode gastar para mudar as probabilidades a seu favor de várias maneiras diferentes. Você inicia cada sessão com um número de Pontos de Sorte igual ao seu atributo **SOR**. Você pode gastar Pontos de Sorte para fazer uma das seguintes opções, tanto durante o modo jogo livre quanto em combate, no seu turno.

JOGADA DE SORTE

Você pode gastar um Ponto de Sorte para introduzir um fato ou detalhe útil sobre a situação na qual está, algo que você teria de ser sortudo para encontrar. Você poderia se deparar com os itens certos ou o tipo certo de munição enquanto vasculha, achar uma chave para uma porta trancada ou uma pista sobre a senha de um computador. O mestre pode solicitar que você gaste 1 ponto de sorte, ou você mesmo pode sugerir isso, mas ele pode vetar suas sugestões ou pedir que você gaste mais para fazer a sorte sorrir para você.

CARTAS MARCADAS

Antes de fazer um teste de perícia, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para usar seu **SOR** para determinar o número-alvo desse teste, em vez do atributo estipulado. Obviamente, isso só vale a pena se sua **Sorte** for maior do que o atributo substituído.

LUGAR CERTO, HORA CERTA

Em um encontro de combate, no início de qualquer rodada, ou imediatamente após qualquer outra personagem ou criatura ter agido, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para interromper a ordem normal de Iniciativa e realizar seu turno nessa rodada imediatamente. Isso conta como seu turno normal — isso simplesmente permite que você aja mais cedo —, e você não pode fazer isso se já tiver realizado seu turno nessa rodada.

SORTE GRANDE

Você pode gastar 1 ou mais Pontos de Sorte para rejogar os dados de uma reserva de dados que você jogou. Gastando 1 Ponto de Sorte você pode rejogar 1d20, ou até 3 , e você pode gastar vários Pontos de Sorte em uma jogada. Cada dado só pode ser rejogado uma vez — você não pode rejogar um dado que já tenha sido rejogado. Você deve aceitar o novo resultado, mesmo que seja pior do que a jogada original.

***Exemplo:** Nick Valentine está hackeando um computador e sua jogadora não gerou sucessos suficientes para passar no teste de perícia. Ela precisa de 2 sucessos, mas rolando um 9 e um 19, gerou apenas 1 sucesso. A jogadora de Nick decide gastar 1 Ponto de Sorte para rejogar o d20 que rolou um 19. Ao rejogá-lo, ela obtém um 6, gerando o segundo sucesso de que precisava.*

Bugigangas

Bugigangas pessoais também permitem que sua personagem recupere Pontos de Sorte. Uma vez por missão, fora do combate, sua personagem pode passar alguns momentos olhando para a bugiganga, pensando sobre o seu significado. Ao fazer isso, você recupera 1 Ponto de Sorte. Para mais informações, veja *Bugigangas Pessoais*, pág. 80.

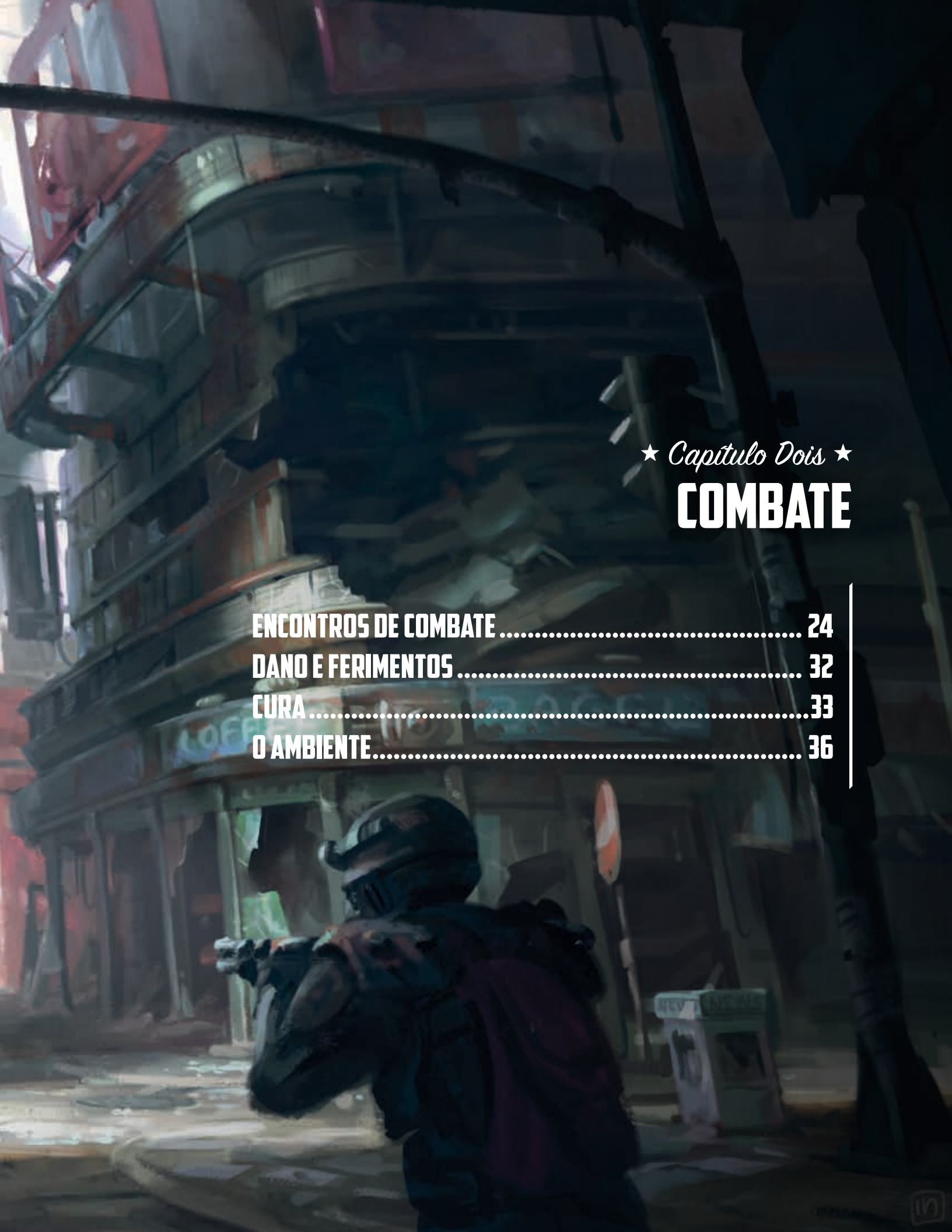
Resumo das Opções de Pontos de Sorte

GASTOS DE PONTOS DE SORTE	DESCRIÇÃO
Jogada de Sorte	Adicionar um detalhe a uma cena
Cartas Marcadas	Use seu atributo **SOR** para um teste de perícia
Lugar Certo, Hora Certa	Interrompa a ordem de turno normal para realizar seu turno agora
Sorte Grande	Rejogue 1d20 ou até 3 por Ponto de Sorte gasto

RECUPERANDO PONTOS DE SORTE

Você inicia sua missão com um número de Pontos de Sorte igual ao seu atributo **SOR**. Uma vez gastos, eles só serão renovados pelo mestre de jogo quando você alcançar uma conquista nesta sessão ou quando iniciar uma nova. Quando eles são renovados, você recebe todos os seus pontos de volta, não importa quantos você tenha gastado. Você não pode ter mais Pontos de Sorte do que seu atributo **SOR**.

PHARMA



★ *Capítulo Dois* ★

COMBATE

ENCONTROS DE COMBATE 24
DANO E FERIMENTOS 32
CURA 33
O AMBIENTE 36

Capítulo Dois

COMBATE

ENCONTROS DE COMBATE

Os encontros de combate envolvem personagens atacando seus oponentes e defendendo a si e a seus aliados e são mais estruturados do que o modo jogo livre. Eles são divididos em **rodadas** e, durante cada rodada, cada personagem realiza um único **turno**. Uma rodada representa um curto intervalo de tempo — alguns segundos, até um minuto no máximo — que permite que todas as personagens presentes completem suas ações, e há tantas rodadas em um encontro de combate quanto forem necessárias para resolver o conflito.

Você pode fazer uma **ação menor** e uma **ação maior** em cada turno. Uma ação menor representa algo rápido ou que auxilia sua ação maior, como mirar ou sacar uma arma, enquanto uma ação maior representa algo que envolve maior concentração ou esforço, como atacar um oponente, defender-se, hackear um computador ou abrir uma fechadura.

Sequência de Jogo

1. **INICIE O COMBATE:** a personagem que iniciou o combate realiza um único turno antes da primeira rodada.
2. **INICIATIVA:** liste todas as personagens na ordem de suas estatísticas de Iniciativa, da maior para a menor.
3. **REALIZE OS TURNOS:** cada personagem, na ordem da maior Iniciativa para a menor, realiza um turno.
4. **COMECE UMA NOVA RODADA:** uma vez que cada personagem tenha realizado um turno, a rodada termina; comece uma nova rodada, repetindo os passos 3 e 4 quantas vezes forem necessárias para resolver o conflito.

INICIATIVA

Quando o combate começa, o jogador que o iniciou realiza um turno imediatamente. Feito isso, o mestre de jogo classifica os combatentes na ordem de suas estatísticas de **Iniciativa**, da maior para a menor, e a primeira rodada começa. Em cada rodada, a personagem com a maior Iniciativa age primeiro e, em seguida, cada personagem realiza um turno na ordem da maior para a menor. Se houver um empate, o mestre decide qual personagem ou criatura age primeiro. Uma vez que a última personagem tenha completado seu turno, a rodada termina, e a personagem com a maior Iniciativa realiza o primeiro turno da próxima rodada. Repita essa sequência até que o conflito termine.

ESTATÍSTICAS DE INICIATIVA

- A Iniciativa de sua personagem é igual a soma dos graus de sua **Percepção** e **Agilidade**, além de quaisquer bônus de equipamentos ou vantagens.
- A Iniciativa de uma criatura PdM é igual a soma dos seus graus de **Corpo** e **Mente** (veja a pág. 336).
- A Iniciativa de uma PdM é calculada da mesma forma que a das personagens de jogador, embora algumas PdM poderosas tenham bônus.

AÇÕES

Você pode fazer uma ação menor e uma ação maior no seu turno em combate. Você pode fazer uma ação menor extra gastando 1 Ponto de Ação e uma ação maior extra gastando 2 Pontos de Ação, mas a dificuldade de qualquer teste feito nessa segunda ação maior é aumentada em 1. Você pode fazer suas ações na ordem que desejar, durante seu turno.

Você não pode fazer mais do que duas ações menores e duas ações maiores no seu turno. Você não pode fazer mais de uma ação de movimento por turno.

AÇÕES MENORES

- **Mirar:** rejogue 1d20 da primeira jogada de ataque que você fizer neste turno.
- **Sacar Item:** saque um item que você esteja carregando ou pegue um objeto ou item à distância Curta. Você pode guardar um item como parte desta ação.
- **Interagir:** interaja com seu equipamento ou ambiente de forma simples, como abrindo uma porta ou apertando um botão.
- **Mover:** ação de movimento. Mova-se no máximo uma zona, para qualquer posição dentro da distância Média. Alternativamente, levante-se da posição prostrado.
- **Usar Narco:** administre uma dose de um narco a si ou a uma personagem voluntária à distância Curta. Você precisa estar empunhando o narco; se não estiver, saque-o primeiro.

Gastando Pontos de Sorte para Agir Mais Rápido

Você também pode gastar **Pontos de Sorte** (veja a pág. 20) para interromper a ordem normal de Iniciativa e realizar seu turno antes. Você deve fazer isso no final do turno de outra personagem, mas antes do seu turno nesta rodada — você não pode interromper outro jogador durante o turno dele. Uma vez que você tenha realizado seu turno, você não pode realizar outro até a próxima rodada.

Quando você gasta um Ponto de Sorte para realizar seu turno mais cedo, você o realiza imediatamente, podendo fazer uma ação menor e uma ação maior e gastar Pontos de Ação para realizar ações extras normalmente. Você continua limitado ao número de ações que pode fazer em uma rodada e pode ser interrompido pela ação Preparar como de costume.

Prostrar-se

Você pode cair prostrado devido a ataques, perigos ou complicações. Você também pode prostrar-se voluntariamente, no final de qualquer ação de movimento que fizer. Estar prostrado tem os seguintes efeitos:

- Quando você está prostrado, você rasteja. A ação Mover se torna uma ação maior, em vez de uma ação menor, e você não pode fazer a ação Correr.
- Enquanto você estiver prostrado, inimigos à distância Média ou maior adicionam 1 à dificuldade de qualquer ataque contra você.
- Enquanto você estiver prostrado, os inimigos à distância Próxima diminuem a dificuldade dos ataques (incluindo ataques corpo a corpo) contra você em 1, até um mínimo de 0.
- Enquanto estiver prostrado, você pode rejogar qualquer de cobertura que você tiver.

AÇÕES MAIORES

- **Atacar:** faça um ataque corpo a corpo ou à distância, conforme descrito em Fazendo um Ataque (veja a pág. 27).
- **Auxiliar:** auxilie outra personagem no próximo teste dela. Quando a personagem auxiliada realiza seu turno e faz sua tarefa, você fornece auxílio (veja a pág. 16). Se você ainda não agiu nesta rodada, você pode desistir de seu turno para auxiliar um aliado quando ele fizer um teste de perícia.
- **Comandar uma PdM:** se você tiver uma PdM Aliada sob seu comando, escolha uma única ação maior para ela fazer. Se a ação exigir um teste, você automaticamente fornecerá auxílio usando **CAR + Retórica** (se a PdM for uma pessoa), **CAR + Sobrevivência** (se a PdM for um animal) ou **INT + Ciência** (se a PdM for um Robô).
- **Correr:** ação de movimento. Mova-se até duas zonas, para qualquer lugar dentro da distância Longa.
- **Defender:** você se concentra em se proteger. Faça um teste de **AGI + Atletismo** com uma dificuldade igual à sua Defesa atual. Se o teste for bem-sucedido, adicione 1 à sua Defesa. Por 2 PA, adicione mais 1 à sua Defesa.
- **Passar:** você opta por não fazer nada.
- **Preparar:** descreva uma situação que você espera que ocorra e escolha uma ação maior que você fará quando isso acontecer. Se essa ação ocorrer antes do início do seu próximo turno, você pode fazer essa ação maior imediatamente, interrompendo as ações de outras personagens conforme necessário. Se mais de uma personagem preparou uma ação para a mesma situação, suas ações preparadas ocorrem em ordem de Iniciativa.
- **Primeiros Socorros:** você tenta tratar rapidamente as suas feridas ou as de um aliado. Faça um teste de **INT + Medicina** com uma dificuldade igual ao número de ferimentos que o paciente sofreu, aumentada em 1 se você estiver tentando realizar Primeiros Socorros em si mesmo. Se você for bem-sucedido, poderá:
  - Restaurar uma quantidade de Pontos de Vida (PV) igual ao seu grau de **Medicina** (veja a pág. 34),
  - Tratar um ferimento que o paciente tenha sofrido (veja a pág. 34), ou
  - Estabilizar um paciente agonizando (veja a pág. 34)
- **Respirar Fundo:** você range os dentes, recupera o fôlego e se prepara. Faça um teste de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 0 e acumule quaisquer Pontos de Ação que você gerar. O mestre pode permitir que você use um ATR + perícia diferente para esta ação, dependendo de como você a descrever, como **CAR + Retórica** para inspirar seus aliados.
- **Teste:** faça um teste de perícia para uma ação não coberta pelas outras ações, com a permissão do mestre de jogo.

Pontos de Ação em Encontros de Combate

Em combate, você pode gastar Pontos de Ação para fazer o seguinte:

- **Comprar d20 (1 a 6 PA):** compre d20 extras para um teste antes de jogar sua reserva de dados, mas após o mestre definir a dificuldade. O custo aumenta para cada dado comprado: o primeiro d20 custa 1 PA, o segundo custa 2 e o terceiro custa 3. Não mais do que 3d20 podem ser adicionados a um único teste, incluindo quaisquer d20 de vantagens ou traços.
- **Obter Informações (1 PA):** faça ao mestre uma única pergunta sobre a situação atual, com base no seu teste. O mestre tem que responder com sinceridade, mas a resposta pode não estar completa.
- **Fazer uma Ação Menor Extra (1 PA):** faça 1 ação menor extra no seu turno. Você só pode fazer um total de duas ações menores em uma única rodada.
- **Fazer uma Ação Maior Extra (2 PA):** faça uma ação maior extra no seu turno. Qualquer teste de perícia que você fizer tem sua dificuldade aumentada em 1. Você só pode fazer um total de duas ações maiores em uma única rodada.
- **Adicionar Dano Extra (1 a 3 PA):** em um ataque corpo a corpo ou com arma de arremesso bem-sucedido, você pode gastar PA para adicionar 1 por PA gasto, até um máximo de 3 por 3 PA.

FAZENDO UM ATAQUE

1. **ESCOLHA ARMA E ALVO:** selecione uma arma que você esteja empunhando no momento. Em seguida, selecione uma única personagem, criatura ou objeto como alvo. Se você estiver usando uma arma corpo a corpo, o alvo deve estar visível para você e à distância Curta. Se você estiver usando uma arma à distância, o alvo deve estar visível para você.
   - **Escolha a Área de Acerto:** você pode escolher alvejar uma parte específica do corpo de uma criatura ou personagem. Isso faz com que a dificuldade do ataque aumente em 1.

2. **FAÇA UM TESTE:** o teste é determinado pelo tipo de arma usada.
   - **Arma Corpo a Corpo:** faça um teste de **FOR + Armas Corpo a Corpo** , com uma dificuldade igual à Defesa do seu alvo.
   - **Arma à Distância:** faça um teste de **AGI + Armas Pequenas**, **RES + Armas Grandes** ou **PER + Armas de Energia** (com base na arma à distância que você estiver usando), com uma dificuldade igual à Defesa do seu alvo. Esse valor é modificado pela distância até o alvo (veja *Distância,* pág. 28)
   - **Arma de Arremesso:** faça um teste de **PER + Explosivos** ou **AGI + Arremesso**, com uma dificuldade igual à Defesa do seu alvo, modificada pela distância até ele.
   - **Desarmado:** faça um teste de **FOR + Desarmado**, com uma dificuldade igual à Defesa do seu alvo.

3. **DETERMINE A ÁREA DE ACERTO:** se você passar no teste, jogue 1d20 ou um dado de área de acerto para determinar qual parte do corpo do alvo você acertou. Se você já especificou uma área de acerto, ignore esta etapa.

4. **COMPUTE O DANO:** jogue o número de Dados de Combate ( ) listado no dano da arma, além de quaisquer bônus de estatísticas derivadas, de PA ou munição gastos. Reduza os PV do alvo pelo total rolado.
   - **Redutor de Dano (RD):** o alvo reduz o dano total causado conforme o Redutor de Dano contra o tipo de dano do ataque, na área atingida. Personagens e criaturas têm RD diferentes para diferentes tipos de dano: Físico, Energético, Radiativo e Venenoso.

5. **REDUZA A MUNIÇÃO:** se você fez um ataque à distância, remova um disparo, mais quaisquer disparos adicionais realizados no ataque. Se você fez um ataque com arma de arremesso, remova a arma arremessada do seu inventário.

ÁREAS DE ACERTO

Existem seis partes do corpo que você pode escolher como **áreas de acerto**: cabeça, tronco, braço esquerdo, braço direito, perna esquerda e perna direita. Quando você acerta um oponente com um ataque, você rola 1d20 para determinar qual parte do corpo você acertou ou acerta a parte do corpo previamente escolhida, antes de fazer o ataque. Use a tabela *Áreas de Acerto* para referência.

Áreas de Acerto

1D20	ÁREA DE ACERTO
1–2	Cabeça
3–8	Tronco
9–11	Braço Esquerdo
12–14	Braço Direito
15–17	Perna Esquerda
18–20	Perna Direita

ÁREAS DE ACERTO E CRIATURAS

Algumas criaturas nos Ermos podem ter outras partes do corpo — asas, garras, caudas — que não aparecem na tabela *Áreas de Acerto*. Essas regiões serão listadas nas estatísticas da criatura, substituindo a tabela *Área de Acertos* pela da criatura.

Áreas de Acerto de Criaturas

1D20	ÁREA DE ACERTO	
	Quadrúpede	Inseto Voador
1–2	Cabeça	Cabeça
3–8	Tronco	Tronco
9–11	Pata Esquerda Frontal	Asa Esquerda (como Pata)
12–14	Pata Direita Frontal	Asa Direita (como Pata)
15–17	Pata Esquerda Traseira	Patas
18–20	Pata Traseira Direita	Patas

Ataques à Distância a uma distância Curta

Estar à distância Curta de um inimigo atrapalha ataques à distância e testes, adicionando 2 à dificuldade de quaisquer testes que não sejam o de um ataque corpo a corpo.

DISTÂNCIA

Armas à distância e de arremesso podem ser usadas para atacar qualquer alvo que você consiga ver, mas elas variam em eficácia dependendo do quão longe o alvo está de você. As armas à distância têm uma distância **ideal** descrita em seus perfis (notada apenas como Distância), baseada na distância relativa entre o atacante e o alvo, usando as zonas do ambiente de combate (veja *Distâncias e Alcances*, pág. 37). A distância ideal de uma arma é uma das seguintes:

- **Próxima (P):** a arma é mais eficaz contra alvos dentro da mesma zona.
- **Média (M):** a arma é mais eficaz contra alvos de uma zona adjacente.
- **Longa (L):** a arma é mais eficaz contra alvos a duas zonas de distância.
- **Extrema (X):** a arma é mais eficaz contra alvos a três ou mais zonas de distância.

A dificuldade de um ataque à distância aumenta em 1 para cada faixa de distância fora da distância ideal da arma, seja mais perto ou mais longe — um fuzil de precisão é mortal em distâncias Longas, mas desajeitado e difícil de manejar à queima-roupa, enquanto uma pistola é ótima à distância Próxima, mas menos útil a distâncias mais longas.

***Exemplo:** um fuzil de caça com luneta com distância ideal Longa adicionará 1 à dificuldade de seus ataques à distância Média ou Extrema e adicionará 2 à dificuldade de ataques à distância Próxima. Uma escopeta com uma distância ideal Próxima adiciona 1 à dificuldade dos ataques à distância Média, 2 à distância Longa e 3 à distância Extrema.*

Dificuldade de Distância de Armas

DISTÂNCIA ATÉ O ALVO	DISTÂNCIA DA ARMA			
	Próxima	Média	Longa	Extrema
Próxima (mesma zona)	0	+1	+2	+3
Média (zona adjacente)	+1	0	+1	+2
Longa (2 zonas)	+2	+1	0	+1
Extrema (3 ou mais zonas)	+3	+2	+1	0

DADOS DE COMBATE

Quando seu ataque atinge o alvo, você causa uma quantidade de dano determinada pelo **valor de dano** da arma. Esse valor é descrito como um número de **Dados de Combate**, abreviados com o símbolo ao longo deste livro de regras.

Dados de Combate são dados de seis lados especialmente projetados, com quatro resultados diferentes conforme mostra a tabela *Resultados dos Dados* de Combate. Se você não tiver nenhum Dado de Combate, basta usar dados normais de seis lados (d6) e comparar os resultados com a tabela abaixo.

Quando você acertar, jogue todos os para o ataque juntos, como uma única reserva de dados, e conte os resultados. Esse total é a quantidade de dano que você causa ao seu alvo. Além disso, qualquer símbolo de Efeito (o lado do dado mostrando o símbolo) ativa as habilidades especiais listadas na arma — os efeitos de dano.

Resultados dos Dados de Combate

JOGUE UM D6	RESULTADO DOS DADOS DE COMBATE	DANO E EFEITOS
1		1 de dano
2		2 de dano
3	Em branco	Nada
4	Em branco	Nada
5		1 de dano + aciona efeitos de dano
6		1 de dano + aciona efeitos de dano

***Exemplo:** a pistola laser tem um valor de dano 4 com o efeito de dano Perfurante 1. Quando o Único Sobrevivente acerta com sua pistola laser, seu jogador joga 4 Dados de Combate e conta o resultado. Ele rola , , , e um , causando 3 de dano e ignorando 1 de RD da armadura de seu oponente.*

Ataques Furtivos

Se o inimigo não estiver ciente da sua presença antes de você atacar, a dificuldade para atacá-lo é reduzida em 1 (até um mínimo de 0), e seu ataque ganha o efeito de dano Brutal, se já não o tiver. Se o seu ataque já tiver o efeito de dano Brutal, o dano é aumentado em 2 .

Se a dificuldade para acertar seu oponente for 0, você não precisa fazer um teste para acertá-lo, mas ainda pode decidir fazê-lo, gerando Pontos de Ação e complicações como de costume.

AUMENTANDO O DANO

Você pode aumentar o número de Dados de Combate de um ataque gastando Pontos de Ação ou munição, dependendo do tipo de arma que está usando.

Para armas corpo a corpo (incluindo ataques desarmados) e armas de arremesso, cada Ponto de Ação que você gastar adiciona 1 à sua reserva de dados de dano. Você pode gastar até 3 PA para aumentar sua reserva de dados em até 3 . Para aumentar o dano dessa maneira, você só pode gastar PA que você tenha acumulado na reserva do grupo ou gerado com seu ataque: você não pode usar a opção de gerar PA para o mestre de jogo.

Para armas à distância, cada unidade de munição que você gastar adiciona 1 à sua reserva de dados de dano. Você pode gastar um número máximo de unidades de munição igual à Cadência de Tiro (CdT) da arma. Por exemplo, uma pistola de 10mm tem CdT 2, então você pode gastar 2 balas de 10mm extras para aumentar a reserva de Dados de Combate. Um fuzil do Instituto tem CdT 3, então você pode gastar até 3 cargas de uma célula de fusão para aumentar sua reserva de Dados de Combate.

QUANTIDADES ALEATÓRIAS

Dados de Combate também são usados para determinar aleatoriamente quantos itens você acha ao vasculhar. Quando estiver listado nas tabelas de pilhagem (veja a pág. 200), jogue o número de Dados de Combate listados e adicione o resultado à quantidade estática listada.

TIPOS DE DANO

Existem quatro tipos de dano em ***Fallout: o Jogo de RPG*: Físico, Energético, Radiativo** e **Venenoso**.

Cada arma lista o tipo de dano que causa:

- **Físico:** ataques desarmados, força contundente, corte e estocada, armas de fogo.
- **Energético:** armas a laser, plasma e chamas.
- **Radiativo:** exposição à radiação ou armamento nuclear.
- **Venenoso:** toxinas, produtos químicos, ferrões e espinhos de criaturas.

Cada alvo tem um Redutor de Dano para cada um desses tipos, com base em suas roupas, armaduras ou couro e carapaça naturalmente rígidos. Embora a maioria das formas de proteção forneça RD Físico, RD Energético é raro e RD Radiativo e Venenoso são mais raros ainda.

EFEITOS DE DANO

Efeitos de dano ampliam a forma como o dano causado afeta o alvo. Quando você rola um ou mais símbolos em sua reserva de Dados de Combate, todos os efeitos de dano de sua arma são acionados. Alguns efeitos de dano também são baseados no número de símbolos obtidos, conforme descrito em cada entrada.

Cada arma lista seus efeitos de dano imediatamente após seu valor de dano.

- **Atordoante:** se um ou mais Efeitos forem rolados, o alvo não poderá fazer suas ações normais no próximo turno. Uma personagem ou criatura atordoada ainda pode gastar PA para fazer ações extras como de costume.
- **Brutal:** o ataque causa 1 de dano extra para cada Efeito rolado.
- **Destruidora:** para cada Efeito rolado, reduza permanentemente o número de que a cobertura de um alvo fornece em 1. Se o alvo não estiver em uma cobertura, reduza o RD da área atingida em 1, conforme o tipo de dano da arma — dano físico só reduz RD Físico, por exemplo.
- **Dispersão:** para cada Efeito rolado, seu ataque causa um acerto extra no alvo. Cada acerto extra causa metade do dano rolado (arredondado para baixo) e atinge uma área aleatória, mesmo que uma área específica tenha sido alvo do acerto inicial.
- **Irradiante:** para cada Efeito rolado, o alvo também sofre 1 de dano Radiativo. Esse dano é contabilizado e aplicado separadamente, após uma personagem ter sofrido o dano normal do ataque.
- **Perfurante X:** ignore X pontos do RD do alvo para cada Efeito rolado, sendo X o grau desse efeito de dano.
- **Persistente:** se um ou mais Efeitos forem rolados, o alvo sofre o dano da arma novamente no final de seus próximo turno e os subsequentes,, por um número de rodadas igual ao número de Efeitos rolados. O alvo pode gastar uma ação maior para fazer um teste e estancar o dano Persistente mais cedo, sendo a dificuldade igual ao número de Efeitos rolados e o ATR + perícia escolhidos pelo mestre. Algumas armas podem causar um tipo de dano Persisitente diferente do usual da arma. Quando for esse o caso, o dano será descrito entre parênteses como, por exemplo: Persistente (Venenoso).
- **Rajada:** o ataque atinge um alvo extra à distância Próxima do alvo principal para cada Efeito rolado. Cada alvo extra gasta 1 unidade de munição a mais.

DANO RADIATIVO

O dano Radiativo é aplicado diferentemente dos outros tipos de dano. Cada ponto de dano Radiativo que ultrapassa o RD Radiativo da área atingida reduz os **pontos de vida máximos** de uma personagem, em vez de seus pontos de vida atuais. Se os PV máximos de uma personagem forem reduzidos abaixo dos PV atuais, estes também serão reduzidos.

O dano Radiativo só é reduzido pelo RD Radiativo de um alvo, conforme a área atingida. Se a radiação afetar todo o corpo, como um efeito ambiental, use a área com **menor** RD Radiativo da vítima.

Em todos os casos, quando uma personagem sofrer dano Radiativo e outro tipo de dano ao mesmo tempo, resolva o dano Radiativo após quaisquer outros tipos de dano.

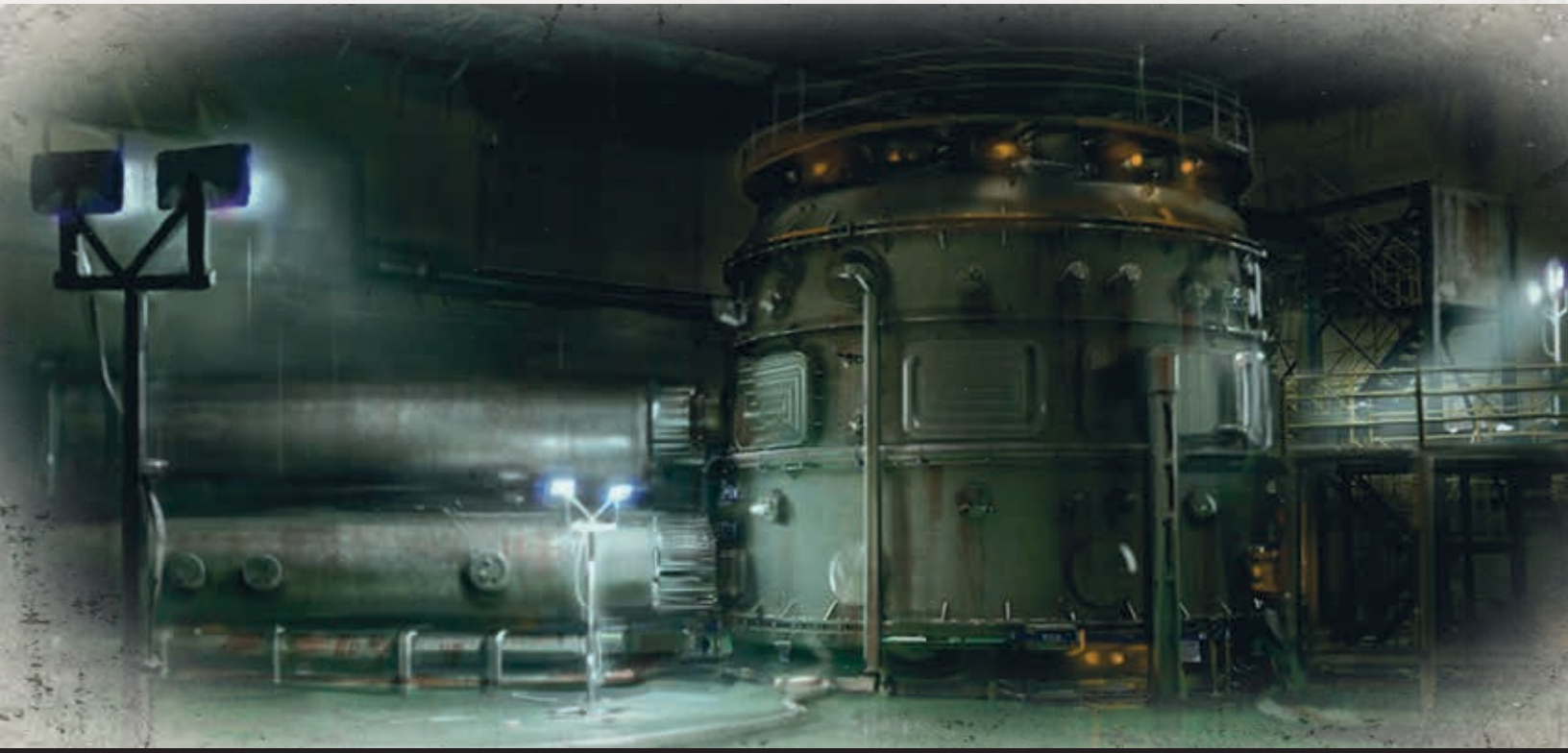
***Exemplo:** Piper é atacada por um necrótico feroz resplandecente, sofrendo 3 de dano Radiativo. O mestre joga seus e conta 4 danos com um Efeito, causando 4 de dano Físico e 1 de dano Radiativo. Piper tem RD Físico 2, então ela reduz seus PV atuais em 2. Em seguida, ela reduz seus PV máximos em 1 devido ao dano Radiativo sofrido.*

Quebrando Coisas

Objetos inanimados podem sofrer dano, assim como personagens e criaturas. Na maioria das vezes, o mestre lida com o dano ao entorno como parte das descrições do ambiente — balas perdidas quebrando vidraças, estilhaçando madeira ou ricocheteando no aço —, mas há momentos em que, em vez de puramente descritivo, quebrar algo é o objetivo.

Causar dano a um objeto funciona da mesma forma que causar dano a uma personagem: jogue para acertar, jogue os do valor de dano da arma, subtraia do Redutor de Dano do objeto e reduza seus PV.

O mestre informa o Redutor de Dano e pontos de vida do objeto que você está tentando quebrar. Se você causar um acerto crítico em um objeto — causando 5 de dano ou mais de uma só vez —, você o **quebra**. Objetos especialmente grandes, como veículos, podem ter várias áreas que podem ser atingidas e quebradas, sendo destruídos quando todas as suas áreas forem quebradas.



DANO E FERIMENTOS

Uma personagem que perdeu pontos de vida não está gravemente ferida — ela pode ter sofrido arranhões, escoriações, cortes e contusões —, mas nada que a impeça. No entanto, uma vez que os pontos de vida de uma personagem são reduzidos a 0, ela está derrotada e **agonizando**. Além disso, personagens podem sofrer ferimentos graves como resultado de terem seus PV reduzidos a 0, ou como resultado de **acertos críticos**.

ACERTOS CRÍTICOS E FERIMENTOS

Um **acerto crítico** ocorre sempre que uma personagem sofre **5 de dano ou mais em um único acerto** (após o cálculo do Redutor de Dano). Um acerto crítico impõe um ferimento à personagem, o que confere uma penalidade dependendo da área atingida.

- **Braço:** você solta qualquer objeto empunhado com essa mão e o braço está quebrado ou incapaz de se mover. Você não pode realizar nenhuma ação usando esse braço — ele mesmo ou em conjunto com o outro braço.
- **Perna:** você imediatamente cai prostrado quando sua perna cede sob seu peso. Você não pode mais executar a ação Correr, e a ação Mover agora é considerada uma ação maior para você.
- **Tronco:** você começa a sangrar muito. No final de cada um dos seus turnos subsequentes, você sofre 2 de dano físico, ignorando todos os seus Redutores de Dano.
- **Cabeça:** você está momentaneamente atordoado e perde suas ações normais em seu próximo turno (embora você possa gastar PA para ações extras como de costume). Além disso, você não consegue ver claramente e a dificuldade de todos os testes que dependem da visão aumentam em 2.

Esses efeitos perduram até que o ferimento tenha recebido cuidados médicos (veja a pág. 34).

AGONIZANDO

Quando os PV de sua personagem são reduzidos a 0, ela sofre um ferimento na área atingida e, em seguida, cai prostrada e fica **agonizando**. Se ela sofrer um acerto crítico *e* seus PV forem reduzidos a 0, ela sofre dois ferimentos: um pelo acerto crítico e um pelos PV reduzidos a 0.

Enquanto estiver agonizando, a personagem está inconsciente, não pode recuperar PV pela ação de Primeiros Socorros e não pode fazer nenhuma ação. Além disso, no início de cada um dos seus turnos enquanto ela estiver agonizando, você deve fazer um teste de **RES + Sobrevivência**, com uma dificuldade igual ao número de ferimentos que ela tem e um intervalo de complicação 19–20. Se você passar nesse teste, a personagem permanece viva, mas ainda fica agonizando. Se você falhar, ela morre.

Se a personagem sofrer qualquer dano enquanto está agonizando, ela imediatamente sofre um ferimento extra, além de qualquer ferimento causado por outro acerto crítico.

CURA

Quando você sofre dano, há várias maneiras de se recuperar. No meio do combate, stimpaks e Primeiros Socorros são os únicos métodos de cura, mas fora do combate você tem várias opções.

As perícias **Medicina** e **Sobrevivência** são as mais úteis para a cura.

AÇÕES DE CURA EM COMBATE

Durante um encontro de combate, você pode usar os seguintes métodos para restaurar a saúde e tratar ferimentos.

- **Usar Narco:** uma série de narcos, mais comumente stimpaks, pode ser usados às pressas durante o combate para restaurar pontos de vida. Fazer esta ação menor permite que você administre o narco a si ou a uma criatura voluntária à distância Curta.
- **Primeiros Socorros:** você tenta tratar rapidamente as suas feridas ou as de um aliado. Faça um teste de **INT + Medicina** com uma dificuldade igual ao número de ferimentos que o paciente sofreu, aumentada em 1 se você estiver tentando realizar Primeiros Socorros em si mesmo. Se você for bem-sucedido, poderá:
  - Estabilizar um paciente agonizando
  - Restaurar uma quantidade de PV igual ao seu grau de **Medicina**.
  - Tratar um ferimento que o paciente tenha sofrido

ESTABILIZANDO QUEM ESTÁ AGONIZANDO

Usando a ação Primeiros Socorros, você pode tentar estabilizar uma personagem que está agonizando. Isso requer um teste de **INT + Medicina** com uma dificuldade igual ao número de ferimentos que o paciente sofreu. Passar nesse teste restaura a personagem para 1 PV, remove o estado agonizando e faz seu jogador não precisa mais dos testes de **RES + Sobrevivência** para evitar a morte. A personagem estabilizada permanece inconsciente e incapaz de fazer ações.

Se seus PV máximos foram reduzidos a 0 por dano Radiativo, ela não pode ser estabilizada até que seus PV máximos estejam acima de 0, curando esse dano Radiativo.

Se você estabilizar o paciente, você pode gastar PA para restaurar pontos de vida extras. Você pode restaurar 1 PV por cada PA gasto. Você também pode gastar 1 PA após estabilizar uma personagem para ela recobrar a consciência, permitindo que ela continue a agir.

RESTAURANDO PONTOS DE VIDA

Você pode usar a ação de Primeiros Socorros para restaurar os pontos de vida de uma personagem. Passar em um teste de **INT + Medicina** restaura um número de PV igual ao seu grau na perícia **Medicina** e 1 PV extra para cada PA que você gastar. Você só pode restaurar os PV de uma personagem estabilizada.

TRATAR UM FERIMENTO

Você pode fazer um teste de **INT + Medicina** para tratar um ferimento causado por um acerto crítico. Passar nesse teste permite que um paciente ignore as penalidades de seu ferimento. Um ferimento tratado com Primeiros Socorros não está totalmente curado: foi apenas tratado para não impor mais uma penalidade. A recuperação completa de um ferimento leva tempo.

Sempre que uma personagem sofrer qualquer dano em uma área que tenha um ferimento tratado, jogue 1 . Se você rolar um Efeito, esse ferimento se abre e volta a causar suas penalidades, e a personagem passa a ser considerada ferida novamente.

Usando Stimpaks

Stimpaks são peças incrivelmente úteis de tecnologia médica. Você pode usar um stimpak ou formas semelhantes de medicação de duas maneiras.

- Com a ação menor **Usar Narco**, o stimpak que você injeta tem efeito instantâneo. Ele imediatamente restaura 4 PV ou trata um ferimento da sua personagem (ou de um paciente voluntário). Se a pessoa injetada estava agonizando, ela fica estabilizada imediatamente.
- Com a ação maior **Primeiros Socorros**, você pode administrar um stimpak como parte da ação. O paciente recupera 4 PV imediatamente, além de quaisquer outros efeitos, e qualquer PA gasto para restaurar PV extras cura o dobro: 2 PV por PA gasto, em vez de 1.

Robôs não podem ser curados com stimpaks, mas você pode usar kits de reparo de robôs para os mesmos benefícios descritos aqui.

Curando Robôs

Robôs e outras máquinas não podem se recuperar de ferimentos naturalmente e requerem manutenção para restaurar danos.

Fazer a ação Primeiros Socorros em um Robô, uma Armadura Potente ou outra máquina grande (como um veículo) requer um teste de **INT + Reparo** com dificuldade 2, aumentada em 1 para cada ferimento sofrido. Passar nesse teste restaura uma quantidade de PV igual ao seu grau de **Reparo**, trata um ferimento ou estabiliza uma máquina agonizando. As máquinas não podem usar narcos, embora um kit de reparo funcione para máquinas como stimpaks para personagens vivos.

Máquinas não podem se curar comendo, bebendo, descansando ou ficando sob cuidados médicos. Fora do combate, uma hora de trabalho em uma máquina danificada restaura uma quantidade de PV igual ao dobro da perícia **Reparo** do reparador.

RECUPERAÇÃO A LONGO PRAZO

Fora do combate, uma personagem pode se curar de três maneiras: descanso, comida e bebida e cuidados médicos.

DESCANSO

O descanso é a maneira mais fácil de se recuperar de danos, embora seja lenta. Se você puder encontrar um lugar para dormir, por pelo menos seis horas, você recupera todos os PV perdidos. Se você conseguir oito horas de sono em algum lugar seguro e confortável — sua própria cama em um assentamento ao qual você pertence, por exemplo —, você também fica Bem Descansado, e seus PV máximos são aumentados em 2 até o próximo descanso.

Quando você dormir, se você tiver algum ferimento (tratado ou não), faça um teste de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 1. O intervalo de complicação desse teste aumenta em 1 para cada ferimento não tratado. Se você for bem-sucedido, poderá se recuperar de um desses ferimentos, além de um ferimento extra para cada 2 PA gastos.

A dificuldade desse teste varia conforme o quão ativo você foi durante último dia de descanso

Dificuldade da Recuperação de Ferimentos

ATIVIDADE	DIF.
Em Repouso (sem atividade extenuante o dia todo)	1
Leve (apenas uma pequena viagem ou algo do tipo)	2
Moderada (viagem, mas sem combate)	3
Pesada (viagem e combate)	4

Você só pode dormir uma vez em um período de 24 horas. Ficar sem dormir por longos períodos pode ser prejudicial (veja *Sobrevivência*, pág. 190).

COMIDA E BEBIDA

Embora uma nutrição adequada seja algo incomum nos Ermos, um lanche decente, uma refeição saudável ou uma bebida refrescante ainda são parte vital da vida e uma maneira valiosa de recuperar a saúde.

Comida e bebida restauram o PV listado em suas descrições (veja a pág. 149). Comida e bebida não podem ser consumidos durante o combate. Alguns tipos de comida e bebida estão ou são irradiados, especialmente se consumidos crus: jogue 1 ao consumir comida ou bebida irradiada. Se rolar um Efeito, você sofre 1 de dano Radiativo, ignorando qualquer RD de equipamento ou armadura.

CUIDADOS MÉDICOS

As personagens podem precisar de cuidados médicos de longo prazo se tiverem sofrido ferimentos, sido envenenadas ou estiverem sofrendo com uma doença. Uma única personagem pode fornecer cuidados médicos para um número de pacientes igual ao seu grau de **Medicina** .

Para ferimentos, cada dia de descanso e cuidados médicos recebidos permite que você auxilie o teste de **RES + Sobrevivência** do paciente no final do dia para curar seus ferimentos, usando seu próprio **INT + Medicina** como número-alvo.

Para venenos e doenças, você pode auxiliar os testes de **RES + Sobrevivência** do paciente para ajudá-lo a se recuperar. Se o paciente passou o dia inteiro descansando, a dificuldade desse teste é reduzida em 1, permitindo que ele se recupere mais rapidamente. Para mais detalhes, veja a página. 194.

Recuperando-se de Radiação

Como o dano Radiativo reduz os pontos de vida máximos, a cura dele não acontece da mesma forma que a maioria dos demais — os efeitos do dano Radiativo não se curam naturalmente.

Os danos causados pela radiação só podem ser removidos administrando radaway, ou outros narcos e consumíveis que removam os danos causados pela radiação. Quando você restaura PV e remove dano Radiativo ao mesmo tempo, primeiro remova o dano Radiativo e, em seguida, resolva a recuperação dos PV.

O AMBIENTE

Em combate, saber onde todos estão pode ser vital. ***Fallout: o Jogo de RPG*** usa um sistema de zonas para dividir ambientes de combate e medir o movimento e o alcance de forma rápida e fácil.

Cada encontro de combate acontece em um único local. Pode ser um prédio em ruínas, a rua de um assentamento, uma área agreste ou o um andar de um refúgio. A localização é dividida em várias zonas com base nas características do terreno ou divisões naturais presentes na área. Por exemplo, um refúgio pode tratar salas individuais e seções de corredores como zonas separadas, usando as paredes internas e portas como linhas divisórias, enquanto uma rua da cidade pode focar as zonas em torno de pontos de referência como veículos queimados, fachadas de edifícios, becos etc.

MAPEANDO SEU AMBIENTE

Zonas não têm tamanho fixo. Em vez disso, elas são tão grandes ou tão pequenas quanto o necessário para descrever o terreno e podem ser variadas para acomodar os espaços no ambiente do encontro. Por exemplo, o combate em uma floresta pode ser dividido em muitas zonas pequenas entre as árvores e algumas zonas maiores que representam clareiras — zonas maiores para as clareiras passam uma ideia de movimentação mais rápida e uma visão do alvo mais fácil em áreas abertas, enquanto as zonas menores passam uma ideia de condições apertadas e linha de visão mais curta.

Na maioria das circunstâncias, as zonas são fáceis de descrever — alguns segundos para narrar os espaços e suas posições relativas, ou para esboçar um mapa aproximado, com contadores representando as personagens. Claro, isso não impede que seu mestre crie ambientes elaborados, se ele quiser passar mais tempo mapeando seus encontros.

DISTÂNCIA E ALCANCE

Movimento e ataques à distância usam termos descritivos para medir distância em combate, em relação à colocação dos objetos dentro das zonas.

A distância é medida nas cinco categorias a seguir:

- **Distância Curta** representa algo, um objeto ou pessoa, à distância de um braço de sua personagem. Você pode interagir com objetos e fazer ataques corpo a corpo em alvos à distância Curta. Estar tão perto assim de um inimigo atrapalha ataques à distância e testes, adicionando 2 à dificuldade de quaisquer testes que não sejam o de um ataque corpo a corpo.
- **Distância Próxima** representa qualquer distância dentro da zona em que você está — uma distância de 0 zona.
- **Distância Média** é qualquer distância até algo na zona adjacente à sua atual. A distância Média é uma distância de 1 zona.
- **Distância Longa** representa objetos a duas zonas de distância da sua atual. Distância Longa é uma distância de 2 zonas.
- **Distância Extrema** representa qualquer objeto além da distância Longa. A distância Extrema é uma distância de 3 ou mais zonas.

MOVIMENTO EM ZONAS

Quando você se move para uma zona como parte de uma ação de movimento, você pode mover sua personagem, deixando-a à distância Curta de qualquer coisa dentro dessa zona. Portanto, ao usar a ação menor Mover para se deslocar para uma zona adjacente, você pode se mover para qualquer ponto dessa zona. Da mesma forma, ao usar a ação Correr, você pode se mover para qualquer ponto na zona que esteja a 2 zonas de distância. Isso pode colocá-lo à distância Curta de um inimigo ou objeto que você precisa alcançar.

CONDIÇÕES AMBIENTAIS

Zonas individuais podem ter condições ambientais, como cobertura, terreno difícil e perigos. Da mesma forma, o ambiente como um todo pode ter algumas condições que afetam o combate, como escuridão ou neblina.

COBERTURA

Cobertura fornece Redutor de Dano extra contra ataques físicos e energéticos. Objetos no ambiente fornecerão uma certa quantidade de RD, representada por um número de Dados de Combate ( ), dependendo do que são feitos e do quão resilientes são.

Quando você é atacado por um ataque físico ou energético enquanto está atrás de uma cobertura, jogue o número de listado na tabela *Valores de Coberturas* e adicione esse resultado ao seu RD contra esse ataque.

Para se beneficiar de uma cobertura, ela precisa ocultar a região atingida, seja de um ataque corpo a corpo ou à distância. Você não pode ser alvo de um ataque se a cobertura ocultar todo o corpo de sua personagem, já que ela só pode ser atacada por algo que possa vê-la.

Valores de Coberturas

TIPO DE COBERTURA	DADOS DE COMBATE
Folhagem, Madeira	1
Escombros, Parede de Tijolos Quebrados, Cerca de Metal	2
Parede de Concreto, Barricada de Aço	3

TERRENO DIFÍCIL E OBSTÁCULOS

Terreno difícil descreve qualquer terreno que exija mais esforço para atravessar, seja porque o atrapalha ou porque você precisa ter cuidado onde pisa. Uma zona pode estar cheia de terrenos difíceis, retardando qualquer um que tente atravessá-la.

Obstáculos são semelhantes na medida em que impedem seu movimento, mas ficam entre as zonas — tentativas de se mover de uma zona para outra onde há um obstáculo podem retardar seu progresso. Os obstáculos podem ser barreiras que você precisa escalar ou passar por baixo, ou podem ser valas e buracos por sobre os quais que você precisa pular.

Quando você tenta se mover por uma área de terreno difícil ou atravessar um obstáculo, você deve gastar um ou mais Pontos de Ação extras para fazê-lo, dependendo do quão difícil é o terreno ou obstáculo.

Se você não tiver Pontos de Ação suficientes disponíveis, precisará encontrar alguma maneira de gerá-los. A maneira mais simples de fazer isso é fazer a ação maior Respirar Fundo, que gera PA com um teste de **FOR + Atletismo** com dificuldade 0 — qualquer sucesso é convertido em PA, que podem ser gastos para se movimentar pelo terreno.

Exemplos de Terrenos Difíceis e Obstáculos

TERRENO	CUSTO DE PA
Lama grossa, areia fofa, subir escadas	1
Pântano, entulho instável	2
Inclinação íngreme, água com correnteza rápida	3

OBSTÁCULO	CUSTO DE PA
Até a altura da cintura/pulo curto	1
Até a altura do peito/pulo curto com corrida	2
Mais alto do que você/pulo longo	3

CONDIÇÕES AMBIENTAIS

Algumas condições afetam várias zonas, ou mesmo todo o ambiente. Condições meteorológicas e a iluminação são os exemplos mais comuns disso.

Exemplos de Condições Ambientais

CONDIÇÃO	EFEITO
Iluminação Fraca/ Escuridão	Testes de **PER** que dependam da visão e todos os ataques à distância têm sua dificuldade aumentada em 1, 2 ou 3, dependendo do nível de luminosidade
Névoa/ Neblina	Testes de **PER** que dependam da visão e todos os ataques à distância têm sua dificuldade aumentada em 1 quando o alvo está à distância Média ou mais longe.
Chuva	Ataques à distância com armas de energia e testes de Sobrevivência têm sua dificuldade aumentada em 1 ou 2, dependendo da intensidade da chuva.
Tempestade Radioativa	Qualquer criatura que não esteja abrigada sofre 2 de dano Radiativo no início de cada turno.

PERIGOS

Perigos são partes do ambiente que causam dano a criaturas. Um perigo pode estar presente em uma zona específica ou pode permear várias zonas. Perigos podem ser uma ameaça perene ou só ocorrer se algo específico acioná-los.

OBJETOS PERIGOSOS

Um ambiente pode conter objetos que causam dano ou aplicam outros efeitos com base nas ações dos presentes — minas e outras armadilhas são exemplos comuns —, já que muitas pessoas nos Ermos usam armadilhas e até torretas automatizadas para defender o que é delas.

Um objeto perigoso é acionado por uma ação específica que ocorre nas proximidades. Pode ser o resultado de uma complicação ou ocorrer quando uma personagem entra em uma zona específica. As personagens devem fazer um teste para evitar o dano (**AGI + Atletismo** para se esquivar da armadilha ou **PER + Sobrevivência** para detectar o gatilho a tempo).

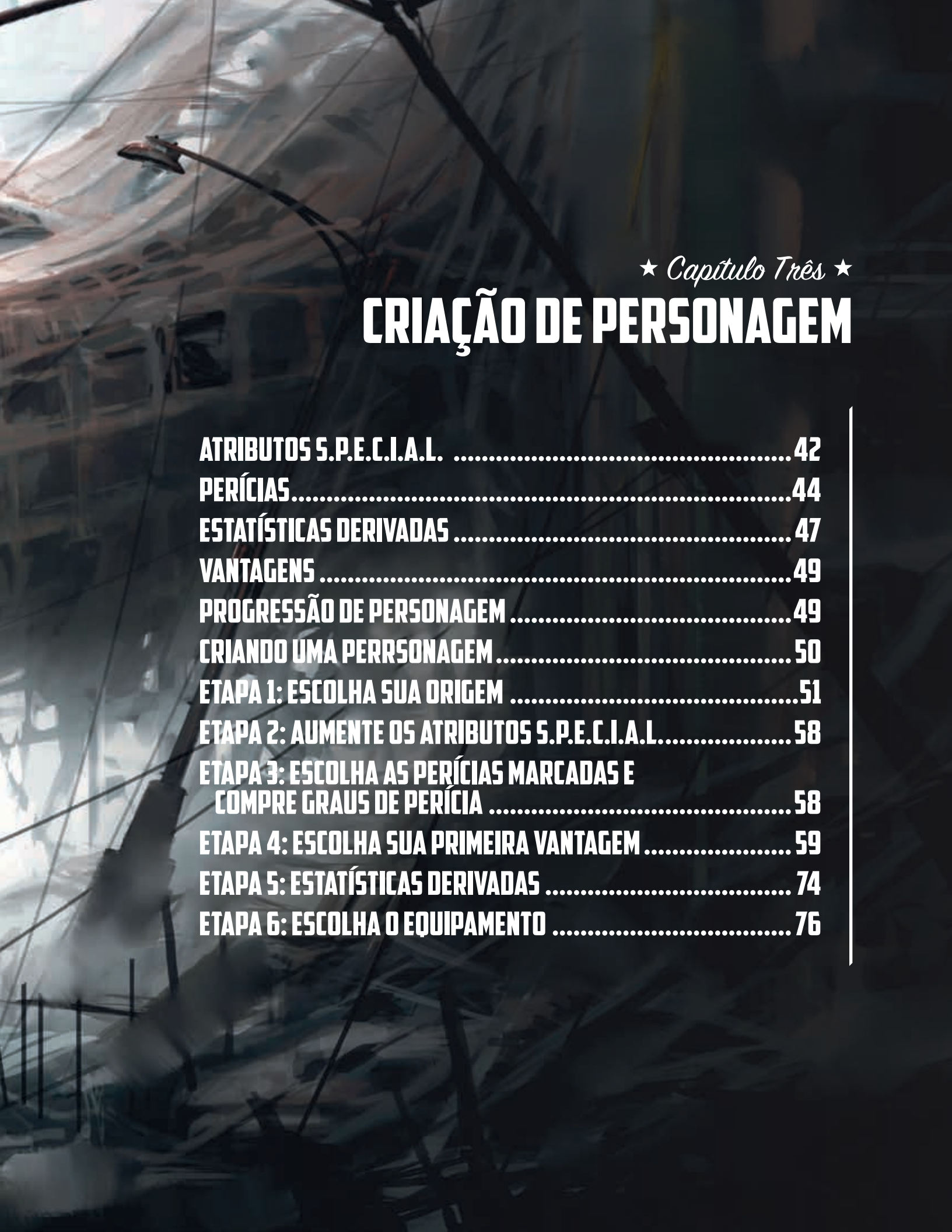
Minas (veja a pág. 120) permitem que as personagens montem armadilhas assim de forma rápida e fácil.

Exemplos de Perigos

PERIGOS	DANO
Queda de detritos	3 de dano Físico
Queda	3 de dano Físico Atordoante por zona caída
Fogo direto	2 de dano Energético
Fogo descontrolado	3 de dano Energético Persistente
Descarga elétrica	3 de dano Energético Atordoante
Químico tóxico (contato)	2 de dano Venenoso
Químico tóxico (imersão)	3 de dano Venenoso Persistente
Água irradiada	2 de dano Radiativo Persistente
Ar irradiado	2 dano Radiativo Perfurante
Perto de resíduos ou materiais radioativos	5 de dano Radiativo

Exemplos de Objetos Perigosos

OBJETO	ACIONADO POR	TESTE	DANO
Mina de fragmentação	Aproximação (à distância Curta)	**AGI + Atletismo** dificuldade 2	6 de dano Físico a todos na zona
Gás inflamável	Uma faísca ou feixe de arma energética (complicação)	**AGI + Atletismo** dificuldade 2	4 de dano Energético Persistente
Buquê de granada	Armadilha de fio (ação, entrar em uma zona)	**PER + Sobrevivência** dificuldade 2	6 de dano Físico a todos na zona
Armadilha de escopeta	Placa de pressão (ação, entrar em uma zona)	**AGI + Atletismo** dificuldade 2	6 de dano Físico Brutal
Torreta sentinela	Sensores da torreta (ação, entrar em uma zona)	**PER + Sobrevivência** dificuldade 3	A torreta age em sua própria ordem de iniciativa, atacando o alvo mais próximo a cada turno



★ *Capítulo Três* ★

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

ATRIBUTOS S.P.E.C.I.A.L. 42
PERÍCIAS 44
ESTATÍSTICAS DERIVADAS 47
VANTAGENS 49
PROGRESSÃO DE PERSONAGEM 49
CRIANDO UMA PERRSONAGEM 50
ETAPA 1: ESCOLHA SUA ORIGEM 51
ETAPA 2: AUMENTE OS ATRIBUTOS S.P.E.C.I.A.L. 58
ETAPA 3: ESCOLHA AS PERÍCIAS MARCADAS E COMPRE GRAUS DE PERÍCIA 58
ETAPA 4: ESCOLHA SUA PRIMEIRA VANTAGEM 59
ETAPA 5: ESTATÍSTICAS DERIVADAS 74
ETAPA 6: ESCOLHA O EQUIPAMENTO 76

Capítulo Três

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Este capítulo o guiará através da criação de sua personagem para que você possa explorar, vasculhar e sobreviver, bem como subir de Nível para ter certeza de que pode lidar com qualquer coisa que o mundo pós-nuclear jogue em você!

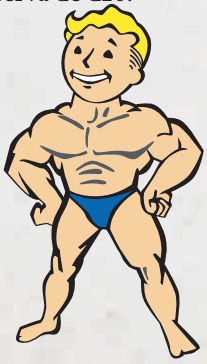
ATRIBUTOS S.P.E.C.I.A.L.

Cada personagem em ***Fallout: o Jogo de* RPG** é definida por sete atributos. Eles representam as habilidades físicas e mentais da personagem e definem as maneiras pelas quais sua personagem prefere abordar os problemas.

Esses atributos são **Força, Percepção, Resistência, Carisma, Inteligência, Agilidade** e **Sorte**. Cada atributo tem um grau, com números mais altos refletindo uma habilidade maior. Os atributos S.P.E.C.I.A.L. não podem ficar abaixo de 4 e não podem ser aumentados além de 10. Algumas criaturas podem ter atributos maiores ou menores do que isso, ou vantagens que aumentam os atributos S.P.E.C.I.A.L. delas acima de 10.

Sempre que você tenta fazer um teste de perícia, seus atributos S.P.E.C.I.A.L. formam uma parte do seu número-alvo quando você joga sua reserva de d20.

FORÇA (FOR)

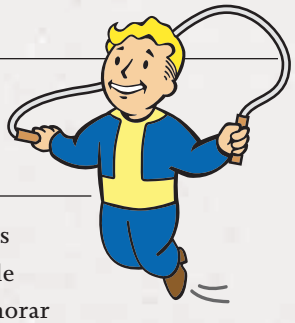


A força mede a proeza física de sua personagem. É usada para fazer ataques corpo a corpo, aumenta o dano corpo a corpo e influencia a quantidade de coisas que você pode carregar. Compre graus no atributo Força se quiser ser uma personagem forte e resolva seus problemas com brutalidade.

PERCEPÇÃO (PER)

Sua percepção influencia a facilidade com que você percebe o perigo e o quanto está ciente de seu ambiente, afeta sua vez na ordem de Iniciativa em combate e é usada para fazer ataques com armas de energia. Compre graus no atributo Percepção se quiser ser uma pessoa perspicaz e resolva seus problemas estudando o ambiente.

RESISTÊNCIA (RES)



Seu vigor e resiliência naturais influenciam quantos pontos de vida você tem, quão fácil é ignorar as intempéries dos Ermos e sua capacidade de empunhar armas pesadas. Compre graus no atributo Resistência se quiser ser vigoroso e resiliente e resolva seus problemas persistindo até o fim.

CARISMA (CAR)

Seu carisma natural influencia a eficácia com que você pode convencer as pessoas de suas opiniões, fazer a cabeça delas, negociar e ficar seguro entre um grupo. Compre graus no atributo Carisma se quiser ser persuasivo e resolva seus problemas usando a lábia.

INTELIGÊNCIA (INT)

Sua inteligência mede sua perspicácia, sua capacidade de usar a mente para superar obstáculos e o quanto você se lembra e assimila ao estudar o mundo ao seu redor. Compre graus no atributo Inteligência se quiser ser astuto e inteligente e resolva seus problemas pensando na solução mais eficaz.

AGILIDADE (AGI)

Sua agilidade mede quão atlético e ágil você é, seu equilíbrio e flexibilidade e com que precisão que você pode controlar seu corpo. É usada para fazer ataques à distância com armas pequenas. Compre graus no atributo Agilidade se quiser ser ágil e resolva seus problemas com precisão e habilidade.

SORTE (SOR)

A sorte descreve o quanto a fortuna está a seu favor, transformando forças imprevisíveis a seu benefício e frequentemente levando você ao sucesso mesmo quando a situação deveria ser desfavorável. Sorte concede pontos que podem ser gastos para adicionar detalhes à história. Use seu atributo Sorte ao fazer testes de perícia e rejogar dados.

Jogando Sorte

Sorte não está associada a nenhuma perícia e não é usada como atributo padrão para nenhum teste. Então, pode parecer que ela não é usada para testes de perícias na maior parte do tempo.

Na verdade, em qualquer situação em que o sucesso dependa mais do acaso do que da habilidade, o mestre pode pedir que você use **Sorte** no lugar de outro atributo. Da mesma forma, você pode substituir um atributo por **Sorte** gastando um Ponto de Sorte antes de fazer o teste — obviamente, isso funciona melhor se sua **Sorte** for maior do que o atributo que ela substitui.

PERÍCIAS

Você é treinado em várias perícias, que abrangem as várias atividades e proficiências que você adquiriu sobrevivendo nos ermos pós-apocalípticos. Cada perícia é graduada de 0 a 6, com cada grau representando um nível diferente de treinamento. Você começa com grau 0 em cada perícia.

Você adiciona seu grau de perícia ao seu atributo S.P.E.C.I.A.L. para obter seu número-alvo quando faz um teste de perícia.

Perícias não podem ficar abaixo de grau 0 e não podem ser aumentadas além de grau 6.

Resumo das Perícias

PERÍCIA	ATRIBUTO	DETALHE
Armas Corpo a Corpo	FOR	Lutar contra pessoas com tacos, paus, facas, tábuas, ferramentas e marretas
Armas de Energia	PER	Usar armas de energia, como pistolas laser e pistolas de plasma
Armas Grandes	RES	Usar armas pesadas, como miniguns, Fat Mans e lasers Gatling
Armas Pequenas	AGI	Atirar em pessoas com pistolas, fuzis e escopetas
Arremesso	AGI	Arremessar armas de suas mãos, como lanças ou facas
Arrombamento	PER	Abrir fechaduras e trancas sem a chave
Atletismo	FOR	Levantar, empurrar, puxar, pular, correr e nadar
Barganha	CAR	Comprar e vender
Ciências	INT	Hackear, programar e preparar narcos
Desarmado	FOR	Lutar sem uma arma fazendo ataques desarmados
Explosivos	PER	Explodir as coisas, ou impedi-las de fazer isso
Furtividade	AGI	Mover-se silenciosamente e ficar escondido
Medicina	INT	Curar pessoas e estabilizar quem está agonizando
Pilotagem	PER	Voar e dirigir
Reparo	INT	Consertar coisas, fabricar coisas e construir máquinas
Retórica	CAR	Fazer amigos, influenciar pessoas e mentir para elas, se necessário
Sobrevivência	RES	Forragear, caçar, cozinhar e enfrentar os ermos

ARMAS CORPO A CORPO

Armas Corpo a Corpo descreve como você é capaz de infligir dano e desviar golpes com armas corpo a corpo de uma e duas mãos.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Força**, mas você pode usar Agilidade para aparar um ataque corpo a corpo, ou Carisma para ameaçar alguém. Você usa Armas Corpo a Corpo para fazer ataques corpo a corpo em combate.

ARMAS DE ENERGIA

Armas de Energia é a perícia para usar sempre que você disparar armas de fogo baseadas em energia, como pistolas laser, pistolas de plasma, armas de Gauss e qualquer outra arma pequena que dispare um raio de energia.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Percepção**, mas pode ser usada com Inteligência se você estiver tentando modificar e reparar uma arma de energia, ou Agilidade quando estiver tentando desarmar uma armadilha que usa uma arma de energia. Você usa

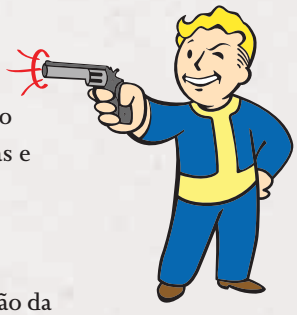
Armas de Energia com armas como pistolas laser, fuzis de plasma, o fuzil Gauss, o emissor de micro-ondas ou um mosquete laser.

ARMAS GRANDES

Armas Grandes é a perícia que descreve o treinamento para usar armas pesadas, de Fat Mans a lasers Gatling e outras armas do gênero.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Resistência**, mas também pode ser usada com Força quando você precisa firmar uma arma, ou Agilidade quando a precisão for importante. Você usa Armas Grandes com armas como miniguns, lança-foguetes, Fat Mans e lasers Gatling.

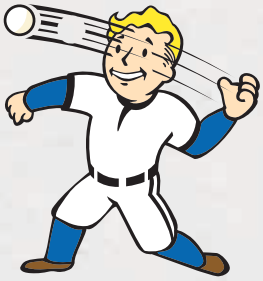
ARMAS PEQUENAS



Armas Pequenas descreve sua precisão e conhecimento prático de escopetas, pistolas e fuzis, sejam de tiro único ou automáticos.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Agilidade**, mas você pode usá-la com Carisma para intimidar uma pessoa apontando uma arma para ela, ou Resistência para manter a mira em alguém por muito tempo. Você usa Armas Pequenas para fazer ataques à distância em combate com pistolas, fuzis e escopetas.

ARREMESSO



Arremesso descreve sua capacidade de fazer ataques eficazes com armas de arremesso, como azagaias, facas e armas improvisadas.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Agilidade**, mas você também pode usar Força com objetos pesados, ou Percepção para medir a distância. Você usa Arremesso para fazer ataques com armas específicas.

ARROMBAMENTO

Arrombamento reflete seu conhecimento em manipular fechaduras físicas e abri-las sem uma chave.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Percepção**, mas pode ser usada com Agilidade ou Força se você estiver tentando forçar uma porta sem destravar a fechadura. Você pode usar Arrombamento para abrir um cofre ou uma porta trancada.

ATLETISMO

Atletismo descreve sua capacidade de aplicar sua força física e agilidade, conhecer seus limites, mas também como se concentrar durante o esforço físico.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Força**, mas também pode ser usada com Agilidade ou Resistência ao enfrentar adversidades físicas. Você pode usar Atletismo ao tentar empurrar, puxar ou levantar objetos, pular, escalar, nadar ou correr.

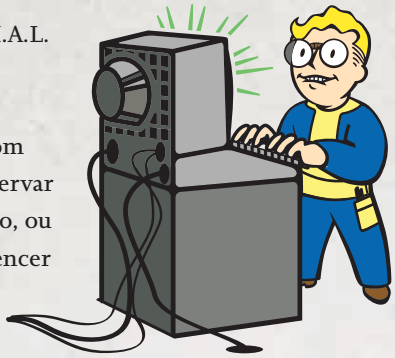
BARGANHA

Barganha descreve sua perícia com o dinheiro: quão sagaz você é com sua riqueza, com que facilidade você pode fazer negócios ou com que facilidade você pode negociar com alguém um preço mais baixo.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Carisma**, mas também pode ser usada com Percepção para ver o quão disposto alguém pode estar a mudar suas demandas, ou Inteligência para saber o preço verdadeiro em tampas de algo. Você pode usar Barganha para comprar ou vender itens, ou negociar o custo de um serviço.

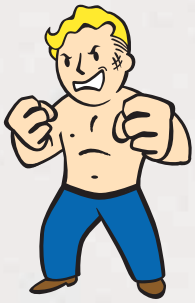
CIÊNCIAS

Ciências abrange conhecimentos acadêmicos e empíricos, mas sua aplicação prática nos Ermos é na codificação de computadores, programação robótica e a preparação de narcos.



O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Inteligência**, mas você pode usá-la com Percepção para observar um objeto de estudo, ou Carisma para convencer as pessoas de algo usando seu conhecimento científico. Você usa Ciências para hackear computadores, preparar narcos e resolver problemas com ciência!

DESARMADO



Desarmado cobre sua capacidade de lutar com seu corpo.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Força**, mas você também pode usar Agilidade, ou Carisma ao ameaçar ou intimidar alguém. Você usa a perícia Desarmado para fazer ataques desarmados em combate.

EXPLOSIVOS

Quer você os arremesse, os use como armadilha ou os detone remotamente, você usa a perícia Explosivos com qualquer tipo de dispositivo explosivo.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Percepção**, mas você também pode usar Força para arremessar uma granada o mais longe que puder, ou Agilidade para tentar se aproximar de uma mina sem a detonar. Você usa Explosivos com granadas de fragmentação, coquetéis Molotov, granadas Nuka, granadas de plasma, granadas de pulso, minas e dinamite.

FURTIVIDADE

Furtividade cobre movimentos furtivos e quaisquer ações físicas que você faça para não ser notado.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Agilidade**, mas você pode usá-la com Percepção para encontrar inimigos escondidos em emboscadas, ou Inteligência para inspecionar um edifício. Você usa Furtividade para se mover silenciosamente ou ficar escondido.

MEDICINA

Medicina abrange todas as aplicações e conhecimentos médicos, desde primeiros socorros até farmacologia, cirurgia e cura de envenenamento por radiação.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Inteligência**, mas você pode usar Agilidade para realizar cirurgia, ou Carisma para aconselhar um companheiro. Você usa Medicina para estabilizar seus companheiros em combate e ajudar a curar seus ferimentos.

PILOTAGEM

Pilotagem cobre sua capacidade de operar veículos, de buggies e motocicletas a vertibirds e tanques.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Percepção**, mas você pode usar Força para manter o controle de um buggy em uma derrapagem, ou Agilidade para aterrissar um vertibird em uma zona de pouso estreita. Você usa Pilotagem para conduzir quaisquer veículos terrestres, ou quaisquer veículos voadores.

REPARO

Construir e reparar itens, de armas e edifícios a armadilhas simples e mecanismos complexos, tudo se enquadra na perícia Reparo.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Inteligência**, mas você pode usar Força para fazer um maquinário pesado operar novamente, ou Percepção para investigar um problema em um motor. Você usa Reparo para consertar e modificar armas, reparar robôs, criar itens do zero ou construir defesas.

RETÓRICA

Retórica abrange as técnicas que você aprendeu para se comunicar com outras pessoas, convencendo-as com argumentos fortes ou mentindo para elas e não sendo pego.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Carisma**, mas você pode usá-la com Inteligência para escrever um discurso, ou Percepção para descobrir o quão suscetível seu alvo pode ser à sua mentira. Você usa Retórica para convencer as pessoas de seus argumentos, inspirar outras pessoas ou enganá-las de forma convincente.

SOBREVIVÊNCIA

A perícia Sobrevivência abrange todas as habilidades de sobrevivencialismo, como caçar, forragear, pescar, construir abrigos improvisados e acender fogueiras.

O atributo S.P.E.C.I.A.L. padrão da perícia é **Resistência**, mas você também pode usá-la com Percepção para descobrir quanto tempo você tem até o anoitecer, ou Carisma para domar animais. Você pode usar Sobrevivência para construir um acampamento ou testar sua resiliência contra desnutrição e desidratação.

PERÍCIAS MARCADAS

Algumas de suas perícias são perícias Marcadas. Elas representam um treinamento especializado nessas habilidades, uma afinidade especial ou talento com essa disciplina.

As perícias Marcadas aumentam suas chances de um sucesso crítico. Quando você usa uma perícia Marcada, **cada d20 que rola um número menor ou igual ao grau de perícia é um sucesso crítico**, conseguindo 2 sucessos em vez de 1.

Exemplo: *Curie está curando seu companheiro ferido e sua perícia* ***Medicina*** *é uma de suas perícias Marcadas. Ela faz um teste de* ***INT*** *+* ***Medicina****, com* ***INT*** *7 e grau 3 em* ***Medicina****, tendo um número-alvo 10. Ela rola um 3 e um 14. O resultado 14 não gera nenhum sucesso, mas o d20 que rolou um 3 gera dois sucessos, porque é igual a seu grau em* ***Medicina****, que é uma perícia Marcada.*

ESTATÍSTICAS DERIVADAS

Além de seus atributos S.P.E.C.I.A.L. e perícias, você também tem uma série de estatísticas derivadas. Essas estatísticas são elementos passivos de sua personagem, que dizem quanto peso você pode carregar, quão difícil é para um oponente te acertar, com que rapidez você age em combate e quão resistente a ferimentos você é.

CAPACIDADE DE CARGA

Sua Capacidade de Carga mede a quantidade de equipamento que você pode carregar. Você pode carregar uma base de 75 quilos de equipamento, mais seu atributo **Força** multiplicado por 5. Você pode carregar mais comprando vantagens, aumentando seu atributo **Força** e usando equipamentos com espaço de carga extra.

Sobrecarregado

Se você carregar mais equipamento do que sua Capacidade de Carga permite, você sofre uma série de penalidades.

- Se o peso total do seu equipamento exceder a sua Capacidade de Carga, todos os testes que usam sua **Força** ou **Agilidade** tem sua dificuldade aumentada em 1, você não pode fazer a ação Correr e sua Iniciativa é reduzida em 1.
- Se você carregar 25 quilos ou mais além da sua Capacidade de Carga, a dificuldade desses testes é aumentada em mais 1, e sua Iniciativa é reduzida em mais 1. Para cada 25 quilos que você carregar acima da sua Capacidade de Carga, as penalidades aumentam em 1.
- Se você está carregando o dobro de sua Capacidade de Carga, você não pode se mover, você falha automaticamente em qualquer teste de perícia baseada em **Força** ou **Agilidade**, e sua Iniciativa é 0.

INICIATIVA

Sua Iniciativa determina a rapidez com que você age em combate. É igual a **PER** + **AGI** (menos quaisquer penalidades por estar sobrecarregado). Isso é um número estático que determina seu lugar na ordem do turno durante um encontro de combate — não é um número-alvo para um teste de perícia. Pode ser modificado por vantagens e efeitos de sobrecarga.

Por exemplo, se você tem **Percepção** 5 e **Agilidade** 7, sua Iniciativa será 12. Você agirá antes de pessoas com uma Iniciativa 11 ou menor e depois de qualquer pessoa com uma Iniciativa 13 ou maior. Quanto maior sua Iniciativa em comparação com as de outras personagens na cena, mais cedo você poderá agir a cada rodada.

DEFESA

Sua Defesa é a dificuldade básica de qualquer ataque feito contra você. Baseia-se no seu atributo **Agilidade**:

- **AGI 1–8:** você tem Defesa 1.
- **AGI 9+:** você tem Defesa 2.

REDUTOR DE DANO

O quão resistente você é aos diferentes tipos de dano é determinado pelo seu equipamento e suas vantagens. O Redutor de Dano (RD) reduz o dano causado do mesmo tipo antes de diminuir seus pontos de vida — RD Físico reduz dano Físico, RD Radiativo reduz dano Radiativo etc.

- **Redutor de Dano Físico** é a quantidade de dano Físico que você pode ignorar de um ataque. Roupas e armaduras são as principais fontes de RD Físico, dependendo de como são feitas, mas mutações também podem fornecer alguma resistência natural aos ataques iminentes. RD Físico normalmente varia com a área de acerto, dependendo da roupa ou armadura.
- **Redutor de Dano Energético** diz o quão resistente você é a dano Energético e normalmente vem de roupas ou armaduras que foram feitas de uma maneira particular. RD Energético normalmente varia com a área de acerto, dependendo da roupa ou armadura usada.
- **Redutor de Dano Venenoso** é a quantidade de dano Venenoso que você ignora de toxinas. Vantagens e mutações fornecem RD Venenoso, assim como certos narcos e consumíveis. Você tem um único valor de RD Venenoso para todo o seu corpo — ele não varia conforme a área.
- **Redutor de Dano Radiativo** é raro, mas muitas vezes vital, pois reduz a quantidade de dano Radiativo que você recebe de ataques e perigos, e normalmente vem de roupas ou armaduras de proteção, de narcos como rad-x ou de outros consumíveis. Algumas criaturas, como supermutantes e necróticos, e máquinas, como robôs, são totalmente imunes ao dano Radiativo. RD Radiativo normalmente varia com a área de acerto, dependendo da roupa ou armadura que você usa.

PONTOS DE VIDA

Seus **pontos de vida (PV)** máximos iniciais são determinados somando seus graus de **Resistência** e **Sorte**. Seus pontos de vida se esgotam à medida que você sofre dano e geralmente mostram o quão longe você está da morte, conforme explicado no capítulo *Combate*. À medida que você aumenta de Nível, você aumenta seus pontos de vida máximos e pode usar vantagens para aumentá-los ainda mais.

DANO CORPO A CORPO

Essa estatística lista qualquer dano extra que você causa com armas corpo a corpo ou ataques desarmados, devido a ter um atributo **Força** alto. Você adiciona o número de Dados de Combate extras listados às suas jogada de dano corpo a corpo.

ATRIBUTO FORÇA	DADOS DE COMBATE ADICIONAIS
7–8	+1
9–10	+2
11+	+3

VANTAGENS

Vantagens são bônus especiais que você pode obter para aumentar os atributos S.P.E.C.I.A.L. e perícias de sua personagem, dar a ela um trunfo único ou até mesmo uma nova habilidade. Vantagens geralmente estão vinculadas a atributos S.P.E.C.I.A.L. ou perícias, aprimorando-os ou fornecendo a você uma habilidade totalmente nova em uma circunstância específica.

Algumas vantagens podem ser escolhidas mais de uma vez — o número de graus que cada vantagem tem determina quantas vezes você pode usá-la. Cada grau aumenta o efeito da vantagem, seja fornecendo o mesmo bônus novamente ou aumentando o efeito da habilidade que a vantagem lhe dá. Você começa com uma vantagem e pode escolher uma nova para sua personagem sempre que ganhar um novo Nível. As vantagens estão listadas nas páginas 59–73.

PROGRESSÃO DE PERSONAGEM

À medida que você vasculha e sobrevive nos Ermos, sua personagem ganha **pontos de experiência (XP)**, e quando você ganha XP suficiente para cruzar um dos limites na tabela *Nível e Experiência*, você sobe de Nível, aumentando o Nível de sua personagem em 1. Por padrão, sua personagem começa no Nível 1, a menos que seu grupo concorde em começar em um Nível mais alto. Cada vez que seu Nível aumenta, você ganha os seguintes benefícios:

- Seus pontos de vida máximos aumentam em 1.
- Você aumenta 1 grau de uma perícia, o grau máximo sendo 6.
- Você ganha uma única vantagem. A maioria das vantagens tem alguns requisitos que sua personagem deve cumprir antes de você selecioná-la, como um Nível específico, um atributo S.P.E.C.I.A.L. alto o suficiente ou outro aspecto de sua personagem.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Pontos de experiência são adquiridos ao alcançar conquistas em jogo ou por inimigos derrotados. Seu mestre pode lhe dar experiência por seu grupo completar uma missão, realizar uma tarefa difícil, chegar a um destino ou outro momento-chave da história que faça sentido.

XP também é concedido por derrotar ou superar criaturas e PdM dentro ou fora de combate. Cada criatura ou PdM tem um valor de XP que seu mestre deve conceder a cada personagem se vocês as derrotarem ou superarem os desafios que apresentarem, como listado em seu perfil — mas conceder o XP fica inteiramente a critério do seu mestre.

PROGRESSÃO POR CONQUISTA

Seu mestre pode conceder um aumento no Nível em vez de XP. Durante a progressão por conquista, seu mestre lhe dirá quando você ganha um Nível, dependendo de suas realizações. O aumento de Nível dessa maneira é guiado pela história e não pelo jogo.

Nível e Experiência

NÍVEL	XP NECESSÁRIO	NÍVEL	XP NECESSÁRIO
1	0	11	5.500
2	100	12	6.600
3	300	13	7.800
4	600	14	9.100
5	1.000	15	10.500
6	1.500	16	12.000
7	2.100	17	13.600
8	2.800	18	15.300
9	3.600	19	17.100
10	4.500	20	19.000
		21	21.000

Acima do Nível 21?

Se sua campanha durar o bastante, você pode continuar aumentando o Nível de sua personagem além do final da tabela. Cada novo Nível requer pontos de experiência totais iguais a:

(Nível x (Nível -1)/2) × 100

Cada novo Nível que você alcança concede 1 ponto de vida, 1 grau de perícia e 1 vantagem.

CRIANDO UMA PERSONAGEM

Ao criar sua personagem, você será solicitado a fazer uma série de escolhas sobre sua origem, atributos S.P.E.C.I.A.L., perícias, vantagens e, em seguida, determinar suas estatísticas derivadas.

Resumo da Criação de Personagem

1. **ESCOLHA SUA ORIGEM:** decida a origem da sua personagem. Isso determina o traço dela, bem como quaisquer mutações que venha a ter, ou se é um robô.
   - Irmandade do Aço (pág. 51)
   - Necrótico (pág. 52)
   - Supermutante (pág. 53)
   - Mr. Handy (pág. 54)
   - Sobrevivente (pág. 56)
   - Habitante do Refúgio (pág. 57)
2. **AUMENTE OS ATRIBUTOS S.P.E.C.I.A.L.:** cada atributo começa com grau 5. Distribua 5 pontos pelos seus 7 atributos, o grau máximo sendo 10. Você pode reduzir qualquer atributo 5 para 4, ganhando um ponto para aumentar qualquer outro atributo (pág. 58).
3. **ESCOLHA AS PERÍCIAS MARCADAS E COMPRE GRAUS DE PERÍCIAS:** escolha 3 perícias Marcadas. Adicione 2 graus a cada perícia Marcada. Em seguida, distribua 9 + **INT** pontos para aumentar seus graus de perícia. Cada perícia começa com grau 0 (pág. 58).
4. **ESCOLHA SUA PRIMEIRA VANTAGEM:** escolha sua primeira vantagem na lista de vantagens (pág. 59).
5. **CALCULE SUAS ESTATÍSTICAS DERIVADAS:** determine suas estatísticas derivadas, como Capacidade de Carga e defesa (p. 74).
6. **ESCOLHA SEU EQUIPAMENTO INICIAL:** selecione um pacote de equipamentos inicial com base em sua origem (pág. 76) e uma bugiganga e ganhe o equipamento das suas perícias Marcadas.
   - Pacote Irmandade do Aço (pág. 76)
   - Pacote Mr. Handy (pág. 77)
   - Pacote Supermutante (pág. 78)
   - Pacote Habitante do Refúgio (pág. 78)
   - Pacote Ermante (pág. 79)
   - Bugigangas (pág. 80)
   - Itens de perícia Marcada (pág. 81)

ETAPA 1: ESCOLHA SUA ORIGEM

Escolha uma origem entre as seguintes opções. Sua origem descreve o histórico de sua personagem — seu nascimento, educação, comunidade e modo de vida. Cada origem define os limites dos atributos S.P.E.C.I.A.L. e perícias de sua personagem e dá a ela um bônus único para sobreviver nos Ermos.

INICIADO DA IRMANDADE

Nascido das terríveis revelações da Rebelião Mariposa, Roger Maxson formou a Irmandade do Aço para que seu povo — e eventualmente o resto dos sobreviventes neste novo mundo — tivessem algo em que acreditar. Com sua própria mitologia, credo e hierarquia, o principal objetivo da Irmandade do Aço é a recuperação e preservação da tecnologia Pré-Guerra. Com a Grande Guerra interrompendo o acesso da humanidade à tecnologia, os cavaleiros e escribas da Irmandade fazem tudo o que podem para preservar a tecnologia do passado, em prol das necessidades das gerações futuras.

Você pode ser descendente de um cavaleiro ou paladino, nascido na Irmandade e um firme devoto de sua doutrina, ou pode ser um novo recruta, comprometendo-se com sua causa e procurando subir em suas fileiras.

Embora a Irmandade compartilhe um objetivo comum, seus capítulos espalhados pelos Ermos podem ter crenças e protocolos diferentes, e eles não são tão unificados quanto parecem para quem é de fora. Enquanto a Irmandade de Aço da Costa Oeste guerreava com a Nova República da Califórnia pela recuperação da tecnologia e os esforços de expansão da NRC, o capítulo da Costa Leste foi efetivamente isolado quando priorizou a caridade em vez da troca de tecnologia e a preservação de equipamentos do Pré-Guerra. A missão do ancião Lyons tornou-se humanitária e, embora isso lhes tenha rendido isolamento no início, Arthur Maxson liderou sua expansão de influência de Washington, D.C. para todo o litoral leste, reorientando seus esforços para a recuperação e desenvolvimento de tecnologias.

Traço: A Corrente que Une

Você ganha uma perícia Marcada adicional, que deve ser **Armas de Energia**, **Ciências** ou **Reparo**.

Como membro da Irmandade do Aço, você está vinculado à cadeia de comando: A Corrente que Une. Você deve cumprir as ordens de seus superiores imediatos e é responsável por seus irmãos subordinados. Se você não cumprir seu dever, será expulso da Irmandade e sua tecnologia será reivindicada — por bem ou por mal.

NECRÓTICO

A exposição prolongada aos efeitos da radiação gama no ambiente — parte das consequências da Grande Guerra — pode mutar espontaneamente os humanos. Você é um desses mutantes. Seja de maneira lenta ou estranhamente espontânea, seu corpo se transformou em um cadáver vivo e apodrecido. Você não envelhece mais da mesma maneira e parece não ser afetado pela radiação. Sua pele se solta de sua carne, mas parece ser sustentada pelo seu metabolismo mutante.

Você é pós-humano necrótico, um dos muitos sobreviventes maltrapilhos que não tiveram a sorte de entrar em uma instalação da Vault-Tec. Você pode ter nascido depois da guerra e, com o tempo, desenvolveu a mutação necrótica. Você pode ter vindo do Refúgio 12 em Bakersfield, Califórnia, cuja porta do refúgio não se fechou, expondo a população à radiação externa. Você pode ter se refugiado em um assentamento de necróticos, como o Submundo nos Ermos da Capital, e se aventurou recentemente para explorar, vasculhar e sobreviver.

Necróticos civilizados, como você, também temem uma possível degeneração em uma natureza frenética e feral. Necróticos ferozes são mutantes como você que perderam funções cerebrais superiores e voltaram a um estado primitivo e violento. Eles atacam não necróticos indiscriminadamente para defender seu território ou se alimentar. Se essa perda de razão se deve a níveis agudos de radiação ou ao resultado inevitável da mutação, você não tem certeza, e isso torna tudo ainda mais aterrorizante.

Traço: Pós-Humano Necrótico

Você é imune a dano Radiativo. Na verdade, você é curado por ele — você restaura 1 PV para cada 3 de dano Radiativo causados a você, e se você descansar em um local irradiado, você pode rejogar sua reserva de dados ao verificar se seus ferimentos se curam. Além disso, a **Sobrevivência** se torna uma perícia Marcada, aumentando-a em 2 graus.

Você envelhece a uma taxa muito menor e provavelmente é mais velho do que seus companheiros não mutados — você pode até ter sobrevivido à Grande Guerra de 2077 —, mas é estéril: "a primeira geração de necróticos é a última", como diz o ditado. Você pode enfrentar discriminação dos peles-lisas (humanos não necróticos), aumentando a dificuldade ou o intervalo de complicação dos testes de **Carisma**, dependendo das crenças do seu oponente.

SUPERMUTANTE

Você é um humano mutante e brutal, forçado a evoluir de experimentos mal-planejados pela ciência distorcida do mundo de antes e depois da Grande Guerra. Infectado com o FEV (singla em inglês para "vírus da evolução forçada"), seu corpo se mutou em uma máquina de matar alta, musculosa e cheia de raiva.

Você pode ter feito parte do exército do Mestre, criado na base militar de Mariposa, na Califórnia, onde ele realizava experimentos em humanos. Após a morte do Mestre, o exército se dividiu em facções, algumas com o objetivo de atacar os Ermos, e outras focadas em sua reconstrução. Suas origens também podem estar ligadas ao Programa de Experimentação Evolutiva do Refúgio 87, conhecido por criar supermutantes que aterrorizam os Ermos da Capital. Outra possibilidade é que você tenha sido sequestrado da Comunidade, exposto ao FEV pelo Instituto e depois abandonado nos Ermos, forçado a sobreviver em pequenos bandos de invasores. Alternativamente, você pode ter sido um residente de Huntersville, nos Apalaches, onde o suprimento de água foi contaminado com o vírus, levando a mutações descontroladas.

Embora esses supermutantes compartilhem as mesmas qualidades, os grupos formados a partir das três linhagens não se misturaram, e há poucas evidências de que eles se conheceram. Apesar de alguns grupos terem migrado ou se movido ao longo da vida, nenhum viajou longe o suficiente para se encontrar, então onde suas missões acontecem provavelmente ditará sua origem.

Traço: Evolução Forçada

Seus atributos iniciais de **FOR** e **RES** são aumentados em 2 cada, e seu **FOR** e **RES** máximas podem chegar a 12, mas seu **INT** e **CAR** máximos não podem passar de 6. Suas perícias têm grau máximo 4. Você é completamente imune a dano Radiativo e Venenoso.

Você tem mais de dois metros de altura e seu corpo é volumoso e musculoso. Sua pele é verde, amarela ou cinza, independentemente da cor que era quando você era humano. Você não parece envelhecer, mas é estéril. Você só pode usar uma armadura que tenha sido feita para caber em um supermutante.

MR. HANDY

O robô da General Atomics International Mr. Handy explodiu no mercado robótico como um robô de construção confiável, conhecido por sua durabilidade e facilidade de manutenção, mas seu verdadeiro avanço veio em uma colaboração com a RobCo para produzir um modelo doméstico.

Você é um desses autômatos domésticos, produzidos em algum momento entre 2037 e 2077, buscando fornecer a todos os lares dos EUA a servidão de um mordomo. Equipado com programação de ponta, você tem iniciativa e pode adaptar sua própria codificação para aprender mais com seu ambiente. Essa capacidade de autodeterminação é o que permitiu sua sobrevivência além da Grande Guerra; enquanto outros robôs sucumbiram, você conseguiu se soltar dos grilhões de sua programação e encontrar uma vida para si mesmo.

Existem muitos modelos, e você pode vir de qualquer uma das séries Mr. Handy, Mr. Gutsy, Miss Nanny ou Mr. Orderly. Você é alimentado por uma bateria nuclear, pode substituir seu próprio combustível e reparar a si mesmo ou a outras unidades com esta origem. Seu modelo tem três braços mecânicos e três olhos mecânicos em hastes e sua propulsão a jato o mantém pairando acima do solo, desde que você tenha todo o combustível de que precisa. Com esse design robusto, você sobreviveu até agora.

ÁREAS DE ACERTO

Como você não é humanoide, suas áreas de acerto diferem do normal.

Áreas de Acerto do Mr. Handy

1D20	ÁREA DE ACERTO
1–2	Óticos (ferimento considerado na Cabeça)
3–8	Corpo principal (ferimento considerado no Tronco)
9–11	Braço 1
12–14	Braço 2
15–17	Braço 3
18–20	Propulsor (ferimento considerado na Perna)

Apêndices de Braço

APÊNDICES	EFEITO
Emissor de Laser	Você pode cortar objetos ou fazer ataques à distância usando um laser (veja *Pistola Laser*, pág. 101).
Lança-Chamas	Você pode incendiar objetos, cozinhar comida ou fazer ataques à distância com um lança-chamas de curto alcance (veja *Lança-Chamas*, pág. 106).
Pinça	Você pode pegar objetos com uma pinça individual que não pesam mais de 20 quilos e manipular objetos em seu ambiente. Você também pode fazer ataques desarmados (2 de dano Físico) com a pinça.
Pistola 10mm Automática	Você pode fazer ataques à distância usando uma pistola 10mm automática (veja *Pistola 10mm*, com um mod Caixa Automática, pág. 95).
Serra-Circular	Você pode cortar objetos e fazer ataques corpo a corpo com uma serra-circular. A serra-circular causa 3 de dano Físico Perfurante 1.

Traço: Robô Mr. Handy

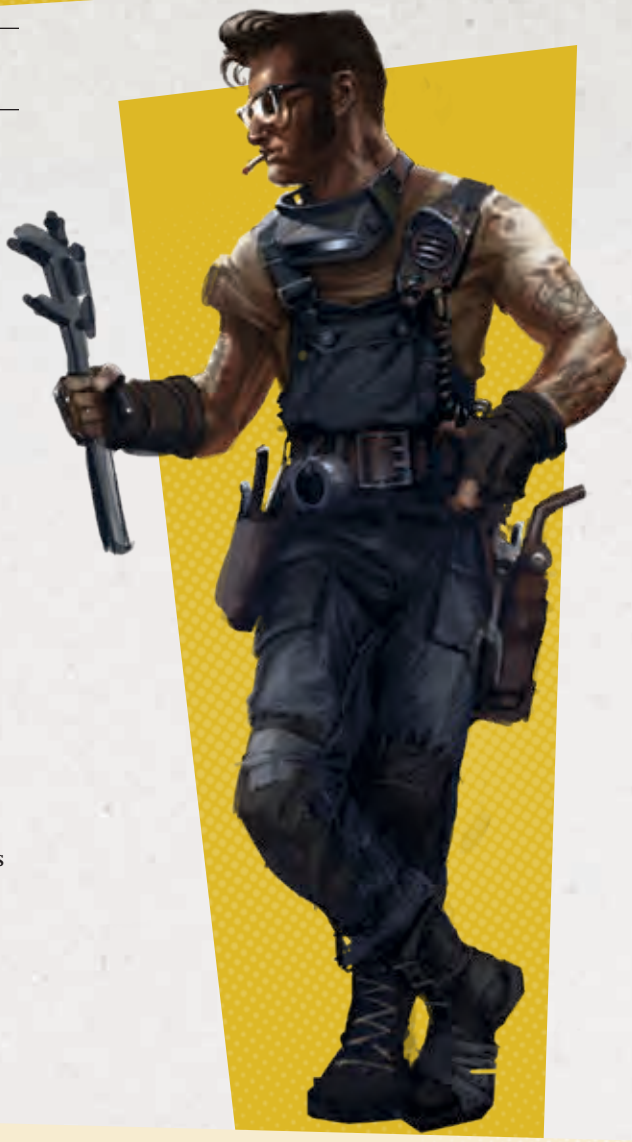
Você tem visão 360° e sistemas sensoriais aprimorados que podem detectar cheiros, químicos e radiação, reduzindo em 1 a dificuldade dos testes de **Percepção** que dependam de visão e olfato. Você também é imune a dano Radiativo e Venenoso, mas não pode usar narcos, nem pode se beneficiar de comida, bebida ou descanso. Você se move por propulsão a jato, pairando acima do solo, sem ser afetado por terreno difícil ou obstáculos. Sua Capacidade de Carga é de 75 quilos e não pode ser aumentada por sua **Força** ou vantagens, mas pode ser aumentada por armadura modificada. Você não pode se recuperar de seus próprios ferimentos ou restaurar pontos de vida sem receber reparos (veja *Curando Robôs*, pág. 34).

Você não pode manipular o mundo físico como os humanos; em vez disso, você tem três dos apêndices de braço da tabela *Apêndices de Braço*, determinados por sua escolha de pacote de equipamentos. Se você selecionar um braço que possui uma arma, você também ganha 20 munições para essa arma.

Sem Pinça?

Você pode optar por não ter um apêndice de pinça como um Mr. Handy, mas ao fazer isso, você não será capaz de fazer ataques desarmados, manipular objetos e não pode fazer testes que usem as perícias **Arremesso**, **Arrombamento** ou **Reparo**.

SOBREVIVENTE



Você é o legado vivo das pessoas que se prepararam para o Armagedom por conta própria. Você só está vivo nas terras apocalípticas pós-nucleares porque seus antepassados cavaram, sobreviveram e encontraram comunidade suficiente para continuar a existência da humanidade.

Você pode ser de um dos vários assentamentos, abrigos isolados ou grupos de viajantes que esparsamente povoam os Ermos da Costa Oeste à Costa Leste. Você pode ser da Nova República da Califórnia, continuando o legado do Refúgio 15 e de Shady Sands. Você pode lutar para proteger os outros, chamando grupos de sobreviventes como os Minutemen ou os Reguladores de família. Você também pode ser um invasor impiedoso ou ter nascido em um desses grupos, mas ter escapado para se reabilitar e se reformar.

De onde quer que você seja, ou para onde quer que viaje, fazer conexões e estabelecer raízes pode ser difícil. Os sobreviventes são naturalmente cautelosos com os outros e estão sempre à espera do próximo vigarista, invasor ou ladrão que tomará seus recursos suados. Viajar grandes distâncias também é difícil, e muitos sobreviventes viajantes — particularmente caravanas mercantes — se movem entre grandes assentamentos dentro de sua área nos Ermos, em vez de viajar de costa a costa.

Traços

Você pode escolher dois dos seguintes traços, ou um traço e uma vantagem adicional. Cada traço tem um benefício e pode ter uma penalidade associada.

TRAÇO	BENEFÍCIO	PENALIDADE
Instruído	Você tem uma perícia Marcada adicional.	Quando você falha em um teste de perícia usando uma perícia que não seja Marcada, o mestre ganha 1 PA.
Tiro Rápido	Se você fizer uma segunda ação maior em combate e usá-la para um ataque à distância, a ação maior extra custa apenas 1 PA, em vez de 2.	Você não pode se beneficiar da ação menor Mirar — você é muito impaciente.
Dotado	Escolha dois atributos S.P.E.C.I.A.L. e aumente-os em 1 cada.	Seu número máximo de Pontos de Sorte é um a menos do que seu atributo **Sorte**.
Mão Pesada	Seu bônus de dano corpo a corpo é aumentado em 1.	Seus ataques corpo a corpo e desarmados têm um intervalo de complicação 19–20, em vez de apenas um resultado 20.
Esguio	Você pode rejogar 1d20 em todos os testes de **AGI** que dependem de equilíbrio ou contorção.	Sua Capacidade de Carga é de 75 + (2,5 x **FOR**) quilos, em vez de 75 + (5 x **FOR**) quilos.

HABITANTE DO REFÚGIO

Quando as bombas estavam caindo, você ou seus antecessores tiveram a sorte de estar seguros em uma das cento e vinte e duas instalações da Vault-Tec, no subsolo profundo, protegidos por grossas portas anti-explosão e camadas de rocha e concreto. Sua família tinha dinheiro suficiente para comprar seu espaço ou foi selecionada aleatoriamente para entrar no refúgio para ser salva da devastação nuclear acima — talvez apenas para ser condenada a experimentos imorais executados pela Vault-Tec em participantes involuntários.

Você está livre de mutações e doenças. O programa da Vault-Tec ofereceu um lar seguro por algum tempo, mas não sem um custo. O refúgio de onde você veio te usou como cobaia humana, manipulando sua compreensão de mundo e seu comportamento para estudá-lo. Isso causou uma profunda mudança psicológica em você, se comparado aos sobreviventes da superfície, que você agora conhece, afetando como você trilha seu caminho pelos dos Ermos.

Seja proposital ou por mau planejamento, muitos dos refúgios não estavam bem abastecidos ou preparados para a longa espera até que a precipitação nuclear atingisse níveis seguros do lado de fora, e muitos caíram por deterioração ou desabastecimento. Devido a essas deficiências, muitos habitantes do refúgio procuraram ajuda na superfície, e muitos refúgios foram abertos para permitir que os suprimentos os alcançassem. Ao abrir as portas do seus refúgios, as sociedades isoladas em seu interior se abriram para se misturar com os sobreviventes acima, estabelecendo uma conexão permanente com a superfície — o exemplo mais notável é dos residentes do Refúgio 15, que se dividiram e estabeleceram o assentamento Shady Sands, bem como as gangues de invasores dos Chacais, Víboras e Khans quando seu refúgio abriu.

Traço: Cria de Refúgio

Seu início de vida mais saudável nas mãos de médicos treinados e autodocs sofisticados significa que você reduz a dificuldade de todos os testes de **RES** para resistir a efeitos de doenças doenças em 1 (até um mínimo de 0). Além disso, sua educação cuidadosamente planejada significa que você tem uma perícia Marcada adicional à sua escolha.

Você também pode trabalhar com o mestre de jogo para determinar que tipo de experimento ocorreu dentro do seu refúgio. Uma vez por missão, o mestre pode introduzir uma complicação que reflita a natureza do experimento em que você involuntariamente participou, ou introduzir uma complicação relacionada ao seu início de vida de isolamento e confinamento no refúgio. Se o mestre fizer isso, você recupera imediatamente um Ponto de Sorte.

Habitantes do Refúgio Necróticos

Com a permissão do seu mestre, você pode optar por fazer com que seu habitante do refúgio seja um necrótico. Você ganha o traço Pós-Humano Necrótico em vez do traço Cria de Refúgio. Você pode escolher um dos pacotes de equipamentos de Habitante do Refúgio em vez de um de Ermante.

ETAPA 2: AUMENTE OS ATRIBUTOS S.P.E.C.I.A.L.

Ao criar sua personagem, **todo atributo S.P.E.C.I.A.L. começa com grau 5** (a menos que sua origem na *Etapa 1: Origem* altere isso). **Você tem 5 pontos para aumentar seus atributos**, e cada ponto gasto aumenta um único atributo em 1. Use esses pontos para comprar graus em qualquer atributo S.P.E.C.I.A.L.

Nenhum atributo pode ser aumentado acima de 10, embora sua origem possa alterar esse máximo para alguns atributos. Você pode reduzir um atributo S.P.E.C.I.A.L. de grau 5 para 4, ganhando assim 1 ponto para gastar em outro atributo S.P.E.C.I.A.L.

Seus atributos S.P.E.C.I.A.L. fornecem parte de seu número-alvo para testes de perícias e contribuem para a maioria de suas estatísticas derivadas.

Matrizes de Atributos S.P.E.C.I.A.L.

Alguns jogadores preferem o equilíbrio em vez de especialização, enquanto outros preferem focar suas personagens em um propósito singular, maximizando seus atributos e perícias em uma tarefa em detrimento da versatilidade. Você pode usar as matrizes pré-criadas abaixo para distribuir pontos em seus atributos S.P.E.C.I.A.L., em qualquer ordem. Esses valores já incluem os 5 pontos iniciais, mas não levam em conta a origem de sua personagem.

- **Equilibrada:** 6, 6, 6, 6, 6, 5, 5
- **Focada:** 8, 7, 6, 6, 5, 4, 4
- **Especializada:** 9, 8, 5, 5, 5, 4, 4

ETAPA 3: ESCOLHA AS PERÍCIAS MARCADAS E COMPRE GRAUS DE PERÍCIAS

Em seguida, **escolha três perícias para serem suas perícias Marcadas**. Perícias Marcadas são as perícias mais importantes da sua personagem e representam áreas específicas de especialização e conhecimento que ela possui. Sua origem pode conceder a você uma perícia Marcada adicional.

Ao usar uma perícia Marcada, você obtém um sucesso crítico em qualquer dado que rolar um número menor ou igual ao grau da perícia (veja *Sucessos Críticos*, pág. 14).

Cada uma de suas perícias Marcadas começa com grau 2. Todas as outras perícias começam com grau 0.

Você pode então comprar graus em suas outras perícias. **Você tem um número total de pontos de perícia igual a 9 mais sua Inteligência**, e cada ponto de perícia pode ser gasto para comprar um grau em qualquer perícia. Durante a criação de personagem, você não pode aumentar nenhuma perícia acima de grau 3, a menos que esteja criando uma personagem de Nível 3 ou mais alto.

O grau máximo para perícias é 6. Você não pode aumentá-lo acima de 6 de forma alguma.

ETAPA 4: ESCOLHA SUA PRIMEIRA VANTAGEM

Uma personagem é mais do que a soma de suas partes, e os atributos e perícias de uma personagem por si só não dão uma imagem completa do que ela é realmente capaz. Sua personagem tem uma carta na manga, as vantagens. Vantagens são os trunfos específicos de sua abordagem pessoal aos desafios. Elas assumem a forma de um bônus mecânico — rejogadas, Pontos de Ação bônus ou substituições de perícia — que se aplicam a uma circunstância específica.

Muitas vantagens têm um ou mais requisitos. Esses requisitos devem ser atendidos antes que você possa selecionar a vantagem para sua personagem, como um grau mínimo de um atributo S.P.E.C.I.A.L.

Cada vantagem tem uma condição e um benefício. A condição descreve as circunstâncias em que a vantagem pode ser usada e o benefício descreve o que você pode fazer com a vantagem.

Você pode escolher uma única vantagem na lista de vantagens desde que atenda aos requisitos. Algumas vantagens têm vários graus — cada um deles conta como uma única escolha de vantagem durante a criação e progressão de personagem.

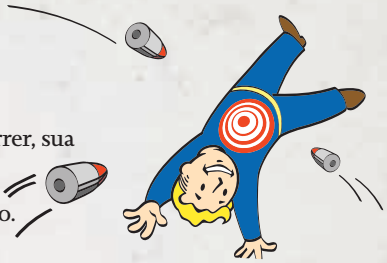
Requisitos de Nível

Quando uma vantagem diz "o requisito de Nível é aumentado em X", isso significa que, conforme você obtém essa vantagem durante a criação de personagem ou ao avançar de Nível, o requisito de Nível para obter o próximo grau aumenta a cada vez pelo número de Níveis indicado.

Por exemplo, se você obtiver a vantagem Vitalidade no Nível 5, precisará estar no Nível 10 para obter o segundo grau e no Nível 15 para obter o terceiro. No entanto, você também pode obter a vantagem Vitalidade no Nível 9 e o segundo grau já no Nível 10, porque você atenderá aos requisitos em ambas as ocasiões.

LISTA DE VANTAGENS

ALVO EM MOVIMENTO



Grau(s): 1
Requisito(s): AGI 6+

Quando você faz a ação Correr, sua Defesa é aumentada 1 até o início do seu próximo turno.

AMIGO DOS ANIMAIS

Grau(s): 2
Requisito(s): CAR 6+, Nível 1+

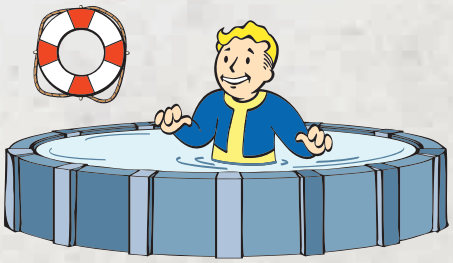
Com grau 1, sempre que uma criatura PdM com a palavra-chave **Mamífero**, **Lagarto** ou **Inseto** atacar você, jogue 1, em qualquer resultado que não seja um Efeito, a criatura escolhe não atacar você, embora ainda possa atacar outra personagem que ao seu alcance.

Com grau 2, você pode fazer um teste de **CAR + Sobrevivência** com dificuldade 2 como uma ação maior. Se você for bem-sucedido, o animal o tratará como amigável e atacará qualquer um que o atacar. Animais Poderosos e Lendários não são afetados por esta vantagem. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 5.

AQUÁTICO/AQUÁTICA

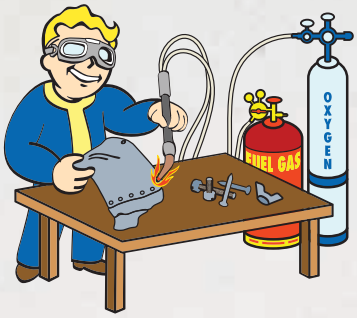
Grau(s): 2
Requisito(s): RES 5+, Nível 1+

A água é sua aliada. Com grau 1, você não sofre mais dano Radiativo ao nadar em água irradiada e pode prender a respiração pelo dobro do tempo normal.



Com grau 2, os inimigos têm a dificuldade dos testes para detectá-lo enquanto está submerso aumentada em 2. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 3.

ARMEIRO



Grau(s): 4
Requisito(s): FOR 5+, INT 6+

Você pode modificar armaduras com mods de armadura. Cada grau desta vantagem desbloqueia um grau adicional de mods: grau 1 desbloqueia mods de grau 1; grau 2 desbloqueia mods de grau 2 etc.

Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

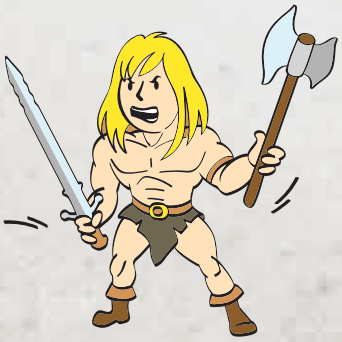
ARRASA-CORAÇÕES/VIÚVA-NEGRA

Grau(s): 1
Requisito(s): CAR 6+

A vantagem Viúva-Negra afeta homens e personagens masculinas, enquanto a vantagem Arrasa-Corações afeta mulheres e personagens femininas — elas são idênticas. Quando você faz um teste de perícia baseado em **CAR** para influenciar uma personagem do gênero escolhido, você pode rejogar 1d20. Além disso, seus ataques causam +1 contra personagens do gênero escolhido.

BÁRBARO

Grau(s): 1
Requisito(s): FOR 7+, Nível 4+, não ser um Robô



O RD Físico de todas as suas áreas de acerto aumenta com base em seu **FOR**. Você não recebe esse benefício enquanto estiver usando uma Armadura Potente.

- **FOR 7–8:** +1 RD Físico
- **FOR 9–10:** +2 RD Físico
- **FOR 11+:** +3 RD Físico

BARRIGA DE CHUMBO

Grau(s): 2
Requisito(s): RES 6+, Nível 1+

Com grau 1, você pode rejogar o para determinar se sofre dano Radiativo de comida ou bebidas irradiadas. Com grau 2, você é imune a dano Radiativo por consumir comida ou bebidas irradiadas. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

BATER CARTEIRA

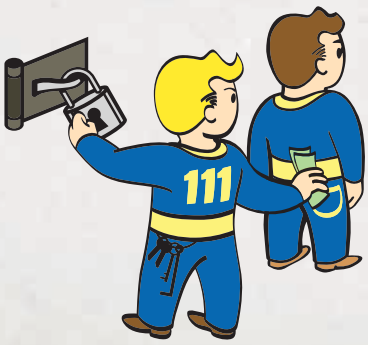
Grau(s): 3
Requisito(s): PER 8+, AGI 8+, Nível 1+

Com grau 1, você pode ignorar a primeira complicação obtida quando faz um teste de **AGI + Furtividade** para roubar um objeto que a pessoa esteja carregando consigo ou plantar algo nela sem que ela perceba.

Com grau 2, você pode rejogar 1d20 em sua reserva de dados ao tentar roubar o bolso de alguém.

Com grau 3, as tentativas de roubar o bolso de alguém tem a dificuldade reduzida em 1.

Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 3.



Batendo Carteiras

Roubar um item que outra pessoa esteja carregando ou plantar um item em outrem é um truque de sobrevivência surpreendentemente valioso nos Ermos, e é útil ter alguma noção de quão fácil ou difícil é um determinado roubo.

Bater carteiras é um teste de **AGI + Furtividade**, com dificuldade 1. O sucesso permite que você pegue um item de até 0,5 quilo dos bolsos, bolsas etc. de outra personagem, ou que coloque um item similar em um desses compartimentos sem ser detectado. Fracasso significa que sua tentativa foi percebida.

Se o item que você está roubando/plantando pesa mais de 0,5 quilo, a dificuldade é aumentada em 1. Se pesar mais de 5 quilos, a dificuldade é aumentada em 2. Da mesma forma, batedores de carteira especialmente talentosos podem remover itens pequenos que uma pessoa esteja usando — como roubar um relógio de pulso durante um aperto de mão. Testes para esse fim têm a dificuldade aumentada em 1.

Bater carteiras pode se tornar um teste disputado se o alvo for cauteloso ou estiver desconfiado.

BLITZ

Grau(s): 2
Requisito(s): AGI 9+, Nível 1+

Quando você se move e fica à distância Curta de um oponente e faz um ataque corpo a corpo contra ele no mesmo turno, você pode rejogar 1d20 em seu ataque.

Com grau 2, você também causa +1 de dano com esse ataque. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 3.

BOM DE PAPO

Grau(s): 1
Requisito(s): CAR 6+

Quando você faz um teste de **Barganha** ou **Retórica** como parte de um teste disputado, você pode rejogar 1d20.

CAÇADOR

Grau(s): 1
Requisito(s): RES 6+

Quando você faz um ataque contra uma PdM que tenha uma das palavras-chave Mamífero, Lagarto ou Inseto e a palavra-chave Mutante, seu ataque ganha o efeito de dano Brutal, se já não tiver esse efeito.

CAOS SANGRENTO

Grau(s): 1
Requisito(s): SOR 6+

Quando você causar um acerto crítico, jogue 1 ; se você rolar um Efeito, você causa um ferimento adicional a uma área de acerto.

CASCA-GROSSA

Grau(s): 3
Requisito(s): FOR 5+, Nível 1+

Sua Capacidade de Carga máxima é aumentada em 12 quilos por grau desta vantagem. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 2.

CENTRO DE MASSA

Grau(s): 1
Requisito(s): AGI 7+

Quando você faz um ataque à distância, você pode escolher atacar a área do Tronco do seu alvo (ou equivalente, para criaturas que usem uma tabela de áreas de acerto diferente) sem aumentar a dificuldade do ataque. Além disso, você pode rejogar 1d20 ao fazer o teste para o seu ataque.

CIÊNCIA!

Grau(s): 3
Requisito(s): INT 6+, Nível 2+

Você pode modificar armas de energia com mods de arma e também pode criar certos mods avançados de armadura. Cada grau desta vantagem desbloqueia um grau adicional de mods: grau 1 desbloqueia mods de grau 1; grau 2 desbloqueia mods de grau 2 etc.

Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

CIRURGIÃO DE ESCOPETA

Grau(s): 1
Requisito(s): FOR 5+, AGI 7+

Seus ataques à distância usando escopetas recebem o efeito de dano Perfurante 1 ou aumenta qualquer efeito Perfurante X existente na arma em 1.

COLECIONADOR DE TAMPAS

Grau(s): 1
Requisito(s): CAR 5+

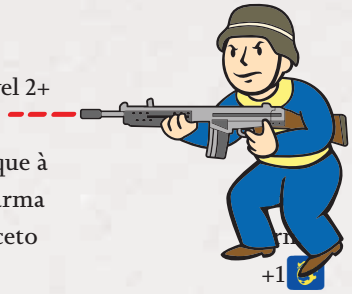
Ao comprar ou vender itens, você pode aumentar ou diminuir o preço das mercadorias negociadas em 10%.

COMANDANTE LASER

Grau(s): 2
Requisito(s): PER 8+, Nível 2+

Quando você faz um ataque com uma arma de energia à distância, o dano é aumentado em +1 por grau desta vantagem. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

COMANDO



Grau(s): 2
Requisito(s): AGI 8+, Nível 2+

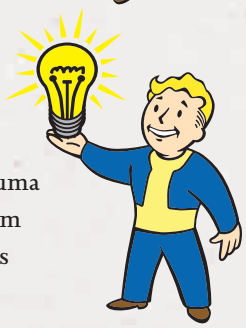
Quando você faz um ataque à distância com qualquer arma uma CdT 3 ou maior (exceto pesadas), você adiciona +1 por grau ao dano da arma. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 3.

COME-COBRA

Grau(s): 1
Requisito(s): RES 7+

Seu RD Venenoso é aumentado em 2.

COMPREENSÃO



Grau(s): 1
Requisito(s): INT 6+

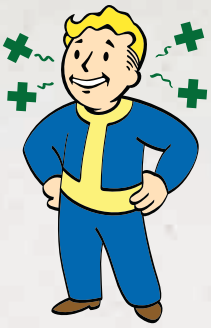
Após usar o bônus ganho ao ler uma revista, role 1 Se você rolar um Efeito, você pode usar esse bônus mais uma vez.

CORRIDA LETAL

Grau(s): 1
Requisito(s): SOR 8+

Quando você faz um ataque que mata um ou mais inimigos, jogue 1 . Se você rolar um Efeito, adicione 2 PA à reserva do grupo.

CURA VELOZ



Grau(s): 1
Requisito(s): RES 6+, não ser um Robô

Quando você faz um teste de **RES + Sobrevivência** para curar seus próprios ferimentos, o primeiro d20 extra que você compra é grátis. O máximo de 5d20 por rolagem ainda se aplica.

CURANDEIRO

Grau(s): 3
Requisito(s): INT 7+, Nível 1+

Quando você cura os PV de um paciente usando a ação Primeiros Socorros, aumente a quantidade de PV curada em 1 por grau desta vantagem. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 5.

DERRETIMENTO

Grau(s): 1
Requisito(s): PER 10+

Quando você mata um inimigo com uma arma de energia, eles explodem. Jogue um número de igual à metade do dano da arma (arredondado para baixo). Para cada Efeito rolado, uma criatura à distância Próxima do inimigo que explodiu (começando pelo mais próximo) sofre dano Energético igual ao total de rolado.

DESBRAVADOR

Grau(s): 1
Requisito(s): PER 6+, RES 6+

Ao viajar longas distâncias em áreas agrestes, um teste de **PER + Sobrevivência** bem-sucedido (com uma dificuldade determinada pelo mestre com base no terreno) reduz o tempo de viagem pela metade.

DESCOBRIDOR DE FORTUNAS

Grau(s): 3
Requisito(s): SOR 5+, Nível 2+

Sempre que você faz uma jogada para determinar quanto dinheiro você encontra, você encontra mais. Com grau 1, você encontra +3 tampas adicionais. Com grau 2, você encontra +6 tampas adicionais. Com grau 3, você encontra +10 tampas adicionais. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

DESMANCHADOR

Grau(s): 2
Requisito(s): Nível 3+

Quando você desmancha um item, você pode espoliar materiais de componentes incomuns, bem como dos comuns (veja a pág. 208). Com grau 2, você também pode espoliar materiais raros. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de nível é aumentado em 5.

DOGMEAT

Grau(s): 1
Requisito(s): CAR 5+

Você não está sozinho. Você tem um cão de estimação que serve como amigo e aliado em momentos difíceis. O cão tem o perfil mostrado a seguir e é tratado como uma criatura PdM Aliada sob seu comando (veja

a pág. 338). Se você precisar procurar comida e água, seu cão cuida de si mesmo. Se seu cão for morto, você encontrará um novo cão antes da próxima aventura ou poderá trocar esta vantagem por uma diferente após a aventura atual.

Dogmeat

Nível 1, Mamífero, Criatura Normal

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRO
5	4	2	—	1

PV	INICIATIVA	DEFESA
6	Como PJ	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS
25 kg	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
0	0	0	0

ATAQUES

- **MORDIDA: CORPO + CaC** (NA 7), 2 dano Físico, Brutal

HABILIDADES ESPECIAIS

- **SENTIDOS AGUÇADOS:** um ou mais dos sentidos de Dogmeat são especialmente aguçados; ele pode tentar detectar criaturas ou objetos que outras personagens normalmente não podem, e esses sentidos fazem com que a dificuldade de todos os testes de **PER** seja reduzida em 1 (até um mínimo de 0).
- **CÃO DE ATAQUE:** quando Dogmeat auxilia em um de seus ataques, ele deve se mover à distância Curta do alvo e ele causa seu próprio dano corpo a corpo no alvo se o ataque for bem-sucedido.
- **COMPANHEIRO:** o Nível de Dogmeat é o mesmo que o seu e aumenta sempre que você sobe de Nível. Aumente os graus de Corpo ou Mente de Dogmeat em 1 quando atingir o Nível 3 ou qualquer Nível ímpar depois disso. Aumente os PV de Dogmeat em 1 por Nível, e com qualquer aumento em Corpo. Aumente o dano da Mordida de Dogmeat em +1 no 5º Nível e a cada 5 Níveis além disso.

DUREZA

Grau(s): 2
Requisito(s): RES 6+, SOR 6+, Nível 1+

Seu RD Físico, para todas as áreas de acerto, é aumentado em 1 por grau desta vantagem. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

ENERGIA SOLAR

Grau(s): 1
Requisito(s): RES 7+

Para cada hora que você passa sob luz solar direta, você restaura 1 dano Radiativo.

ENLATADOS!

Grau(s): 1
Requisito(s): SOR 5+

Quando você está vasculhando um local que contém comida, você ganha 1 comida aleatória adicional, sem gastar PA.

ENTOMOLOGISTA

Grau(s): 1
Requisito(s): INT 7+

Quando você faz um ataque contra uma PdM com a palavra-chave Inseto, seu ataque recebe o efeito de dano Perfurante 1 ou aumenta qualquer efeito Perfurante X existente na arma em 1.

ESPECIALISTA EM DEMOLIÇÃO

Grau(s): 1
Requisito(s): PER 6+, SOR 6+

Quando você faz um ataque usando uma arma com a qualidade Explosiva, o ataque ganha o efeito de dano Brutal. Além disso, você desbloqueia receitas de explosivos que tenham esta vantagem como requisito.

ESPECIALISTA EM ROBÓTICA

Grau(s): 3
Requisito(s): INT 8+, Nível 2+

Com grau 1, você pode modificar armaduras robóticas, armas montadas e módulos com mods de grau 1. Com grau 2, você ganha acesso a mods de grau 2, e a dificuldade dos testes para reparar robôs é permanentemente reduzida em 1. Com grau 3, você ganha acesso a mods de grau 3 e pode reprogramar robôs para cumprir uma função diferente ou alterar seu comportamento, a critério do mestre.

Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

ESQUELETO DE ADAMANTIUM

Grau(s): 3
Requisito(s): RES 7+, Nível 1+

Quando você sofre dano, a quantidade de dano necessária para causar um acerto crítico em você aumenta conforme o grau desta vantagem. Por exemplo, se você tiver 1 grau desta vantagem, você sofre um acerto crítico com 6 ou mais de dano, em vez de 5 ou mais. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 3.

ESQUIVO

Grau(s): 2
Requisito(s): AGI 6+, Nível 4+

Com grau 1, quando você faz ação maior Defender, a dificuldade do teste de perícia é reduzida em 1. Com grau 2, o custo de PA para o aumento extra de sua Defesa é reduzido para 1 PA. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 6.

ESTRANHO MISTERIOSO

Grau(s): 1
Requisito(s): SOR 7+

De tempos em tempos, o Estranho Misterioso vem a seu auxílio, com resultados letais. No início de um encontro de combate, você pode gastar 1 Ponto de Sorte. Se você fizer isso, a qualquer momento durante a cena, o mestre pode fazer com que o Estranho Misterioso apareça, faça um único ataque à distância contra um inimigo que você atacou ou que atacou você e depois desapareça. Se você gastar o Ponto de Sorte e o Estranho Misterioso não aparecer, o mestre deve reembolsá-lo.

O estranho tem **AGI** 10 e a perícia Marcada **Armas Pequenas** 6. O estranho sempre joga 3d20 nos ataques, em vez de 2d20, e seu ataque — usando um revólver Magnum .44 personalizado — causa 8 dano Físico Brutal, Perfurante 1. Ele sempre aparece na distância ideal de sua arma. Qualquer tentativa de descobrir para onde o Estranho foi após seu ataque é malsucedida.

FANTASMA

Grau(s): 1
Requisito(s): PER 5+, AGI 6+

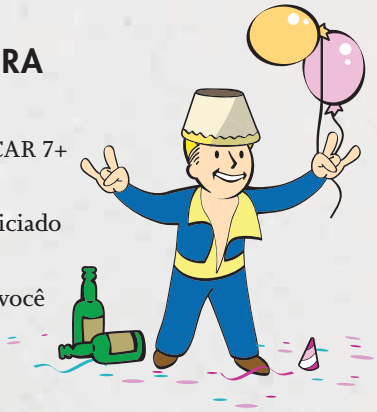
Sempre que você faz um teste de **AGI + Furtividade** nas sombras ou na escuridão, o primeiro d20 extra que você compra é grátis. O máximo de 5d20 por rolagem ainda se aplica.

FERREIRO

Grau(s): 3
Requisito(s): FOR 6+, Nível 2+

Você pode modificar armas corpo a corpo com mods de arma. Cada grau desta vantagem desbloqueia um grau adicional de mods de armas corpo a corpo: grau 1 desbloqueia mods de grau 1, grau 2 desbloqueia mods de grau 2 e grau 3 desbloqueia mods de grau 3. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

FESTEIRO/FESTEIRA

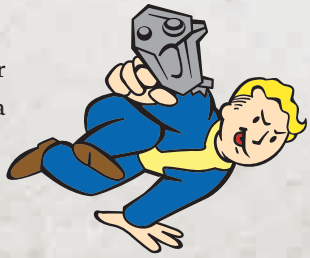


Grau(s): 1
Requisito(s): RES 6+, CAR 7+

Você não pode se ficar viciado em bebidas alcoólicas e, sempre que beber uma, você restaura 2 PV.

FINESSE

Grau(s): 1
Requisito(s): AGI 9+



Uma vez por encontro de combate, você pode rejogar todos os em uma única jogada de dano sem gastar nenhum Ponto de Sorte.

FÍSICO NUCLEAR

Grau(s): 1
Requisito(s): INT 9+

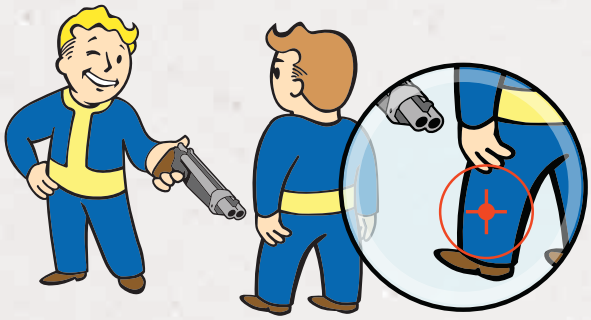
Sempre que você usa uma arma que causa dano Radiativo, ou tem o efeito de dano Irradiante, cada Efeito que você rolar causa um ponto adicional de dano Radiativo.

Além disso, os núcleos de fusão que você usa têm 3 cargas adicionais.

FOGO CONCENTRADO

Grau(s): 1
Requisito(s): PER 8+, AGI 6+

Quando você faz um ataque à distância e gasta munição para aumentar o dano, você pode rejogar até 3 para sua jogada de dano.



FRANCO-ATIRADOR

Grau(s): 1
Requisito(s): PER 8+, AGI 6+

Quando você faz a ação menor Mirar e, em seguida, faz um ataque à distância com uma arma de duas mãos com a qualidade Precisa, você pode especificar uma área de acerto no alvo sem aumentar a dificuldade do ataque.

FÚRIA NERD!

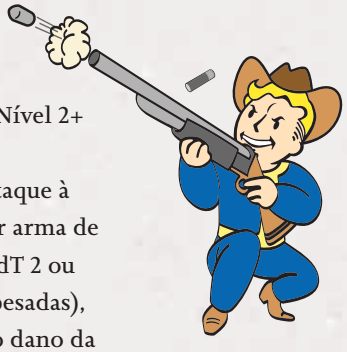
Grau(s): 3
Requisito(s): INT 8+, Nível 2+

Quando seus PV forem reduzidos para menos de ¼ do seu máximo, você adiciona 1 ao seu RD Físico, 1 ao seu RD Energético e +1 ao dano de todos os seus ataques.

Com grau 2, o bônus é de +2 para os RD e +2 para o dano. Com grau 3, o bônus é de +3 para os RD e +3 para o dano.

Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 5.

FUZILEIRO



Grau(s): 2
Requisito(s): AGI 7+, Nível 2+

Quando você faz um ataque à distância com qualquer arma de duas mãos com uma CdT 2 ou menor (exceto armas pesadas), você adiciona +1 ao dano da arma por grau desta vantagem.

Com grau 2, você também adiciona o efeito de dano Perfurante 1 ou aumenta qualquer efeito Perfurante X existente na arma em 1. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

GAMBIARRISTA

Grau(s): 1
Requisito(s): nenhum

Você pode reparar um item sem precisar gastar nenhum componente. No entanto, o reparo é temporário e o item quebrará novamente na próxima complicação que você sofrer enquanto o usa. O intervalo de complicação de todos os testes de perícia para usar o item é aumentado em 1 (19–20).

GOLPE PERFURANTE

Grau(s): 1
Requisito(s): FOR 7+

Seus ataques desarmados e usando armas corpo a corpo com lâmina recebem o efeito de dano Perfurante 1 ou aumenta qualquer efeito Perfurante X existente em +1.

HABILIDOSO

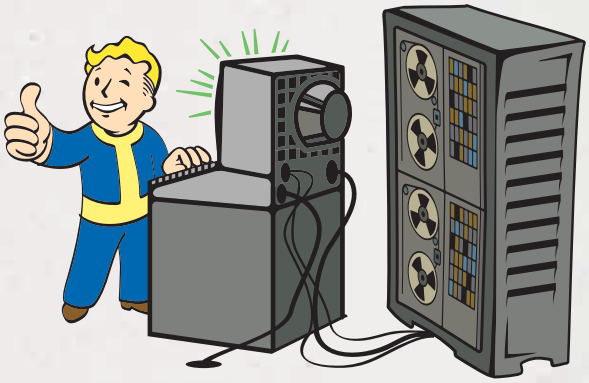
Grau(s): 10
Requisito(s): Nível 3+

Adicione 1 grau a duas perícias ou adicione 2 graus a uma perícia. O grau máximo para perícias ainda é 6. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 3.

HACKER

Grau(s): 1
Requisito(s): INT 8+

Testes de perícia para hackear computadores têm sua dificuldade reduzida em 1, até um mínimo de 0.



HOMEM/MULHER DE AÇÃO

Grau(s): 1
Requisito(s): nenhum

Quando você gasta PA para realizar uma ação maior extra, você não sofre o aumento de dificuldade no teste de perícia dessa segunda ação.

INFILTRADOR

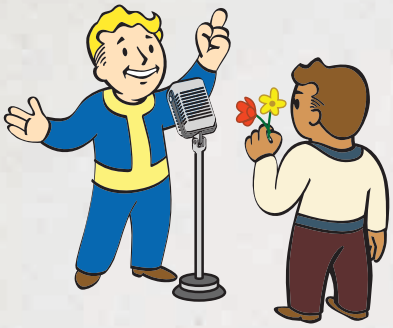
Grau(s): 1
Requisito(s): PER 8+

Quando você faz um teste de **Arrombamento** para destravar uma porta ou contêiner, você pode rejogar 1d20.

INSPIRAÇÃO

Grau(s): 1
Requisito(s): CAR 8+

Como você lidera pelo exemplo, o número máximo de PA que o grupo pode acumular é aumentado em 1.



LÁ VAI!

Grau(s): 1
Requisito(s): FOR 8+

Quando você faz um ataque com uma arma de arremesso, você pode gastar 1 PA para aumentar a Distância da arma em um passo — de Próxima para Média ou de Média para Longa.

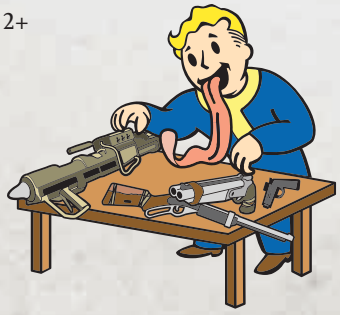
LADRÃO MESTRE

Grau(s): 1
Requisito(s): PER 8+, AGI 9+

Quando você tenta arrombar uma fechadura ou bater a carteira de alguém, a dificuldade do teste de perícia do oponente para detectá-lo é aumentada em 1.

MANÍACO POR ARMAS

Grau(s): 4
Requisito(s): INT 6+, Nível 2+



Você pode modificar armas pequenas e armas pesadas com mods de arma. Cada grau desta vantagem desbloqueia um grau adicional de mods de armas: grau 1 desbloqueia mods de grau 1, grau 2 desbloqueia mods de grau 2 etc. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

MÃOS-RÁPIDAS

Grau(s): 1
Requisito(s): AGI 8+

Você pode recarregar armas de fogo mais rápido. Quando você faz um ataque à distância, você pode gastar 2 PA para aumentar a CdT de sua arma em 2 para esse ataque.

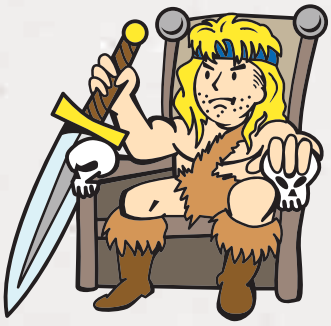
MARCADA!

Grau(s): 1
Requisito(s): Nível 5+

Você pode selecionar uma perícia Marcada adicional. Aumente 2 graus na perícia, sendo 6 o grau máximo, e indique-a como uma perícia Marcada — o que lhe permite rolar um sucesso crítico com um resultado menor ou igual ao grau da perícia.

MATADOR

Grau(s): 1
Requisito(s): FOR 8+



Quando você causa qualquer dano com um ataque desarmado ou com arma corpo a corpo, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para imediatamente causar um acerto crítico — e, portanto, um ferimento — na área atingida.

MELHORES ACERTOS CRÍTICOS

Grau(s): 1
Requisito(s): SOR 9+

Quando você causa um ou mais pontos de dano a um inimigo, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para automaticamente causar um acerto crítico, causando um ferimento.

METABOLISMO RÁPIDO

Grau(s): 3
Requisito(s): RES 6+, Nível 1+, não ser um Robô

Quando você recupera um ou mais PV de qualquer fonte que não seja repouso, aumente o total de PVrecuperado em 1 por grau desta vantagem. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 3.

MÉDICO

Grau(s): 1
Requisito(s): INT 8+

Quando você usa a ação de Primeiros Socorros para tentar tratar um ferimento, você pode rejogar 1d20.

MIRA FIRME

Grau(s): 1
Requisito(s): FOR 8+, AGI 7+

Quando você fizer a ação menor Mirar, você pode rejogar 2d20 no primeiro ataque que você fizer neste turno, ou rejogar 1d20 em todos os ataques que você fizer neste turno.

MISTER SANDMAN

Grau(s): 1
Requisito(s): AGI 9+

Quando você faz um ataque furtivo com uma arma silenciada, o dano é aumentado em +2 . Você não pode obter esse benefício enquanto estiver em uma Armadura Potente.

NATUREZA CAUTELOSA

Grau(s): 1
Requisito(s): PER 7+

Sempre que você fizer um teste de perícia e comprar um ou mais d20 gastando Pontos de Ação, você pode rejogar 1d20 nesse teste. Você não pode comprar esta vantagem se tiver a vantagem Natureza Ousada.

NATUREZA OUSADA

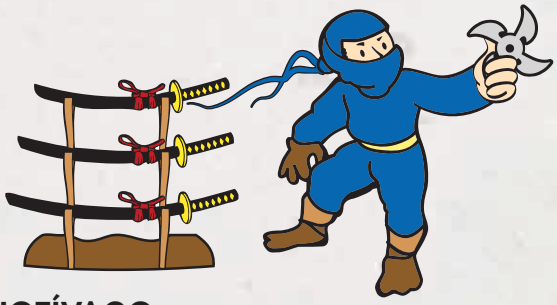
Grau(s): 1
Requisito(s): SOR 7+

Sempre que você fizer um teste de perícia e comprar um ou mais d20 dando Pontos de Ação ao mestre de jogo, você pode rejogar 1d20 nesse teste. Você não pode comprar esta vantagem se tiver a vantagem Natureza Cautelosa.

NINJA

Grau(s): 1
Requisito(s): AGI 8+

Quando você faz um ataque furtivo com uma arma corpo a corpo ou ataque desarmado, o dano é aumentado em +2 . Você não pode obter esse benefício enquanto estiver em uma Armadura Potente.



NOTÍVAGO

Grau(s): 1
Requisito(s): PER 7+

Para você, qualquer aumento de dificuldade devido à escuridão é reduzido em 1.

PALMA PARALISANTE

Grau(s): 1
Requisito(s): FOR 8+

Quando você faz um ataque desarmado e escolhe atacar uma área de acerto específica, seu ataque ganha o efeito de dano Atordoante.

PANCADÃO

Grau(s): 1
Requisito(s): FOR 6+

Quando você faz um ataque corpo a corpo com a coronha da sua arma (veja a pág. 111), seu ataque ganha o efeito de dano Brutal.

PARASITA

Grau(s): 3
Requisito(s): SOR 6+, Nível 1+

Sempre que você fizer uma jogada para determinar quanta munição você encontra, você encontra mais.

Com grau 1, você encontra +3 munições adicionais. Com grau 2, você encontra +6 munições adicionais. No grau 3, você encontra +10 munições adicionais. A munição adicional que você encontra é do mesmo tipo encontrado inicialmente. Por exemplo, se você encontrar munição de 10mm, esta vantagem aumenta a quantidade de munição de 10mm que você encontra. Se você encontrar vários tipos de munição, a vantagem Parasita é aplicada à munição com a menor raridade (o mestre decide em caso de empate).

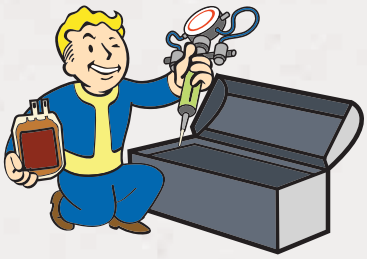
Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 5.

PASSO LEVE

Grau(s): 1
Requisito(s): nenhum

Quando sua jogada gera complicações em um teste de perícia baseado em **Agilidade**, você pode ignorar uma complicação para cada PA gasto. Além disso, você pode rejogar 1d20 em qualquer teste de **AGI + Atletismo** para evitar armadilhas acionadas por placas de pressão ou mecanismos semelhantes.

PHARMA FARMÁCIA



Grau(s): 1
Requisito(s): SOR 6+

Quando você está vasculhando um local que contém remédios ou narcos, você encontra 1 item adicional, determinado aleatoriamente, sem gastar PA.

PIROMANÍACO

Grau(s): 3
Requisito(s): RES 6+, Nível 2+

O dano que você causa usando armas incendiárias é aumentado em +1 por grau. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

PISTOLEIRO

Grau(s): 2
Requisito(s): AGI 7+, Nível 2+

Quando você faz um ataque com uma arma à distância de uma mão com uma CdT 2 ou menor, você aumenta o dano da arma em +1 por grau. Além disso, você pode rejogar o dado de área de acerto. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

PRESENÇA ATERRORIZANTE

Grau(s): 2
Requisito(s): FOR 6+, CAR 8+, Nível 3+

Quando você faz um teste de **Retórica** para ameaçar ou assustar alguém, você pode rejogar 1d20.

Com grau 2, você pode usar uma ação maior em combate para ameaçar um inimigo à distância Média, usando um teste de **FOR + Retórica** com dificuldade 2. Se você for bem-sucedido, esse inimigo deve se afastar de você durante o próximo turno (embora possa realizar quaisquer outras ações que desejar). Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 5.

PRIMEIRA DIVISÃO

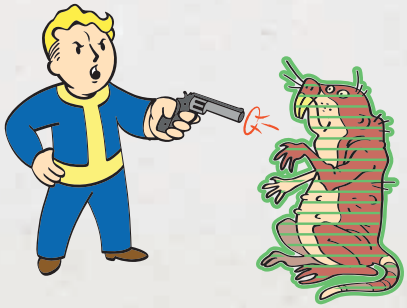
Grau(s): 1
Requisito(s): FOR 8+

Quando você faz um ataque corpo a corpo com uma arma corpo a corpo de duas mãos, a arma ganha o efeito de dano Brutal.

PRONTIDÃO

Grau(s): 1
Requisito(s): PER 7+

Quando você faz a ação menor Mirar em um alvo à distância Próxima, você identifica suas fraquezas e pode atacar com mais eficiência. O próximo ataque que você fizer contra esse alvo recebe o efeito de dano Perfurante 1 ou aumenta qualquer efeito Perfurante X existente em 1.

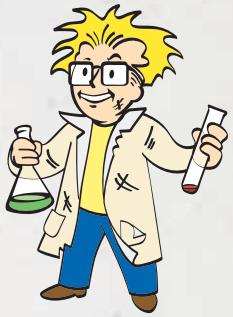


PUNHO DE FERRO

Grau(s): 2
Requisito(s): FOR 6+, Nível 1+

Com grau 1, seus ataques desarmados causam +1 de dano. Com grau 2, seus ataques desarmados também ganham o efeito de dano Brutal. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 5.

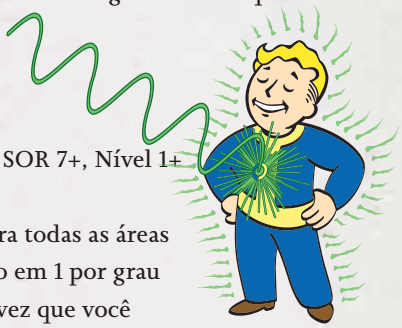
QUÍMICO



Grau(s): 1
Requisito(s): INT 7+

Os narcos que você cria duram duas vezes mais do que o normal (veja a pág. 164). Além disso, você desbloqueia receitas de narcos que tenham esta vantagem como requisito.

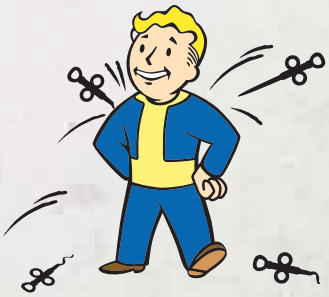
REFRATOR



Grau(s): 2
Requisito(s): PER 6+, SOR 7+, Nível 1+

Seu RD Energético, para todas as áreas de acerto, é aumentado em 1 por grau desta vantagem. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

RESISTENTE A NARCOS



Grau(s): 2
Requisito(s): RES 7+, Nível 1+

Com grau 1, jogue um a menos para determinar se você se fica viciado em narcos, até um mínimo de 0.

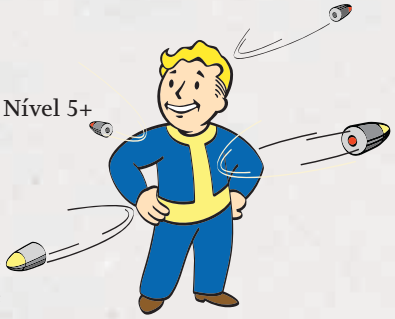
Com grau 2, você não pode se ficar viciado em narcos. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

RESISTÊNCIA À RADIAÇÃO

Grau(s): 2
Requisito(s): RES 8+, Nível 1+

Seu RD Radiativo, para todas as áreas de acerto, é aumentado em 1 por grau desta vantagem. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

RICOCHETE



Grau(s): 1
Requisito(s): SOR 10+, Nível 5+

Se um inimigo fizer um ataque à distância contra você e rolar uma complicação, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para que o tiro ricocheteie e o atinja. Resolva a jogada de dano contra o inimigo atacante.

SAQUE RÁPIDO

Grau(s): 1
Requisito(s): AGI 6+

A cada turno, você pode sacar uma única arma ou item carregado consigo sem usar uma ação menor.

SURTO DE ADRENALINA

Grau(s): 1
Requisito(s): FOR 7+

Quando seus PV estiverem abaixo de seu valor máximo, considere seu **FOR** grau 10 para todos os efeitos ao fazer testes de perícias baseadas em **FOR** ou ataques corpo a corpo.

TAMANHO É DOCUMENTO

Grau(s): 3
Requisito(s): RES 7+, AGI 6+

Quando você faz um ataque à distância com qualquer arma pesada, você adiciona +1 ao dano da arma, por grau desta vantagem. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 4.

TIRO-FU

Grau(s): 3
Requisito(s): AGI 10+, Nível 1+

Quando você é bem-sucedido em um ataque à distância, você pode gastar 1 PA e 1 munição para acertar um segundo alvo à distância Próxima de seu alvo inicial. O segundo alvo sofre o mesmo dano que o primeiro. Com grau 2, você pode gastar 2 PA e 2 munições para acertar dois alvos adicionais. Com grau 3, você pode gastar 3 PA e 3 munições para acertar três alvos adicionais. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 5.

TREINAMENTO INTENSO

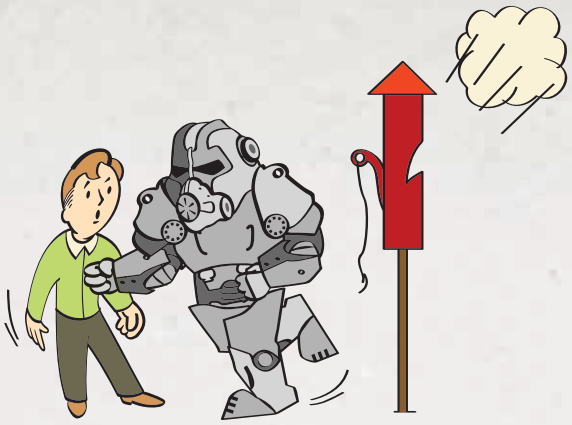
Grau(s): 10
Requisito(s): Nível 2+

Aumente qualquer atributo S.P.E.C.I.A.L. em 1 grau. Como de costume, seus atributos S.P.E.C.I.A.L. não podem ser aumentados além do grau 10 usando este método. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 2.

TREM DA DOR

Grau(s): 2
Requisito(s): FOR 9+, RES 7+, Nível 1+

Você pode fazer uma Investida como uma ação maior se estiver usando uma Armadura Potente ou for um supermutante. Isso é uma ação de movimento, e você não pode se *Mover* ou *Correr* no mesmo turno. Ao fazer essa ação, você vai de encontro a um inimigo que esteja a uma distância Média (1 zona) de você, ficando

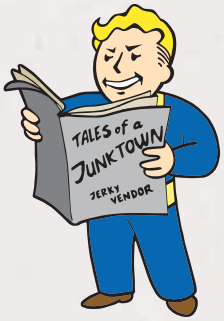


à distância Curta, e faz um teste de **FOR + Atletismo** com dificuldade 2. Se você for bem-sucedido, o inimigo sofre dano igual ao seu dano desarmado normal e cai prostrado.

Com grau 2, você adiciona +1 de dano e o efeito de dano Atordoante. A critério do mestre, criaturas especialmente grandes ou resistentes não podem cair prostradas por essa ação. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 5.

VENDEDOR DE CARNE-SECA

Grau(s): 1
Requisito(s): CAR 8+



A dificuldade de qualquer teste de **CAR + Barganha** que faça para comprar ou vender mercadorias é reduzida em 1, até um mínimo de 0.

VIGARISTA

Grau(s): 1
Requisito(s): CAR 7+

Quando você faz um teste de **CAR + Retórica** para convencer alguém de uma mentira, você pode ignorar a primeira complicação rolada.

VITALIDADE

Grau(s): 5
Requisito(s):: Nível 5+

Aumente seus pontos de vida máximos pelo seu grau de **Resistência**. Cada vez que você obtém esta vantagem, o requisito de Nível é aumentado em 5.

ETAPA 5: ESTATÍSTICAS DERIVADAS

Assim que as etapas anteriores forem concluídas, calcule suas estatísticas derivadas. Esses valores são passivos, usados quando você é alvo de um ataque ou de um teste de perícia, ou estiver explorando os ermos.

CAPACIDADE DE CARGA

Sua Capacidade de Carga mede a quantidade de equipamento que você pode carregar. Você pode carregar uma base de 75 quilos de equipamento, mais seu atributo **Força** multiplicado por 5.

Capacidade de Carga = 75 + (FOR × 5) kg

Você pode carregar mais escolhendo vantagens relevantes e aumentando seu atributo **Força**, bem como usando equipamentos com espaço de carga extra.

Os robôs Mr. Handy calculam a Capacidade de Carga de forma diferente: eles têm uma Capacidade de Carga máxima de 75 quilos, e cada pinça pode levantar até 20 quilos.

REDUTOR DE DANO

O quão resistente você é aos diferentes tipos de dano é determinado pelos seus equipamentos e vantagens.

- **Seu Redutor de Dano Físico base é 0**, mas pode ser aumentado pela armadura que você usa e pelas vantagens que você seleciona.
- **Seu Redutor de Dano Energético base é 0**, mas pode ser aumentado pela armadura que você usa e pelas vantagens que você seleciona.
- **Seu Redutor de Dano Radiativo base é 0**, mas pode ser aumentado pela armadura que você usa e pelas vantagens que você seleciona.
- **Seu Redutor de Dano Venenoso base é 0**, mas pode ser aumentado pelas vantagens que você seleciona.

DEFESA

Sua Defesa é a dificuldade básica de qualquer ataque feito contra você. Baseia-se no seu atributo **Agilidade**:

- Se sua **Agilidade** for **8 ou menor**, sua Defesa é 1.
- Se sua **Agilidade** for **9 ou maior**, sua Defesa é 2.

INICIATIVA

Sua Iniciativa determina a rapidez com que você age em combate. Some seus atributos **PER e AGI**.

PONTOS DE VIDA

Os pontos de vida informam quanto dano você pode suportar. Seus pontos de vida iniciais são a soma de seus atributos **RES e SOR**.

DANO CORPO A CORPO BÔNUS

Sua estatística de dano corpo a corpo lista qualquer dano extra que você causa com armas corpo a corpo ou ataques desarmados, devido a ter um grau de **Força** alto. Se seu grau de **Força** for 6 ou menor, você não ganha nenhum bônus.

- **Força 7–8:** +1
- **Força 9–10:** +2
- **Força 11+:** +3

SNACKS·GOODIES·STUFF
SUBWAY

ETAPA 6: ESCOLHA O EQUIPAMENTO

Após calcular suas estatísticas derivadas, escolha seu equipamento inicial com base em sua origem a partir da etapa 1. O *Capítulo 4: Equipamento* tem mais informações sobre os equipamentos listados nos pacotes. Se algum equipamento que você escolher modificar suas estatísticas derivadas (como uma armadura que aumenta seus Redutores de Dano), certifique-se de anotar os novos valores.

Os pacotes de equipamentos a seguir são temáticos para personagens de Nível 1 de diferentes estilos de vida e experiências, que começaram suas missões pelos Ermos. Cada origem oferece uma escolha entre vários pacotes diferentes para você escolher. Sua escolha de perícias Marcadas fornece equipamentos adicionais de acordo com essas perícias.

IRMANDADE

Personagens que selecionarem a origem iniciado da Irmandade podem escolher um dos seguintes pacotes de equipamentos:

INICIADO DA IRMANDADE DO AÇO

Você é um recruta da Irmandade do Aço, que treina para lutar as batalhas dela. Você aspira a se tornar um cavaleiro da Irmandade, a quem são confiadas uma poderosa Armadura Potente, armas e outras tecnologias avançadas para preservar o conhecimento e a civilização humana.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- Farda da Irmandade e capuz da Irmandade
- Faca de combate
- Pistola laser e uma célula de fusão, contendo 10+5 disparos, ou uma pistola 10mm, com 10+5 cartuchos de pistola 10mm
- Holotags da Irmandade contendo informações de identificação

ESCRIBA DA IRMANDADE DO AÇO

Considerado um dos mais brilhantes da Irmandade, sua vida é dedicada a pesquisar ciências e tecnologias para preservar esse conhecimento, manter registros para garantir que a história não seja esquecida e preservar e melhorar as armas, armaduras e veículos da Irmandade. Embora não seja tão preparado para o combate quanto outros na Irmandade, às vezes seus deveres exigem se aventurar em campo.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- Armadura de campo do escriba da Irmandade e chapéu do escriba da Irmandade
- Faca de combate
- Pistola laser e uma célula de fusão, contendo 6+3 disparos, ou uma pistola 10mm, com 6+3 cartuchos de pistola 10mm
- Holotags da Irmandade contendo informações de identificação

MR. HANDY

Personagens que selecionarem a origem Mr. Handy podem selecionar um dos seguintes pacotes de equipamentos:

Programação ou Individualidade?

Como uma máquina fabricada e programada, sua origem foi determinada tanto por outros quanto por você mesmo, e você foi inicialmente construído para um propósito específico. Embora você provavelmente tenha expandido e alterado sua programação desde então, nem sempre é fácil se libertar de sua razão de existência. Cada um dos pacotes de equipamentos aqui reflete um exemplo típico desse tipo de robô Mr. Handy, mas existem inúmeras variações com programação, voz, personalidade sintética e afins alteradas ou substituídas.

MISS NANNY

Você foi construída e programada para ser uma cuidadora, realizando tarefas de limpeza doméstica e cuidando de crianças. Sua linha foi produzida com voz e personalidade femininas, pois isso foi considerado mais aceitável para os clientes e mais adequado para o seu papel de faxineira e babá.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- Um apêndice de braço de pinça, um apêndice de braço lança-chamas e um apêndice de braço à sua escolha
- Revestimento padrão
- Mod de Análise Comportamental
- Mod de Detecção de Perigos
- 10 tampas

MR. FARMHAND

Você foi construído e programado para ajudar em uma fazenda, cuidando de campos de cultivo e rebanhos de gado. Sua linha foi produzida com uma voz e personalidade masculinas (e estereotipicamente rurais) e equipada para ajudar na agropecuária, como trabalhar nas colheitas e matar pragas.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- Um apêndice de braço de pinça, um apêndice de braço de serra-circular e um apêndice de braço emissor de laser
- Revestimento padrão
- 1 saco de fertilizante (1 material incomum)
- 2 frutantes
- 25 tampas

MR. GUTSY

Você foi construído e programado como um robô militar para uma variedade de funções de combate. Sua linha foi produzida com uma voz e personalidade masculinas baseadas em um sargento de treinamento estereotipado, e você está mais fortemente armado e blindado do que a maioria dos robôs Mr. Handy.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- 1 braço de pistola 10mm automática, 1 apêndice de braço de serra-circular e 1 apêndice de braço emissor de laser
- Revestimento Mr. Gutsy
- Mod de Sensores de Reconhecimento
- 10 tampas

MR. HANDY

Você é um dos modelos domésticos dos Robôs Mr. Handy, um mordomo robótico programado para ajudar na manutenção de uma casa. Sua linha foi programada com uma voz e personalidade masculinas baseadas no estereótipo de um mordomo britânico.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- Um apêndice de braço de pinça, um apêndice de braço lança-chamas e um apêndice de braço de serra-circular
- Revestimento padrão
- Kit de reparo de robôs
- Mod de Caldeira Integrada
- 10 tampas

NURSE HANDY

Você é um dos modelos médicos da linha Mr. Handy, destinado a atuar como paramédico, enfermeiro ou ordenado em um hospital, com alguns modelos avançados até mesmo servindo como médicos (por exemplo, o modelo Doctor Handy). Sua linha foi programada com a mesma voz e personalidade masculinas do Mr. Handy padrão.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- Um apêndice de braço de pinça ou serra-circular, um apêndice de braço de serra-circular e um apêndice à sua escolha
- Revestimento padrão
- Stimpak
- Mod de Diagnóstico
- 10 tampas

SUPERMUTANTE

Personagens que selecionarem a origem supermutante podem selecionar um dos seguintes pacotes de equipamentos:

BRUTAMONTES

Você é grande, durão e mais do que capaz de sobreviver nos Ermos à base de força bruta e determinação.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- 1 peitoral dos invasores, mais 1 perna dos invasores (escolha qual) *ou* 1 braço dos invasores (escolha qual)
- 1 fuzil de tubo com 6+3 cartuchos .38
- 1 bastão de beisebol *ou* 1 machete
- 1 bugiganga pessoal
- 5 tampas

ESCARAMUÇADOR

Você é maior e mais resistente do que a maioria de seus colegas mutantes, mas só porque conhece o segredo de como obter equipamentos melhores e mais potentes.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- 1 peitoral dos invasores, mais 1 perna dos invasores (escolha qual) *ou* 1 braço dos invasores (escolha qual)
- 1 fuzil de tubo (pistola de tubo com o mod Cano Longo e mod Coronha Completa), com 8+4 cartuchos .308
- 1 tábua
- 1 bugiganga pessoal
- 5 tampas

HABITANTE DO REFÚGIO

Personagens que selecionarem a origem habitante do refúgio podem selecionar um dos seguintes pacotes de equipamentos:

RESIDENTE DA VAULT-TEC

Você — ou um de seus ancestrais — escolheu esperar a ameaça invasiva da guerra atômica em segurança e conforto. E você o fez, sobrevivendo em um bunker subterrâneo fortificado durante a guerra. Claro, dependendo do refúgio em que você residia, a experiência pode não ter sido tão segura ou confortável…

Você recebe os seguintes equipamentos:

- 1 macacão do refúgio
- 1 cantil da Vault-Tec, contendo 1 água purificada
- 1 Pip-Boy
- 1 canivete
- 1 pistola 10mm, com 6+3 cartuchos de pistola 10mm
- 2 stimpaks
- 10 tampas

SEGURANÇA DA VAULT-TEC

Você era um funcionário da Vault-Tec ou um habitante do refúgio encarregado pelo supervisor de manter a segurança do refúgio. Ou você entrou no armário de armas antes de fugir do refúgio onde morava.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- 1 macacão do refúgio
- 1 armadura de segurança da Vault-Tec e 1 capacete de segurança da Vault-Tec
- 1 cantil da Vault-Tec, contendo 1 água purificada
- 1 Pip-Boy
- 1 cassetete
- 1 pistola 10mm, com 8+4 cartuchos de pistola 10mm
- 1 stimpak

ERMANTE

Personagens que selecionarem as origens necrótico ou Sobrevivente podem selecionar um dos seguintes pacotes de equipamentos:

MERCENÁRIO

Você viaja pelos Ermos como um assassino de aluguel, lutando por ou defendendo quem paga. Às vezes, o trabalho é honesto, às vezes é uma bagunça, mas quando os tempos são bons, você pode se dar ao luxo de viver de acordo com um código e aceitar apenas os trabalhos honestos. Os tempos nem sempre são bons.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- 1 conjunto de roupas rígidas
- 1 peitoral de couro, ou 1 braço de couro e 1 perna de couro (você escolhe qual braço e qual perna)
- 1 das seguintes armas corpo a corpo: machete, bastão de beisebol, ferro de roda
- Uma das seguintes armas à distância: pistola 10mm automática, pistola .44, fuzil de caça, pistola de tubo de ferrolho
- 10+5 cartuchos para a arma escolhida
- 1 nota anunciando um trabalho em um assentamento próximo, oferecendo uma recompensa de 50 tampas
- 15 tampas

INVASOR

A força é a lei nos Ermos. Você pega o que precisa dos outros e se defende de qualquer um que tente fazer o mesmo. Ocasionalmente, você pode se unir a algumas outras pessoas que pensam como você para pegar algo que nenhum de vocês poderia ter conseguido por conta própria, mas no geral, é cada um por si.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- 1 arnês
- 1 peitoral dos Invasores, mais 1 braço dos Invasores (escolha qual)
- 1 das seguintes armas corpo a corpo: cano de chumbo, taco de bilhar, ferro de roda
- 1 pistola de tubo, com 10+5 cartuchos calibre .38
- 1 dose de jet ou radaway
- 1 coquetel Molotov ou 1 stimpak
- 15 tampas

COLONO

Viver nos Ermos não é das tarefas mais fáceis, mas com um pouco de trabalho duro e a ajuda de alguns vizinhos, é possível criar algo para chamar de lar. Talvez você seja um lutador e os outros dependam de você para defendê-los, talvez você cultive a comida de que os outros dependem para sobreviver, ou talvez você seja bom em consertar as coisas, ou tenha um talento especial para fazer com que as pessoas cooperem.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- 1 conjunto de roupas rígidas
- 1 das seguintes armas corpo a corpo: canivete, chave grifo, rolo de massa, soqueiras
- 1 pistola de tubo, com 6+3 cartuchos calibre .38
- 2 jogadas na tabela *Comida Aleatória* (veja a pág. 202)
- 1 bugiganga pessoal
- 45 tampas

COMERCIANTE

Você viaja de assentamento em assentamento, uma caravana de brahmins carregada de suprimentos à procura de negociar tanto com colonos e quanto com andarilhos. Você está pronto para problemas — você não pode se deixar ser um alvo fácil demais para invasores — e muitas vezes contrata pessoas para ajudar a proteger você e seus produtos.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- 1 conjunto de roupas rígidas
- 1 peitoral de couro, *ou* 1 braço de couro e 1 perna de couro (você escolhe qual braço e qual perna)
- 1 pistola de tubo, com 8+4 cartuchos calibre .38
- 1 bugiganga pessoal
- Produtos: jogue 3 vezes em cada uma das seguintes tabelas: *Munição Aleatória* (pág. 200), *Narcos Aleatórios* (pág. 204) e *Curiosidades e Preciosidades Aleatórias* (pág. 207)
- Um brahmin de carga (veja *Brahmin*, pág. 341)
- 50 tampas

VIAJANTE

Você viaja de assentamento a assentamento, vasculhando as ruínas do velho mundo, usando o que encontra ou vendendo por algo mais útil. Você assumirá bicos e trabalhos diurnos onde precisar, mas você não é de sossegar.

Você recebe os seguintes equipamentos:

- Roupa de *Errante*
- 1 das seguintes armas corpo a corpo: canivete, chave grifo, rolo de massa, soqueiras
- 1 pistola de tubo, com 8+4 cartuchos calibre .38
- 1 dose de jet ou radaway
- 1 bugiganga pessoal
- 30 tampas

BUGIGANGAS PESSOAIS

Se o pacote de equipamentos da sua personagem incluir uma bugiganga pessoal, você pode criar a sua própria ou jogar na tabela abaixo para se inspirar. Essas bugigangas têm um valor sentimental especial para sua personagem e, uma vez por missão , fora do combate, você pode fazer com que sua personagem passe alguns momentos olhando para a bugiganga, pensando sobre o seu significado. Se fizer isso, você recupera 1 Ponto de Sorte.

A critério do Mestre, qualquer personagem pode ter uma bugiganga, se desejar, mas isso não pode restaurar os Pontos de Sorte de uma personagem da mesma maneira — esses itens não têm o mesmo valor sentimental.

BUGIGANGAS

Se sua personagem começar com uma bugiganga, você pode jogar nesta tabela para se inspirar ou criar uma você mesmo. A critério do mestre, todas as personagens podem ganhar uma bugiganga, se desejarem.

Bugigangas Aleatórias

1D20	BUGIGANGA
1	Um relógio de bolso dourado
2	Um holodisco com uma mensagem truncada
3	Uma bandana colorida
4	Um medalhão de prata
5	Medalha
6	Planta em vaso
7	Ingressos para um evento do Pré-Guerra
8	Aliança de casamento
9	Convite para festa do Pré-Guerra
10	Um isqueiro de flip com uma gravura
11	Dados de cassino viciados
12	Documento de identidade
13	Estojo de produtos de beleza
14	Instrumento musical
15	Óculos quebrados
16	Colar feito de sucata
17	Páginas de uma história inacabada
18	Livro da biblioteca em atraso
19	Um cartão postal com um endereço
20	Uma gravata do Pré-Guerra

ITENS DE PERÍCIA MARCADA

Suas perícias Marcadas definem as áreas de especialização da sua personagem e são as perícias nas quais você mais confia para abrir caminho no mundo e, portanto, é provável que você tenha as ferramentas que refletem isso. Para cada perícia Marcada que você selecionou na criação de personagem, ganhe os itens listados na tabela abaixo. Algumas perícias oferecem uma escolha entre os itens.

Itens Ganhos de Perícias Marcadas

PERÍCIA MARCADA	ITENS RECEBIDOS
Atletismo	Roupas casuais, 1 buffout
Barganha	2d20 tampas adicionais
Armas Grandes	4+2 disparos de combustível de lança-chamas
Armas de Energia	Célula de energia, contendo 6+3 disparos
Explosivos	2 coquetéis Molotov *ou* 2 bolas de beisebol explosivas
Arrombamento	4+2 grampos de cabelo
Medicina	1 kit de primeiros socorros, 1 stimpak
Armas Corpo a Corpo	Machete *ou* bastão de beisebol
Pilotagem	Peças de carro quebrado (equivalente a 5 sucatas comuns)
Reparo	Multiferramenta
Ciências	Jaleco, 1 dose de mentat
Armas Pequenas	6+3 munições adicionais do tipo de arma que você já possua
Furtividade	1 dose de calmex
Retórica	Chapéu formal, roupas formais
Sobrevivência	2 águas purificadas, 1 iguana no palito
Arremesso	4+2 facas de arremesso *ou* 2+1 tomahawks
Desarmado	Soqueiras

EQUIPAMENTO INICIAL EM NÍVEIS MAIS ALTOS

Se você estiver iniciando uma campanha acima do Nível 1, as personagens de jogador devem receber equipamentos correspondentemente melhores para ajudar em suas aventuras.

Para cada Nível acima do 1º, sua personagem recebe tampas adicionais, conforme listado na tabela *Tampas Adicionais por Nível Inicial*, que você pode usar para comprar equipamentos adicionais. Os itens comprados não podem exceder a raridade listada, determinada pelo Nível de sua personagem, também observado na tabela abaixo.

Tampas Adicionais por Nível Inicial

NÍVEL	TAMPAS	RARIDADE MÁX.
2	100	1
3	250	1
4	450	1
5	700	2
6	1.000	2
7	1.350	2
8	1.750	2
9	2.200	3
10	2.700	3
11	3.250	3
12	3.850	3
13	4.500	4
14	5.200	4
15	5.950	4
16	6.750	4
17	7.600	5
18	8.500	5
19	9.450	5
20	10.450	5
21+	+Nível×50	Qualquer

★ *Capítulo Quatro* ★

EQUIPAMENTO

OBTENDO EQUIPAMENTO 84
MODIFICANDO EQUIPAMENTO 87
ARMAS, MUNIÇÕES E MODS DE ARMA 88
ARMAS PEQUENAS 95
ARMAS DE ENERGIA 101
ARMAS GRANDES 106
ARMAS CORPO A CORPO 111
ARMAS DE ARRMESSO 119
EXPLOSIVOS 120
VESTUÁRIO 122
ARMADURAS 130
CONSUMÍVEIS 149
LIVROS E REVISTAS 172
DIVERSOS 181

Capítulo Quatro

EQUIPAMENTO

Este capítulo conduz você por todos os equipamentos disponíveis para sua personagem — de armas e narcos a armaduras e sucata. O equipamento que você recebeu em seu pacote de equipamentos como personagem inicial é suficiente para começar, mas você precisará de mais do que isso para sobreviver nos Ermos.

OBTENDO EQUIPAMENTO

Todo mundo quer mais equipamento. O instinto de acumular é comum entre as pessoas que vivem nos ermos, e por uma boa razão: você nunca sabe quando algo será a diferença entre a vida e a morte. Tampas são úteis, mas vender suas últimas balas por um punhado de tampas não é bom se você entrar em um tiroteio antes de poder gastá-las.

TAMPAS

Moeda padrão aceita em toda a América do Norte, as tampas de garrafa são finitas em oferta e difíceis de reproduzir, o que as torna ideais como um símbolo de valor para os comerciantes que viajam pelos Ermos, na ausência dos métodos bancários que sustentavam a economia do Pré-Guerra.

Embora as tentativas de produzir tampas falsificadas ocorram de tempos em tempos, os meios para produzi-las em massa e pintá-las foram perdidos durante a Grande Guerra. Uma pequena quantidade de tampas falsas aparecem com alguma frequência, mas nunca em quantidades grandes o suficiente para causar problemas reais.

Naturalmente, você encontra estoques de tampas durante suas missões nos Ermos. Obviamente, se você encontrar uma garrafa de Nuka-Cola, Sunset Sarsaparilla, cerveja ou algo parecido, você receberá uma tampa ao abrir a garrafa, mas as tampas têm sido moeda corrente por tempo suficiente para que as pessoas as acumulem como fazem com todo o resto.

Todos os preços neste livro e todas as recompensas monetárias obtidas durante uma missão estão listados em tampas, a menos que indicado de outra forma.

OUTRAS MOEDAS

A presença de tampas não impediu que outras facções tentassem produzir suas próprias moedas, seja para suplantar as tampas ou para uso apenas pelos membros dessa facção. Quando outras moedas aparecerem nas missões, haverá uma lista com seus valores equivalentes em tampas.

- **Dinheiro do Pré-Guerra** ainda pode ser encontrado, mas é mais uma curiosidade ou um item de colecionador atualmente. Essas pilhas e pacotes de notas verdes podem ser trocados por uma pequena pilha de tampas se você souber para quem vendê-los, e há alguns lugares — muitas vezes com máquinas de venda automática ainda funcionando — que ainda aceitam essas notas antigas como dinheiro.
- **Ouro** ainda tem valor pelas razões de sempre — é raro, relativamente inerte e bonito. Muitas vezes encontrado em joias e outros itens finos, mas também em forma de moedas (antigas ou mais novas em uma tentativa fracassada de produzir uma nova moeda) ou lingotes pesados (barras de ouro). A maioria das pessoas considera aceitar ouro, a menos que estejam viajando: o ouro é pesado e volumoso.
- **Dinheiro novo**, como as moedas e notas uma vez emitidas pela Nova República da Califórnia, geralmente é uma tentativa de substituir as tampas como moeda. Pode haver sucesso por um tempo, mas normalmente apenas em uma região específica: uma moeda só é válida desde que alguém a aceite como pagamento.
- **Vales** abrangem uma variedade de itens usados para troca em um grupo específico. Algumas partes da

Irmandade do Aço usaram vales para o comércio interno (quando um membro da Irmandade quer algo de outra pessoa da Irmandade), mas eles também são usados em lugares onde a pessoa ou grupo que controla todos os trabalhos também controla todos os comerciantes: se você está usando vales, você não pode facilmente deixar esse grupo, porque você não tem o dinheiro aceito pelo mundo exterior.

DISPONIBILIDADE E RARIDADE

Nem tudo está disponível em todos os lugares. É a sorte, acima de tudo, que determina se um comerciante tem o que você deseja comprar.

Todos os itens listados neste capítulo possuem um valor de Raridade, que varia de 0 a 5. Esse valor indica a chance de encontrar o item — quanto maior o número, mais raro ele é.

Raridade tem algumas aplicações. Na maioria das vezes, é usada para determinar a dificuldade de um teste de perícia, como ao tentar convencer um comerciante a abrir mão de um item raro ou diminuir seu preço.

Em outros casos, o mestre de jogo pode lhe pedir uma jogada de Disponibilidade quando você encontrar um comerciante ou fornecedor pela primeira vez. Nesses casos, jogue um número de igual a seu **SOR**. O número de Efeitos rolado é a Raridade máxima disponível, um item não está disponível para venda se tiver uma Raridade maior do que o número de Efeitos rolado.

VENDENDO

Quando você está vendendo algo, a Raridade não importa — poucos comerciantes recusam boas mercadorias sem um bom motivo —, mas você recebe apenas um quarto do valor do item (arredondado para baixo antes dos ajustes por pechinchar).

Além disso, cada comerciante tem apenas um número finito de tampas consigo para negociar. Você pode contornar isso barganhando, mas isso limita o quanto você pode vender de uma só vez, especialmente se estiver vendendo algo raro e valioso.

PECHINCHANDO

Quando você tenta comprar ou vender um item, o preço não é fixo. Até certo ponto, a negociação permite que você obtenha mais pelas coisas que vende ou pague menos pelas coisas que compra (assim como a vantagem *Colecionador de Tampas*, pág. 61). Mas há um limite para isso: um comerciante não pode realmente vender algo por menos do que pagou, ou ele iria quebrar rapidamente.

Para pechinchar, faça um teste disputado de **CAR + Barganha**; o comerciante com quem você está lidando também faz um teste de **CAR + Barganha**. Se você for bem-sucedido, o preço se torna 10% mais favorável para você (se você está vendendo, você recebe 10% a mais; se você está comprando, você paga 10% a menos). Se você for bem-sucedido e gastar 2 PA, o preço se tornará 20% mais favorável a você. Se você falhar, o preço fica do jeito que estava. Se você falhar e o oponente gastar 2 PA, o preço se tornará 10% menos favorável para você (você receberá 10% a menos se vendendo ou pagará 10% a mais se comprando). Você pode se recusar a concluir a negociação.

Uma complicação pode significar que o comerciante com quem você está lidando pode considerar você, seus bens ou sua moeda suspeitos e começar a questionar por que você está negociando em primeiro lugar.

Se após pechinchar o preço final for fracionado, arredonde para baixo.

Se você também tiver a vantagem Colecionador de Tampas, aplique esse benefício após o resultado da pechincha.

Encha o Carrinho!

Para acelerar as coisas em jogo ao comprar e vender, conte o valor de todas as coisas que você está comprando ou vendendo para um único comerciante e, em seguida, faça uma única jogada para pechinchar tudo de uma só vez. Isso é especialmente útil se você estiver vendendo grandes quantidades de itens de baixo valor: um quarto de 10 tampas (após arredondado para baixo) é 2, mas vendendo dez desses itens de uma só vez você receberá 25 tampas.

BARGANHA

Se você ou o comerciante não tiver tampas suficientes, ou você está planejando comprar e vender ao mesmo tempo, a barganha pode ajudar as coisas. Graças a experiência, a maioria das pessoas dos Ermos sabe aproximadamente quantas tampas algo vale. Quando você está negociando, conte o valor de todos os itens que você está comprando e o valor de todos os itens que você está vendendo. Em seguida, subtraia o menor número do maior.

Se o maior valor for dos itens que você está comprando, ele será reduzido pelo valor dos itens que está vendendo. Por outro lado, se o maior valor for dos itens que você está vendendo, ele será reduzido pelo custo dos itens que está comprando. No fim, as duas transações se tornam uma só.

Feito isso, você pode tentar pechinchar o preço final.

ENCONTRANDO EQUIPAMENTOS NOS ERMOS

A maioria dos itens que você obtém não virá de compras, claro. Eles virão de achados — como itens saqueados dos mortos, roubados dos vivos ou simplesmente descobertos em esconderijos ocultos pelos Ermos.

As regras para pilhagem e vasculha estão na pág. 195, mais adiante neste capítulo.

SOBRECARGA

A maioria dos itens deste capítulo tem um peso, listado em quilos (kg). O peso total dos itens que você carrega não pode exceder sua Capacidade de Carga (veja a pág. 47), ou você sofrerá penalidades.

Alguns itens listam um peso <½. Isso significa que seu peso é inferior a meio quilo. Você pode carregar quantos desses itens desejar sem penalidade, embora o mestre de jogo possa determinar que uma grande quantidade (digamos, dez ou mais) desses itens pese um ou mais quilos.

Se o peso total do seu equipamento exceder sua Capacidade de Carga, todas as rolagens que usam **FOR** ou **AGI** têm sua dificuldade aumentada em 1, você não pode fazer a ação Correr e sua Iniciativa é reduzida em 1. Se você carregar 25 quilos ou mais além da sua Capacidade de Carga, a dificuldade dessas rolagens é aumentada em mais 1, e sua Iniciativa é reduzida em mais 1. Para cada 25 quilos que você carregar acima da sua Capacidade de Carga, as penalidades aumentam em 1.

Se você está carregando o dobro de sua Capacidade de Carga, você não pode se mover, você falha automaticamente em quaisquer testes de perícias baseados em **FOR** ou **AGI** e sua Iniciativa é 0.

MODIFICANDO EQUIPAMENTO

Você pode aplicar modificações — normalmente chamadas de mods — em armas, armaduras, algumas roupas e Robôs. Os mods alteram as propriedades do item modificado, mas não podem ser usados livremente.

Para modificar um item, você precisa de algumas coisas:

- O mod que você deseja instalar e o item no qual você está instalando.
- As ferramentas e instalações adequadas para realizar o trabalho (normalmente referidas como "**bancada de trabalho**")
- O treinamento adequado, representado por ter as vantagens certas para usar esse mod específico.

Se você tem todas essas coisas, então você pode começar o trabalho. Isso é um teste de **INT** + qualquer perícia listada na descrição do mod, com dificuldade 1, e leva uma hora para ser concluído. Se você for bem-sucedido, poderá gastar 2 PA para reduzir pela metade o tempo gasto, enquanto cada complicação pode aumentar o tempo em meia hora.

Se você falhar, você não conseguiu instalar o mod. Além disso, jogue 1 ; com um Efeito, o mod que você estava tentando instalar foi danificado no processo e não pode ser usado.

Um item só pode receber um número limitado de mods.

- Cada peça de **armadura** só pode receber dois mods: um mod de Material (que altera do que a armadura é feita ou revestida) e um mod de Aprimoramento (que adiciona características extras).
- **Roupas** só podem receber um único mod, e há pouquíssimos mods que se aplicam às roupas.
- Uma **arma à distância** pode receber vários mods, conforme observado na descrição de cada arma, mas apenas um mod de cada tipo — não importa o quanto você tente — você não pode se beneficiar de dois mods de cano naquele fuzil.
- Uma **arma corpo a corpo** pode ter um único mod de Aprimoramento.
- Um **Robô** pode ter um mod por área, exceto o tronco. Um Robô pode ter um mod de armadura no tronco e até três mods internos dentro do tronco.

NOMES DE EQUIPAMENTO MODIFICADOS

Os mods geralmente listam maneiras pelas quais alteram o nome do item modificado. Isso é mais comum com mods de armas — certos mods podem transformar uma "pistola" em um "fuzil" mudando a coronha, ou podem

tornar essa arma "automática" aumentando a cadência de tiro. Onde quer que armas pré-modificadas sejam encontradas, elas geralmente têm nomes alterados; por exemplo, uma pistola laser e um fuzil laser são formas de arma laser; a pistola é equipada com um cabo e o fuzil é equipado com uma coronha.

ANULANDO QUALIDADES

Uma vez que mods são aplicados a uma arma, algumas de suas qualidades podem se contradizer diretamente.

Se você instalar um mod com a qualidade Precisa ou Imprecisa em uma arma com a qualidade oposta, elas se anulam e a arma fica sem qualidades.

Qualidades não podem ser adicionadas se já forem aplicadas; portanto, se sua arma já tiver a qualidade Precisa e recebê-la novamente com um mod, ela não se tornará mais precisa. No entanto, se uma arma for Imprecisa e você aplicar dois mods que adicionam a qualidade Precisa, a arma se tornará Precisa.

A exceção a isso é o mod Perfurante X. Cada instância de Perfurante X aumenta o valor do efeito de dano em 1: na primeira vez que é adquirido, é Perfurante 1, na segunda vez aumenta para Perfurante 2 e assim por diante.

Alguns mods podem alterar a distância de uma arma. Se a distância de uma arma aumentar em um estágio, ela vai de Próxima para Média, de Média para Longa ou de Longa para Extrema; uma arma não pode ter uma distância acima de Extrema. Se a distância de uma arma for reduzida em um estágio, ela vai de Extrema para Longa, de Longa para Média ou de Média para Próxima; uma arma não pode ter uma distância abaixo de Próxima.

ARMAS, MUNIÇÕES E MODS DE ARMA

Cada arma que você empunha é descrita por várias características e valores.

TIPO DE ARMA

O tipo de cada arma corresponde a uma única perícia — aquela usada para fazer ataques com a arma:

- Armas Grandes
- Armas de Energia
- Explosivos
- Armas Corpo a Corpo
- Armas Pequenas
- Arremesso
- Desarmado

VALOR DE DANO

O valor de dano é o número de Dados de Combate que você joga para determinar quanto dano causa ao seu alvo. Cada Dado de Combate tem duas faces especiais, conhecidas como **Efeitos**, que acionam os efeitos de dano de uma arma. Os dados de combate serão representados pelo símbolo ao longo deste livro de regras.

Lembre-se, armas corpo a corpo e ataques desarmados adicionam ao seu valor de dano com base no **FOR** do portador (veja *Dano Corpo a Corpo Bônus*, pág. 48).

O valor de dano de uma arma à distância é baseado na munição que ela usa; o valor de dano de uma arma muda se o tipo de munição mudar.

EFEITOS DE DANO

Efeitos de dano são características que afetam como uma arma causa dano. Quando você rola um ou mais Efeitos em uma jogada de dano, todos os Efeitos de dano de sua arma são acionados. Alguns efeitos são baseados no número de símbolos que aparecem em seu resultado, conforme descrito em cada entrada.

Cada arma lista seus efeitos de dano imediatamente após seu valor de dano.

- **Atordoante:** se um ou mais Efeitos forem rolados, o alvo não poderá fazer suas ações normais no próximo turno. Uma personagem ou criatura atordoada ainda pode gastar PA para realizar ações extras como de costume.

- **Brutal:** o ataque causa 1 de dano extra para cada Efeito rolado.
- **Destruidor:** para cada Efeito rolado, reduza permanentemente o número de Dados de Cobertura que a cobertura de um alvo fornece em 1. Se o alvo não estiver em cobertura, reduza o Redutor de Dano da área atingida em 1, conforme o tipo de dano da arma (dano Físico reduz RD Físico, dano Energético reduz RD Energético etc.).
- **Dispersão:** para cada Efeito rolado, seu ataque causa um acerto extra no alvo. Cada acerto extra causa metade do dano rolado (arredondado para baixo) e atinge uma área aleatória, mesmo que uma área específica tenha sido alvo do ataque inicial.
- **Irradiante:** para cada Efeito rolado, o alvo também sofre 1 de dano Radiativo. Esse dano de radiação é contabilizado e aplicado separadamente, após uma personagem ter sofrido o dano normal do ataque.
- **Perfurante X:** ignore X pontos do RD do alvo para cada Efeito rolado, sendo X o valor desse efeito de dano.
- **Persistente:** se um ou mais Efeitos forem rolados, o alvo sofre o dano da arma novamente no final de seus próximos e subsequentes turnos, por um número de rodadas igual ao número de Efeitos rolados. O alvo pode gastar uma ação maior para fazer um teste e estancar o dano Persistente mais cedo, sendo a dificuldade igual ao número de Efeitos rolados pelo atacante e o ATR + perícia escolhidos pelo mestre. Algumas armas Persistentes podem causar um tipo de dano diferente do da arma. Quando for esse o caso, o dano será descrito entre parênteses como no exemplo a seguir: Persistente (Venenoso).
- **Rajada:** o ataque pode atingir um alvo extra à distância Próxima do alvo principal para cada Efeito rolado. Cada alvo extra gasta 1 disparo a mais.

TIPO DE DANO

Isto descreve o tipo de dano causado por uma arma:

- **Dano Físico** é mais frequentemente causado por ataques desarmados, objetos contundentes ou afiados, balas e a força de concussão e estilhaços de explosões.
- **Dano Energético** é comumente causado por fogo, lasers e plasma.
- **Dano Radiativo** vem tanto da exposição à radiação, quanto de armamento nuclear ou irradiante.
- **Dano Venenoso** vem de substâncias tóxicas e venenos de animais.

CADÊNCIA DE TIRO (CDT)

Todas as armas, e algumas armas explosivas, têm uma Cadência de Tiro (CdT), que representa a rapidez com que a arma pode disparar. Essa CdT varia entre 0 e 6.

Quando você faz um ataque com uma arma, você remove 1 disparo simplesmente por realizar o ataque. Você pode realizar disparos adicionais para aumentar o dano causado, adicionando +1 ao valor de dano da arma (apenas para esse ataque) por disparo extra que você realiza. A CdT de uma arma é o número máximo de disparos adicionais que você pode realizar para aumentar o dano dessa maneira.

Hã? Cadência de Tiro 0?

Existem algumas armas com CdT 0. Tudo isso significa que a arma dispara tão lentamente, ou requer recarga com tanta frequência, que não é possível gastar disparos adicionais para aumentar o dano da arma durante um ataque.

DISTÂNCIA

Armas à distância listam uma distância ideal, que é uma das seguintes:

- **Próxima (P):** a arma é mais eficaz contra alvos dentro da mesma zona.
- **Média (M):** a arma é mais eficaz contra alvos de uma zona adjacente.
- **Longa (L):** a arma é mais eficaz contra alvos a duas zonas de distância.
- **Extrema (X):** a arma é mais eficaz contra alvos a três ou mais zonas de distância.

A distância de uma arma altera a dificuldade dos ataques contra um alvo, dependendo de quão distante se está dele (veja a pág. 28). Armas corpo a corpo e ataques desarmados não têm um alcance listado e só podem ser usados para atacar inimigos à distância Curta.

QUALIDADES

Qualidades são regras que descrevem como uma arma opera e como ela difere de outras armas.

- **Aparar:** quando um inimigo faz um ataque corpo a corpo contra você e você está empunhando uma arma com Aparar, você pode gastar 1 PA para aumentar sua Defesa em 1 contra esse ataque.
- **Arremessável:** uma arma **Arremessável (P)** pode ser lançada em um ataque à distância com uma distância ideal Próxima. Uma arma **Arremessável (M)** pode ser lançada em um ataque à distância com uma distância ideal Média. Você faz um teste de **AGI + Arremesso** para atacar com a arma, dependendo do tipo de arma.
- **Confiável:** durante cada encontro de combate, uma arma Confiável ignora a primeira complicação rolada em um teste usando essa arma. Uma arma não pode ser Confiável e Não Confiável ao mesmo tempo.
- **Debilitante:** a dificuldade de qualquer teste de perícia para tratar ferimentos causados por uma arma Debilitante aumenta em 1.
- **Duas Mãos:** uma arma de Duas Mãos deve ser empunhada com ambas as mãos para ser usada eficazmente; tentar usá-la com apenas uma mão aumenta a dificuldade em 2.
- **Explosiva:** quando você faz um ataque com uma arma Explosiva, você não tem como alvo um único oponente. Em vez disso, selecione uma única zona que você possa ver e faça o teste de perícia apropriado para atacar, com uma dificuldade básica 2 (ajustada pela distância, como de costume). Se você for bem-sucedido, todas as criaturas (e outros alvos danificáveis) nessa zona sofrem o dano da arma. Se você falhar, seu ataque mal colocado é menos eficaz: jogue apenas metade dos da arma para determinar o dano causado às criaturas na zona alvo e ignore os efeitos de dano normais da arma.
- **Gatling:** armas Gatling gastam dez vezes a taxa normal de munição — sempre que você realiza um disparo, uma arma Gatling realiza uma rajada de 10 tiros. Sempre que você gastar munição para aumentar o dano desta arma, adicione +2 por rajada de dez tiros (até um número máximo de rajadas igual à CdT da arma), em vez de +1 por disparo.
- **Imprecisa:** ao fazer um ataque com uma arma Imprecisa, você não ganha nenhum benefício com a ação menor *Mirar*. Uma arma não pode ser Precisa e Imprecisa ao mesmo tempo.
- **Mina:** quando uma Mina é colocada em uma superfície e preparada, ela se torna um objeto perigoso, causando seu dano a qualquer um que esteja à distância Curta dela (também atinge personagens adicionais se tiver a qualidade Explosiva).
- **Não Confiável:** quando você faz um ataque com uma arma Não Confiável, o intervalo de complicação do ataque é aumentado em 1. Uma arma não pode ser Confiável e Não Confiável ao mesmo tempo.
- **Ocultável:** uma arma Ocultável é pequena ou fácil de esconder consigo. Inimigos não avistam uma arma Ocultável a menos que você a esteja empunhando, ou que façam uma busca completa e sejam bem-sucedidos em um teste de **PER + Sobrevivência** com dificuldade 2.
- **Precisa:** se você fizer a ação menor Mirar antes de atacar com uma arma Precisa, você pode gastar até 3 PA para adicionar +1 por PA gasto ao dano do ataque. Se você ganhar dano dessa maneira, você não pode gastar munição para dano extra. Uma arma não pode ser Precisa e Imprecisa ao mesmo tempo.
- **Queima-Roupa:** uma arma Queima-Roupa é fácil de usar de perto e não sofre aumento de dificuldade por ser usada quando está à distância Curta de um inimigo.
- **Reconhecimento:** ao fazer a ação menor Mirar com uma arma com Reconhecimento, você pode marcar o alvo no qual você mirou. O próximo aliado a atacar esse alvo pode rejogar 1d20 em seu ataque.
- **Silenciada:** se um inimigo não estiver ciente de sua presença quando você ataca com uma arma Silenciada, ele não percebe o ataque, a menos que seja o alvo ou bem-sucedido em um teste de **PER + Sobrevivência** com dificuldade 2.
- **Visão Noturna:** as miras de armas com Visão Noturna foram feitas para permitir que você veja mais claramente no escuro. Ao fazer a ação menor Mirar com uma arma com Visão Noturna, você ignora qualquer aumento na dificuldade de um ataque devido à escuridão.

PESO

O peso da arma, em quilos (kg). Os valores apresentados neste capítulo são os padrões, antes de qualquer alteração devido a mods.

CUSTO

O custo da arma, em tampas. Os valores apresentados neste capítulo são os padrões, antes de qualquer alteração devido a mods.

RARIDADE

A raridade da arma. Alguns mods especialmente raros ou eficazes podem aumentar esse valor.

Recarregando!

Você provavelmente notou que não há regras para quantos disparos uma arma pode fazer por carregador, nem para o tipo de ação necessário para recarregar uma arma vazia.

Isso porque ***Fallout: O Jogo de RPG*** assume que as personagens recarregam automaticamente sempre que necessário, como uma parte natural de lutar, atacar e manter suas armas. As únicas coisas com as quais você precisa se preocupar é se tem ou não munição para sua arma favorita e o quanto está disposto a usar para derrubar qualquer ameaça que esteja em sua mira.

MUNIÇÃO

Cada arma pequena, arma de energia e arma grande usa um tipo específico de munição, listado no início de sua descrição. Munição é medida em disparos.

Sempre que você faz um ataque com uma dessas armas, você deve gastar um disparo com a munição correspondente. Se você não tiver esse tipo de munição, não poderá atacar com essa arma.

Além disso, existem maneiras de gastar munição para melhorar os ataques. As mais comuns são descritas em Cadência de Tiro (pág. 89) e no efeito de dano Rajada (pág. 88). Observe também que a qualidade de arma Gatling usa uma quantidade de munição igual a dez vezes a CdT da arma, o que reflete seu poder de fogo maciço.

Conseguir munição é outra história. Você pode facilmente consegui-la comprando de comerciantes, vasculhando inimigos mortos ou localizando depósitos escondidos pelos Ermos. Contudo, alguns tipos de munição são mais difíceis de encontrar do que outros.

A Disponibilidade e Raridade de Munição lista os tipos de munição usados pelas armas neste capítulo, em ordem de raridade, bem como a quantidade geralmente encontrada quando esse tipo de munição está disponível para compra ou vasculha. Personagens com a vantagem Parasita (pág. 71) naturalmente encontram mais munição de qualquer tipo.

Disponibilidade e Raridade de Munição

TIPO	QUANTIDADE ENCONTRADA	PESO	CUSTO	RARIDADE
.38	10+5	<½	1	0
10mm	8+4	<½	2	0
.308	6+3	<½	3	1
Sinalizador	2+1	<½	1	1
Cartucho de Escopeta	6+3	<½	3	1
.45	8+4	<½	3	2
Combustível de Lança-Chamas	12+6	<½	1	2
Célula de Fusão	14+7	<½	3	2
Cartucho Gama	4+2	<½	10	2
Estaca Ferroviária	6+3	<½	1	2
Munição de Seringa	4+2	<½	Varia	2
Cartucho Magnum .44	4+2	<½	3	3
.50	4+2	<½	4	3
Cartucho 5.56mm	8+4	<½	2	3
5mm	10x 12+6	<½	1	3
Núcleo de Fusão	1	4	200	3
Míssil	2+1	3,5	25	3
Cartucho de Plasma	10+5	<½	5	4
CE 2mm	6+3	<½	10	5
Mini-Ogiva	1+1	6	100	6

CARTUCHOS .38

Munição de pistola de pequeno calibre projetada para revólveres de dupla ação antes da Grande Guerra. Ela é abundante o suficiente para ser a munição de escolha para a maioria das armas de fogo improvisadas, e várias armas mais poderosas podem ser modificadas para aceitar um cartucho .38, sacrificando poder de parada em nome da disponibilidade de munição.

CARTUCHOS 10MM

Um dos tipos mais comuns de cartuchos de pistola encontrados nos Ermos, fabricados em grandes escala antes da Grande Guerra para acompanhar o grande número de pistolas 10mm produzidas como armas secundárias para soldados e como armas de defesa pessoal para civis.

CARTUCHOS .308

Um cartucho de rifle de alta potência normalmente usado em fuzis de caça e alguns rifles de tubo de ferrolho. Esses cartuchos são tão comuns nos Ermos que uma arma .308 raramente fica sem munição.

CARTUCHOS DE ESCOPETA

O cartucho de espingarda padrão encontrado nos Ermos é um cartucho 70mm de calibre 12, carregado com chumbo #0. Relativamente fácil de encontrar, aqueles que vivem nos Ermos muitas vezes mantêm uma espingarda à mão para encontros próximos e pessoais.

SINALIZADORES

Um pequeno tubo como um cartucho de escopeta, contendo um químico que queima intensamente quando aceso. Disparado de uma pistola sinalizadora, que acende um fusível ao ser lançado: o sinalizador sobe no céu, iluminando a área ao seu redor e depois desce lentamente em uma nuvem de fumaça branca. Bom para sinalizar por ajuda, mas não serve para muito mais.

CARTUCHOS .45

Um cartucho decente que combina poder de parada razoável com recuo gerenciável e precisão decente. É usado por algumas armas diferentes encontradas comumente nos Ermos e não é muito escasso.

COMBUSTÍVEIS DE LANÇA-CHAMAS

Uma mistura química altamente inflamável projetada para ser utilizada em um lança-chamas. A qualidade do combustível para lança-chamas varia, mas a maioria tende a ser uma substância viscosa que continua queimando a alta temperatura por um longo período, tornando-se uma arma eficaz.

Quando encontrado, o combustível de lança-chamas vem em um recipiente com a quantidade suficiente para vários disparos.

CÉLULAS DE FUSÃO

Uma célula de microfusão — ou célula de fusão — é um reator de fusão miniaturizado usado em armas de energia leves. Elas usam isótopos voláteis de hidrogênio que sofrem fusão quando submetidos a calor e pressão extremos e podem explodir se expostas a uma fonte externa significativa de calor. Difíceis de reabastecer sem as instalações adequadas, essas células muita vezes são descartadas quando esgotadas.

Quando encontrada, a munição de célula de fusão vem na forma de uma única célula contendo o número de disparos gerado.

CARTUCHOS GAMA

Uma bateria grande revestida de plástico, capaz de conter a carga necessária para alimentar uma arma gama.

ESTACAS FERROVIÁRIAS

Estacas de ferro projetadas para fixar trilhos ferroviários no lugar. Não são tão fáceis de encontrar quanto você imagina, dadas suas origens mundanas.

MUNIÇÕES DE SERINGA

Munições de seringa vêm nas seguintes formas, muitas vezes feitas à mão por químicos dos Ermos. Nenhum dos Efeitos listados aqui pode ser aplicado mais de uma vez simultaneamente a um único alvo.

Tipos de Munição de Seringa

NOME DA MUNIÇÃO	EFEITO	CUSTO
Barriga-Amarela	Se você rolar um ou mais Efeitos para o dano da arma, o alvo deve usar pelo menos uma de suas ações a cada turno para se afastar de todos os inimigos pela rota mais direta. Isso dura um número de rodadas igual ao número de Efeitos rolado.	55
Berserk	Se você rolar um ou mais Efeitos para o dano da arma, o alvo fica frenético e furioso, atacando a criatura viva mais próxima (amigo ou inimigo) pelo resto da cena.	50
Larva de Varejeira-Gigante	Se você rolar um ou mais Efeitos para o dano da arma, então, após a morte do alvo, uma varejeira-gigante emerge de seus restos mortais.	10
Névoa Mental	Se você rolar um ou mais Efeitos para o dano da arma, o alvo fica confuso e tem a dificuldade de todos os testes de **PER** aumentados em 2 por um número de rodadas igual ao número de Efeitos rolado.	73
Pax	Se você rolar um ou mais Efeitos para o dano da arma, o alvo não pode realizar ações hostis ou agressivas por um número de rodadas igual ao número de Efeitos rolado.	39
Perigol	Se você rolar um ou mais Efeitos para o dano da arma, o RD Físico do alvo é reduzido em 2 pelo resto da cena.	60
Sangria	A arma ganha o efeito de dano Persistente.	17
Trava-Junta	A arma ganha o efeito de dano Atordoante.	40
Veneno de Escorpião Radioativo	Adiciona +1 ao dano da arma e ganha o efeito de dano Persistente (Venenoso).	65

CARTUCHOS MAGNUM .44

O poderoso cartucho Magnum .44 foi originalmente desenvolvido para revólveres. Seu excelente poder de parada o torna adequado para qualquer habitante dos Ermos que precise de um cartucho capaz de parar monstros, humanos ou outra coisa. Tudo isso é limitado pela escassez desses cartuchos.

CARTUCHOS .50

Cartuchos grandes de alta potência e alto desempenho usados apenas em rifles mais poderosos. Esses cartuchos normalmente eram usados em metralhadoras pesadas e rifles antimateriais do Pré-Guerra, então os suprimentos deles tendem a ser escassos, a menos que haja uma base militar por perto. Um tiro de um desses fará uma bagunça em qualquer coisa que atingir, mas você precisa fazer cada disparo valer a pena.

CARTUCHOS 5.56MM

Um cartucho de rifle leve e preciso normalmente usado em rifles de assalto. Desenvolvidos séculos atrás para os rifles-padrão do Exército dos EUA, os cartuchos 5.56mm permaneceram em produção e uso até o final da Grande Guerra, e se você souber onde procurar, eles são fáceis de encontrar.

CARTUCHOS 5MM

Cartuchos de fuzil de pequeno calibre normalmente usados por militares em miniguns. Embora os suprimentos desses cartuchos sejam raros, são normalmente encontrados em grandes quantidades. O problema é que as armas que as usam consomem munição a uma taxa prodigiosa, e uma caixa cheia de cartuchos 5mm não dura muito.

NÚCLEOS DE FUSÃO

Os núcleos de fusão do Pré-Guerra são baterias nucleares de alta qualidade e longa duração. Um único núcleo pode alimentar um pequeno edifício por um longo tempo ou fornecer muita energia para algo rapidamente. A maioria das Armaduras Potentes aceita uma fonte de energia de núcleo de fusão, que dura várias horas de atividade. Eles também podem ser usados como suprimento de munição para uma arma laser Gatling.

Quando descoberto, um núcleo de fusão contém um número de cargas igual a 10 mais a perícia **Ciências** do usuário (pessoas com mais conhecimento científico podem utilizar a energia de forma mais eficiente; a vantagem Físico Nuclear também adiciona cargas extras, veja a pág. 68). Como essas cargas são usadas ou consumidas depende do que está conectado a elas (veja *Armadura Potente*, pág. 123).

Quando usado como munição para uma arma laser Gatling, cada carga que um núcleo de fusão contém significa 50 disparos de laser Gatling. Como uma arma Gatling, a laser Gatling consome munição dez vezes mais rápido que a maioria das armas (veja *Gatling*, pág. 90).

A vantagem Parasita não pode aumentar o número de núcleos de fusão encontrados.

MÍSSEIS

Foguetes compactos altamente explosivos projetados para serem lançados de um lança-míssel. São capazes de se direcionar a um alvo se sob controle de um sistema de orientação, caso o lançador tenha um, algo que foguetes improvisados não fazem.

Quando encontrado por uma personagem com a vantagem Parasita, jogue apenas +1 por grau, em vez do valor normal do bônus.

CARTUCHOS DE PLASMA

As armas de plasma consomem energia e combustível de um cartucho de plasma, uma combinação de célula de fusão para alimentar a arma e uma cápsula contendo uma versão estável do produto químico que se torna o plasma que a arma dispara.

CE 2MM

O cartucho eletromagnético de 2 mm é um carregador autocontido com projéteis ferromagnéticos de alta velocidade e a bateria necessária para alimentar a arma Gauss da qual eles são disparados.

Esta munição não é encontrada solta, mas em carregadores contendo o número de disparos gerado (e carga de bateria suficiente para alimentar a arma para esses disparos).

MINI-OGIVAS

Uma pequena ogiva nuclear tática, um pouco menor que uma bola de futebol americano, projetada para ser disparada por um lançador a uma distância segura. Mini-ogivas são extremamente raras e encontradas apenas em pequenas quantidades.

A vantagem Parasita não pode aumentar o número de mini-ogivas encontradas.

ARMAS PEQUENAS

ARMA PEQUENA	TIPO DE ARMA	VALOR DE DANO	EFEITOS DE DANO	TIPO DE DANO	CDT	DIST.	QUALIDADE(S)	PESO	CUSTO	RARIDADE
Pistola .44	Armas Pequenas	6	Brutal	Físico	1	P	Queima-Roupa	2	99	2
Pistola 10mm	Armas Pequenas	4	–	Físico	2	P	Queima-Roupa, Confiável	2	50	1
Pistola Sinalizadora	Armas Pequenas	3	–	Físico	0	M	Confiável	1	50	1
Fuzil de Assalto	Armas Pequenas	5	Rajada	Físico	2	M	Duas Mãos	6,5	144	2
Fuzil de Combate	Armas Pequenas	5	–	Físico	2	M	Duas Mãos	5,5	117	2
Fuzil Gauss	Armas Pequenas	10	Perfurante 1	Físico	1	L	Duas Mãos	8	228	4
Fuzil de Caça	Armas Pequenas	6	Perfurante 1	Físico	0	M	Duas Mãos	5	55	2
Submetralhadora	Armas Pequenas	3	Rajada	Físico	3	P	Imprecisa, Duas Mãos	6	109	1
Escopeta de Combate	Armas Pequenas	5	Dispersão	Físico	2	P	Imprecisa, Duas Mãos	5,5	87	2
Escopeta de Cano Duplo	Armas Pequenas	5	Dispersão, Brutal	Físico	0	P	Imprecisa, Duas Mãos	4,5	39	1
Pistola Caseira com Ferrolho	Armas Pequenas	5	Perfurante 1	Físico	0	P	Não Confiável	1,5	30	0
Pistola de Tubo	Armas Pequenas	3	–	Físico	2	P	Queima-Roupa, Não Confiável	1	30	0
Revólver Caseiro	Armas Pequenas	4	–	Físico	1	P	Queima-Roupa, Não Confiável	2	25	0
Fuzil Ferroviário	Armas Pequenas	10	Destruidor	Físico	0	M	Debilitante, Duas Mãos, Não Confiável	7	290	4
Seringa	Armas Pequenas	3	–	Físico	0	M	Duas Mãos	3	132	2

Complicações de Armas Pequenas

A seguir estão sugestões de possíveis complicações que podem ocorrer se você rolar um 20 ao operar com Armas Pequenas. As complicações são resolvidas após os resultados de um teste de perícia, portanto, nenhum dos seguintes resultados pode impedir um ataque bem-sucedido.

Desperdício: você disparou mais do que pensava. Perca mais um disparo para essa arma.

Clic...: você puxa o gatilho novamente, mas nada acontece. A arma emperrou, o tiro foi um fracasso, ou talvez você tenha acabado de chegar ao fim de seu pente. Independentemente disso, você precisa usar a ação menor Interagir na arma antes de poder dispará-la novamente.

Nas Últimas: a arma já teve dias melhores e não funciona mais tão bem quanto antes. O valor de dano da arma é reduzido em 1 ou um efeito de dano que ela possua é removido. Isso pode ser restaurado se a arma for reparada. Se isso já aconteceu antes, o mestre pode decidir que a arma quebra definitivamente.

Ricochete: um de seus tiros se desviou um pouco e você acertou algo que talvez não quisesse. Pode ser um aliado perto do alvo, uma lata de combustível, um painel de controle para máquinas próximas ou uma fera errante.

PISTOLA .44

Munição: Magnum .44

A pistola .44 é um revólver de ação dupla, com câmara para usar o cartucho Magnum .44. É uma arma poderosa, embora não tão personalizável quanto outras pistolas. Devido ao seu design simples e robusto, elas são valorizadas por seus proprietários, mas não são tão incomuns a ponto de serem verdadeiramente raras.

Uma pistola .44 pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos:

- **Caixa:** Enrijecida, Potente, Avançada
- **Cano:** Cano Curto, Cano Casca-Grossa
- **Cabo:** Cabo Anatômico
- **Mira:** Luneta Curta, Mira Refletora, Luneta de Reconhecimento

PISTOLA 10MM

Munição: 10mm

Pequena, confiável, razoavelmente poderosa e amplamente disponível, a pistola 10mm tem sido um elemento básico do combate nos Ermos desde que as bombas caíram pela primeira vez. Sua versatilidade e potencial de personalização significam que uma pistola 10mm bem cuidada manterá seu proprietário seguro por um longo tempo.

Uma pistola 10mm pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos:

- **Caixa:** Calibrada, Enrijecida, Automática, Gatilho Rápido, Potente, Avançada
- **Cano:** Cano Longo, Cano Curto Perfurado
- **Cabo:** Cabo Anatômico, Cabo de Atirador de Elite
- **Carregador:** Carregador Grande, Carregador de Ejeção Rápida, Carregador Grande de Ejeção Rápida
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta de Reconhecimento
- **Boca:** Compensador, Silenciador

PISTOLA SINALIZADORA

Munição: sinalizador

Uma pistola sinalizadora é um dispositivo de tiro único de ação basculante que não foi realmente projetado para causar dano. Em vez disso, dispara sinalizadores usados por muitas facções para sinalizar pedidos de ajuda.

FUZIL DE ASSALTO

Munição: 5.56mm

Este fuzil operado a gás é uma visão comum nos Ermos e muito apreciado devido ao baixo recuo, precisão razoável e a facilidade de modificação. A maioria das versões encontradas é capaz apenas de disparo semiautomático, mas a arma é facilmente modificada para disparo automático.

Um fuzil de assalto pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos:

- **Caixa:** Calibrada, Enrijecida, Automática, Gatilho Rápido, Potente, Avançada
- **Cano:** Cano Longo, Cano Curto Perfurado, Cano Longo Perfurado
- **Coronha:** Coronha Completa, Coronha de Atirador de Elite, Coronha Compensadora de Recuo
- **Carregador:** Carregador Grande, Carregador de Ejeção Rápida, Carregador Grande de Ejeção Rápida
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta Curta, Luneta Longa, Luneta Curta de Visão Noturna, Luneta Longa de Visão Noturna, Luneta de Reconhecimento
- **Boca:** Compensador, Silenciador

FUZIL DE COMBATE

Munição: .45
Uma arma do Pré-Guerra encontrada pelos Ermos e usada em grande número por várias facções agressivas. Os fuzis de combate têm um design robusto e adaptável, capazes de serem modificados para cumprir uma variedade de diferentes funções no campo de batalha.

Um fuzil de combate pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos:

- **Caixa:** Calibrada, Enrijecida, Automática, Gatilho Rápido, Potente, Avançado, Caixa .38, Caixa .308.
- **Cano:** Cano Longo, Cano Curto Perfurado, Cano Longo Perfurado
- **Coronha:** Coronha Completa, Coronha de Atirador de Elite, Coronha Compensadora de Recuo
- **Carregador:** Carregador Grande, Carregador de Ejeção Rápida, Carregador Grande de Ejeção Rápida
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta Curta, Luneta Longa, Luneta Curta de Visão Noturna, Luneta Longa de Visão Noturna, Luneta de Reconhecimento
- **Boca:** Baioneta, Compensador, Silenciador

FUZIL GAUSS

Munição: CE 2mm
O fuzil Gauss usa indução magnética para impulsionar um projétil a velocidades incríveis e devastadoras. Cada tiro pode ser "carregado" para o dano máximo ao se segurar o gatilho por um momento antes de disparar.

Um fuzil Gauss pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos:

- **Cano:** Cano Blindado
- **Coronha:** Coronha Compensadora de Recuo
- **Capacitores:** Capacitores Cheios, Bobina Amplificadora de Capacitor
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta Curta, Luneta Longa, Luneta Curta de Visão Noturna, Luneta Longa de Visão Noturna, Luneta de Reconhecimento
- **Boca:** Silenciador

FUZIL DE CAÇA

Munição: .308
Um fuzil de ferrolho comumente utilizado por supermutantes e invasores, o rifle de caça era amplamente popular entre caçadores e sobrevivencialistas antes da Grande Guerra, graças a sua versatilidade e design simples. Imaginar que uma arma de cano curto e carregamento manual, frequentemente empunhada por supermutantes, possa ser transformada em um fuzil de precisão pode parecer fantasioso, mas é a verdade.

Um fuzil de caça pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos:

- **Caixa:** Gatilho Rápido, Calibrado, Enrijecido, Potente, Caixa .38, Caixa .50
- **Cano:** Cano Longo, Cano Curto Perfurado, Cano Longo Perfurado
- **Coronha:** Coronha Completa, Coronha de Atirador de Elite
- **Carregador:** Carregador Grande, Carregador de Ejeção Rápida, Carregador Grande de Ejeção Rápida
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta Curta, Luneta Longa, Luneta Curta de Visão Noturna, Luneta Longa de Visão Noturna, Luneta de Reconhecimento
- **Boca:** Baioneta, Silenciador

SUBMETRALHADORA

Munição: .45
Estas submetralhadoras eram retrô antes mesmo da Grande Guerra, e embora sejam terrivelmente imprecisas, sua alta cadência de tiro significa que você não necessita de precisão.

Uma submetralhadora pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos:

- **Caixa:** Enrijecida, Gatilho Rápido, Potente
- **Coronha:** Coronha Completa, Coronha Compensadora de Recuo
- **Carregador:** Carregador Grande, Carregador de Ejeção Rápida, Carregador Grande de Ejeção Rápida
- **Mira:** Mira Refletora
- **Boca:** Compensador, Freio de Boca, Silenciador

ESCOPETA DE COMBATE

Munição: cartucho de escopeta
Escopetas de combate são escopetas destinadas a um papel ofensivo, normalmente por uma força militar; elas são ideais para combates de curta distância em túneis, dentro de edifícios ou pelas ruas arruinadas das antigas cidades.

Uma escopeta de combate pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos:

- **Caixa:** Calibrada, Enrijecida, Automática, Gatilho Rápido, Potente, Avançada
- **Cano:** Cano Longo, Cano Curto Perfurado
- **Coronha:** Coronha Completa, Coronha de Atirador de Elite, Coronha Compensadora de Recuo
- **Carregador:** Carregador Grande, Carregador de Ejeção Rápida, Carregador Grande de Ejeção Rápida
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta Curta, Luneta Longa, Luneta Curta de Visão Noturna, Luneta Longa de Visão Noturna, Luneta de Reconhecimento
- **Boca:** Baioneta, Compensador, Freio de Boca, Silenciador

ESCOPETA DE CANO DUPLO

Munição: cartucho de escopeta
Antes da Grande Guerra, as escopetas de cano duplo eram usadas principalmente para caça e defesa doméstica, e isso mudou pouco. Elas são de ação basculante e os canos podem ser paralelos ou sobrepostos. Simples de fazer e manter, essas escopetas são vistas com frequência na Comunidade e no resto dos Ermos.

Uma escopeta de cano duplo pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos:

- **Caixa:** Enrijecida, Gatilho Rápido, Potente, Avançada
- **Cano:** Cano Longo, Cano Serrado
- **Coronha:** Coronha Completa
- **Mira:** Mira Refletora
- **Boca:** Freio de Boca

PISTOLA CASEIRA COM FERROLHO

Munição: .308
Uma arma improvisada, normalmente vista nas mãos daqueles que não podem fabricar, comprar ou vasculhar por nada melhor, as pistolas caseiras são grosseiras e pouco confiáveis, mas eficazes o bastante. Pistolas caseiras com ferrolho tendem a ser calibradas para munições de rifle, sacrificando cadência de tiro por poder e simplicidade.

Uma pistola caseira com ferrolho pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos. Você não pode pegar um mod Cabo e Coronha ao mesmo tempo. Quaisquer mods deCoronha mudam seu nome para **fuzil caseiro com ferrolho**.

- **Caixa:** Calibrado, Enrijecido, Potente, Caixa .38, Caixa .50
- **Cano:** Cano Longo, Cano Curto Perfurado, Cano Aletado
- **Cabo:** Cabo de Atirador de Elite
- **Coronha:** Coronha Completa, Coronha de Atirador de Elite, Coronha Compensadora de Recuo
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta Curta, Luneta Longa, Luneta Curta de Visão Noturna, Luneta Longa de Visão Noturna, Luneta de Reconhecimento
- **Boca:** Baioneta, Compensador, Freio de Boca, Silenciador

PISTOLA DE TUBO

Munição: .38
Uma arma caseira e grosseira, normalmente vista nas mãos daqueles que não podem fabricar, comprar ou vasculhar por nada melhor, as armas caseiras são grosseiras e pouco confiáveis, mas eficazes o suficiente. A forma mais comum de pistola de tubo é uma pequena arma semiautomática simples, calibrada para munição .38, mas sabe-se que almas destemidas (ou desesperadas) modificam essas armas para disparos automáticos ou disparos de precisão.

Uma pistola de tubo pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos. Quaisquer mods de Coronha mudam seu nome para **fuzil de tubo**.

- **Caixa:** Calibrada, Enrijecida, Automática, Gatilho Rápido, Potente, Caixa .45
- **Cano:** Cano Longo, Cano Curto Perfurado, Cano Aletado
- **Cabo:** Cabo de Atirador de Elite
- **Coronha:** Coronha Completa, Coronha de Atirador de Elite, Coronha Compensadora de Recuo
- **Carregador:** Carregador Grande, Carregador de Ejeção Rápida, Carregador Grande de Ejeção Rápida
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta Curta, Luneta Longa, Luneta Curta de Visão Noturna, Luneta Longa de Visão Noturna, Luneta de Reconhecimento
- **Boca:** Baioneta, Compensador, Freio de Boca, Silenciador

REVÓLVER CASEIRO

Munição: .45
Como as outras formas de armas caseiras, o revólver caseiro é uma arma improvisada modelada a partir de um revólver. Ele atinge um equilíbrio entre o poder de parada da pistola caseira com ferrolho e a cadência de tiro da pistola de tubo, e sua natureza improvisada o torna igualmente adequado para modificações.

Um revólver caseiro pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos. Quaisquer mods de Coronha mudam seu nome para **fuzil caseiro**.

- **Caixa:** Calibrado, Enrijecido, Potente, Caixa .38, Caixa .308
- **Cano:** Cano Longo, Cano Curto Perfurado, Cano Aletado
- **Cabo:** Cabo de Atirador de Elite
- **Coronha:** Coronha Completa, Coronha de Atirador de Elite, Coronha Compensadora de Recuo
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta Curta, Luneta Longa, Luneta Curta de Visão Noturna, Luneta Longa de Visão Noturna, Luneta de Reconhecimento
- **Boca:** Baioneta, Compensador, Freio de Boca, Silenciador

FUZIL FERROVIÁRIO

Munição: estaca ferroviária
Uma arma improvisada criada por engenheiros destemidos nos Ermos, o fuzil ferroviário usa vapor de alta pressão para projetar estacas ferroviárias rápido o suficiente para perfurar e empalar uma ampla gama de alvos.

Um fuzil ferroviário pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos:

- **Caixa:** Pistão Automático
- **Cano:** Cano Longo
- **Coronha:** Coronha Compensadora de Recuo
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta Curta, Luneta Longa, Luneta Curta de Visão Noturna, Luneta Longa de Visão Noturna, Luneta de Reconhecimento
- **Boca:** Baioneta

SERINGA

Munição: munição de seringa
Uma arma improvisada que usa ar comprimido para projetar seringas personalizadas em um alvo. Isso causa pouco dano por si só, mas as seringas podem causar uma ampla gama de efeitos debilitantes.

Uma seringa pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos:

- **Cano:** Cano Longo
- **Coronha:** Coronha de Atirador de Elite, Coronha Compensadora de Recuo
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta Curta, Luneta Longa, Luneta Curta de Visão Noturna, Luneta Longa de Visão Noturna, Luneta de Reconhecimento

MODS DE ARMAS PEQUENAS

Os mods a seguir estão disponíveis para as armas pequenas acima. Todos os mods de armas pequenas são **instalados com a perícia Reparo**, mas você só pode instalar um mod se possuir as vantagens listadas (se houver).

Mods de Armas Pequenas

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
MODS DE CAIXA					
Enrijecida	Enrijecido(a)	+1 de dano	–	+20	–
Potente	Potente	+2 de dano	+0,5	+25	Maníaco por Armas 1
Avançada	Avançado(a)	+3 de dano; +1 CdT	+1	+35	Maníaco por Armas 2
Calibrada	Calibrado(a)	Ganha Brutal	–	+25	–
Automática	Automático(a)	-1 de dano; +2 CdT; ganha Rajada; ganha Imprecisa	+0,5	+30	Maníaco por Armas 1
Gatilho Rápido	Gatilho Rápido	+1 CdT	–	+20	Maníaco por Armas 2
Caixa .38	.38	Muda o dano para 4 ; muda a munição para .38	+1,5	+20	Maníaco por Armas 4
Caixa .308	.308	Muda o dano para 7 ; muda a munição para .308	+2	+40	Maníaco por Armas 4
Caixa .45	.45	Muda o dano para 4 ; +1 CdT,;muda a munição para .45	+1	+19	Maníaco por Armas 2
Caixa .50	.50	Muda o dano para 8 ; ganha Brutal; muda a munição para .50	+2	+30	Maníaco por Armas 4
Pistão Automático	Automática	+2 CdT; reduz a Distância em 1 estágio	+1	+75	Maníaco por Armas 2
MODS DE CANO					
Cano Curto	Curto(a)	Ganha Imprecisa	-0,5	–	–
Cano Casca-Grossa	Cano Casca-Grossa	Ganha Confiável	–	+10	Maníaco por Armas 3
Longa	Longo(a)	Aumenta a Distância em 1 estágio	+0,5	+20	Maníaco por Armas 1
Perfuradoa	Perfurado(a)	Aumenta a Distância em 1 estágio; +1 CdT	+0,5	+35	Maníaco por Armas 4
Cano Longo Perfurado	Cano Longo Perfurado	Aumenta a Distância em 1 estágio; +1 CdT; ganha Confiável	+0,5	+36	Maníaco por Armas 4
Cano Serrado	Cano Serrado	Remove Duas Mãos; ganha Queima-Roupa	-1	+3	–
Cano Blindado	Blindado(a)	+1 de dano	–	+37	Maníaco por Armas 3, Reparo
Cano Aletado	Aletado(a)	+1 de dano; aumenta a Distância em 1 estágio	+1	+15	Maníaco por Armas 2
MODS DE CAPACITOR					
Capacitores Cheios	de Capacidade Alta	Ganha Brutal	–	+37	Maníaco por Armas 3, Ciência! 2
Bobina Amplificadora de Capacitor	de Capacidade Máxima	+1 de dano; ganha Brutal	+1	+82	Maníaco por Armas 4, Ciência! 3
MODS DE CARREGADOR					
Carregador Grande	de Capacidade Alta	+1 CdT; Não Confiável	+0,5	+8	Maníaco por Armas 2
Carregador de Ejeção Rápida	Rápido(a)	Ganha Confiável	–	+8	Maníaco por Armas 1
Carregador Grande de Ejeção Rápida	Rápido(a) de Capacidade Alta	+1 CdT	+0,5	+23	Maníaco por Armas 2

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
MODS DE CABO					
Cabo Anatômico	Anatômico(a)	Remove Imprecisa	–	+6	–
Cabo de Atirador de Elite	de Atirador	Remove Imprecisa; adiciona Perfurante 1	–	+10	Maníaco por Armas 1
MODS DE CORONHA					
Coronha Completa	–	Ganha Duas Mãos; remove Imprecisa	+0,5	+10	–
Coronha de Atirador de Elite	de Atirador	Ganha Duas Mãos; remove Imprecisa, ganha Precisa	+1	+20	Maníaco por Armas 2
Coronha Compensadora de Recuo	com Recuo Compensado	Ganha Duas Mãos; remove Imprecisa; +1 CdT	+1	+3	Maníaco por Armas 3
MODS DE MIRA					
Mira Refletora	Tático(a)	Pode rejogar o dado de área de acerto	–	+14	–
Luneta Curta	de Precisão	Ganha Precisa	+0,5	+11	–
Luneta Longa	de Precisão	Ganha Precisa; aumenta a Distância em 1 estágio	+0,5	+29	Ciência! 2
Luneta Curta de Visão Noturna	com Visão Noturna	Ganha Precisa; ganha Visão Noturna	+0,5	+38	Ciência! 2
Luneta Longa de Visão Noturna	com Visão Noturna	Ganha Precisa; ganha Visão Noturna; aumenta a Distância em 1 estágio	+0,5	+50	Ciência! 3
Luneta de Reconhecimento	de Reconhecimento	Ganha Precisa; ganha Reconhecimento	+0,5	+59	Ciência! 3
MODS DE BOCA					
Baioneta	com Baioneta	Arma corpo a corpo;, causa 4 de dano Físico, Perfurante 1	+1	+10	–
Compensador	Compensado(a)	Remove Imprecisa	+0,5	+15	Maníaco por Armas 1
Freio de Boca	com Quebra-Chamas	Remove Imprecisa; +1 CdT	+0,5	+30	Maníaco por Armas 1
Silenciador	Silenciado(a)	Ganha Silenciada	+1	+45	Maníaco por Armas 2

ARMAS DE ENERGIA

ARMA DE ENERGIA	TIPO DE ARMA	VALOR DE DANO	EFEITOS DE DANO	TIPO(S) DE DANO	CDT	DIST	QUALIDADE(S)	PESO	CUSTO	RARIDADE
Pistola do Instituto	Arma de Energia	3	Rajada	Energético	3	P	Queima-Roupa, Imprecisa	2	50	2
Mosquete Laser	Arma de Energia	5	Perfurante 1	Energético	0	M	Duas Mãos	6,5	57	1
Pistola Laser	Arma de Energia	4	Perfurante 1	Energético	2	P	Queima-Roupa	2	69	2
Pistola de Plasma	Arma de Energia	6	–	Físico/ Energético	1	P	Queima-Roupa	2	123	3
Pistola Gama	Arma de Energia	3	Perfurante 1, Atordoante	Radiativo	1	M	Explosiva, Imprecisa	1,5	156	5

Complicações de Armas de Energia

A seguir estão sugestões de possíveis complicações que podem ocorrer se você rolar um 20 ao operar com Armas de Energia. As complicações são resolvidas após os resultados de um teste de perícia, portanto, nenhum dos seguintes resultados pode impedir um ataque bem-sucedido.

- **Desperdício:** você disparou mais do que pensava. Perca mais um disparo para essa arma.
- **Superaquecimento:** os componentes da arma aquecem com a tensão do disparo e você sofre 2 de dano Energético no braço que segura a arma. Você também não pode disparar a arma em seu próximo turno, pois ela precisa esfriar.
- **Nas Últimas:** a arma já teve dias melhores e não funciona mais tão bem quanto antes. O valor de dano da arma é reduzido em 1 ou um efeito de dano que ela possua é removido. Isso pode ser restaurado se a arma for reparada. Se isso já aconteceu antes, o mestre pode decidir que a arma quebra definitivamente.

PISTOLA DO INSTITUTO

Munição: célula de fusão

Desenvolvidas pelo Instituto após a Grande Guerra, as pistolas do Instituto diferem em design e função das armas laser do Pré-Guerra usados por outras facções, como a Irmandade do Aço. Sacrificando poder bruto em favor de uma rápida sucessão de feixes, essas pistolas podem disparar uma intensa saraivada de fogo supressivo.

Uma pistola do Instituto pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos. Quaisquer mods de Coronha mudam seu nome para **fuzil do instituto**.

- **Capacitor:** Excitador de Fótons, Sintonizador de Ondas Beta, Capacitor Amplificado, Agitador de Fótons
- **Cano:** Cano Longo, Cano Automático, Cano Melhorado
- **Coronha:** Coronha Padrão
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta Curta, Luneta Longa, Luneta Curta de Visão Noturna, Luneta Longa de Visão Noturna, Luneta de Reconhecimento
- **Boca:** Repartidor de Feixe, Focalizador de Raio, Lentes Compensadoras Giroscópicas

MOSQUETE LASER

Munição: célula de fusão

O mosquete laser é uma forma caseira de fuzil laser, que mistura tecnologia avançada com mecanismos estranhamente primitivos, popular entre milícias como os Minutemen. O mosquete laser deve ser preparado manualmente, carregando o capacitor improvisado girando uma manivela na parte traseira da arma. Embora aparentemente grosseiros, esses mosquetes poder ser fuzis de precisão potentes, especialmente com um capacitor modificado capaz de conter mais carga.

Especial: atirar com um mosquete laser consome dois disparos cada vez que é usado. Cada mod de capacitor para o mosquete laser aumenta tanto o dano quanto o número de disparos consumidos. Você pode gastar menos disparos que o usual, porém, para cada disparo que economizar, você deve diminuir o dano em 1 para cada disparo consumido menos do que o normal (entretanto, o dano não pode ser reduzido abaixo de 4 de dano e você deve gastar pelo menos 1 disparo).

Um mosquete laser pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos:

- **Capacitor:** Capacitor de Culatra de 3 Ciclos, Capacitor de Culatra de 4 Ciclos, Capacitor de Culatra de 5 Ciclos, Capacitor de Culatra de 6 Ciclos
- **Cano:** Cano Longo, Cano com Engate, Cano Longo com Engate
- **Coronha:** Coronha Completa
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta Curta, Luneta Longa, Luneta Curta de Visão Noturna, Luneta Longa de Visão Noturna, Luneta de Reconhecimento
- **Boca:** Repartidor de Feixe, Focalizador de Raio, Lentes Compensadoras Giroscópicas

Os mods de Capacitor para o mosquete laser são exclusivos de mosquetes laser e **instalados com a perícia Ciências**. Eles são apresentados aqui, em vez de mais adiante neste capítulo.

Mods de Capacitor Exclusivos de Mosquetes Laser

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Capacitor de Culatra de 3 Ciclos	de Três Ciclos	+1 ; consome 3 disparos por ataque	–	+4	–
Capacitor de Culatra de 4 Ciclos	de Quatro Ciclos	+2 ; consome 4 disparos por ataque	+0,5	+8	Ciência! 1
Capacitor de Culatra de 5 Ciclos	de Cinco Ciclos	+3 ; consome 5 disparos por ataque	+0,5	+12	Ciência! 2
Capacitor de Culatra de 6 Ciclos	de Seis Ciclos	+4 ; consome 6 disparos por ataque	+1	+16	Ciência! 3

PISTOLA LASER

Munição: célula de Fusão

Pistolas laser são armas de alta tecnologia que emitem um feixe concentrado de luz direcional, intenso o suficiente para causar danos graves. Elas representavam um avanço relativamente recente nos anos que precederam a Grande Guerra, e, por isso, não são comuns nos Ermos, exceto entre os grupos que conseguiram acessar antigos depósitos de armas militares. A maioria dos modelos de armas laser que sobreviveram — como a confiável AER9, amplamente utilizada pelo Exército dos EUA — utiliza um capacitor interno alimentado por uma célula de microfusão.

Uma pistola laser pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos. Quaisquer mods de Coronha mudam seu nome para **fuzil laser**.

- **Capacitor:** Excitador de Fótons, Sintonizador de Ondas Beta, Capacitor Amplificado, Agitador de Fótons
- **Cano:** Cano Longo, Cano Automático, Cano de Precisão, Cano Melhorado
- **Cabo:** Cabo de Atirador de Elite
- **Coronha:** Coronha Padrão, Coronha de Atirador de Elite, Coronha Compensadora de Recuo
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta Curta, Luneta Longa, Luneta Curta de Visão Noturna, Luneta Longa de Visão Noturna, Luneta de Reconhecimento
- **Boca:** Repartidor de Feixe, Focalizador de Raio, Lentes Compensadoras Giroscópicas

PISTOLA DE PLASMA

Munição: cartucho de plasma

Pistolas de plasma, ou lança-plasma, são armas de alta tecnologia que disparam gás ionizado superaquecido. Alimentadas por um cartucho de plasma, essas armas raras e potentes causam dano pelo impacto de alta velocidade do projétil de plasma e, em seguida, pela transferência térmica à medida que o calor do projétil de plasma é transferido para o alvo no momento do impacto.

Especial: pistolas de plasma causam dano Físico e Energético. Jogue o dano normalmente e depois reduza o total com base no menor Redutor de Dano do alvo (Físico ou Energético). Efeitos de dano Persistente (causados por modificações na arma) sempre causam dano Energético.

Uma pistola de plasma pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos. Quaisquer mods de Coronha mudam seu nome para **fuzil de plasma**.

- **Capacitor:** Excitador de Fótons, Sintonizador de Ondas Beta, Capacitor Amplificado, Agitador de Fótons
- **Cano:** Divisor, Cano Automático, Cano de Precisão, Cano de Lança-Chamas, Cano Melhorado
- **Coronha:** Coronha Padrão, Coronha de Atirador de Elite, Coronha Compensadora de Recuo
- **Mira:** Mira Refletora, Luneta Curta, Luneta Longa, Luneta Curta de Visão Noturna, Luneta Longa de Visão Noturna, Luneta de Reconhecimento

PISTOLA GAMA

Munição: cartucho gama
Uma arma de aparência grosseira, a pistola gama emite explosões direcionadas de radiação ionizante de alta intensidade que podem ser devastadoras para qualquer criatura que não seja imune ou maciçamente resistente à radiação — os que o são permanecem basicamente ilesos.

Uma pistola gama pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos, que são exclusivos de pistolas gama e **instalados com a perícia Ciências**:

Mods Exclusivos de Pistolas Gama

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
MOD DE ANTENA					
Antena Parabólica	Longa	+1 de dano; aumenta a Distância em 1 estágio	+1	+72	Ciência! 4
MODS DE BOCA					
Antenas Condutoras de Sinal Elétrico	Eletrificada	Muda o dano para 7; muda o tipo de dano para Energético; ganha Irradiante	–	+30	Ciência! 4
Repetidor de Sinal	Automática	+2 CdT; ganha Rajada;, remove Explosiva	–	+60	Ciência! 4

MODS DE ARMAS DE ENERGIA

Os mods a seguir estão disponíveis para as armas de energia acima. Todos os mods de armas de energia são **instalados com a perícia Ciências**, mas você só pode instalar um mod se possuir as vantagens listadas (se houver).

Mods de Armas de Energia

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
MODS DE CAPACITOR					
Sintonizador de Ondas Beta	Incendiário(a)	Ganha Persistente	–	+30	–
Capacitor Amplificado	Amplificado(a)	+1 de dano; -1 CdT	–	+35	–
Excitador de Fótons	Inquieto(a)	Ganha Brutal	–	+30	Ciência! 1
Agitador de Fótons	Agitado(a)	+1 de dano; ganha Brutal	+0,5	+35	Ciência! 2
MODS DE CANO					
Cano com Engate	–	Permite que a arma receba um mod de Boca	—	+6	–
Cano Longo	Longo(a)	Remove Queima-Roupa; aumenta a Distância em 1 estágio	+1	+20	–
Divisor	Dispersor(a)	-1 de dano; ganha Dispersão; ganha Imprecisa	+0,5	+31	–

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Cano Automático	Automática	-1 de dano; remove Queima-Roupa; aumenta a Distância em 1 estágio; +1 CdT	+0,5	+24	Ciência! 1
Cano Longo com Engate	–	Remove Queima-Roupa; aumenta a Distância em 1 estágio; permite que a arma receba um mod de Boca	+1	+25	Ciência! 1
Cano Melhorado	Melhorado(a)	+1 de dano	+0,5	+26	Ciência! 1
Cano de Precisão	de Precisão	+2 de dano; remove Queima-Roupa; aumenta a Distância em 1 estágio; -1 CdT	+1	+30	Ciência! 1
Cano de Lança-Chamas	Lançador(a)	-2 ; +2 CdT, ganha Rajada; ganha Dispersão; reduz a distância em 1 estágio; ganha Imprecisa	+0,5	+35	Ciência! 2
MODS DE CABO					
Cabo de Atirador de Elite	de Atirador	Remove Imprecisa; adiciona Perfurante 1	–	+10	Maníaco por Armas 1
MODS DE CORONHA					
Coronha Padrão	–	Ganha Duas Mãos; remove Imprecisa; remove Queima-Roupa	+0,5	+10	–
Coronha Completa	–	Ganha Duas Mãos; ganha Perfurante 1; remove Queima-Roupa	+0,5	+15	–
Coronha de Atirador de Elite	de Atirador	Ganha Duas Mãos; remove Imprecisa; ganha Precisa; remove Queima-Roupa	+1	+20	Maníaco por Armas 2
Coronha Compensadora de Recuo	com Recuco Compensado	Ganha Duas Mãos; remove Imprecisa; +1 CdT; remove Queima-Roupa	+1	+3	Maníaco por Armas 3
Luneta Longa de Visão Noturna	com Visão Noturna	Ganha Precisa; ganha Visão Noturna; aumenta a Distância em 1 estágio	+0,5	+50	Ciência! 3
Luneta de Reconhecimento	de Reconhecimento	Ganha Precisa; ganha Reconhecimento	+0,5	+59	Ciência! 3
MODS DE MIRA					
Mira Refletora	Tático(a)	Pode rejogar o dado de área de acerto	–	+14	–
Luneta Curta	de Precisão	Ganha Precisa	+0,5	+11	–
Luneta Longa	de Precisão	Ganha Precisa; aumenta a Distância em 1 estágio	+0,5	+29	Ciência! 2
Luneta Curta de Visão Noturna	com Visão Noturna	Ganha Precisa; ganha Visão Noturna	+0,5	+38	Ciência! 2
Luneta Longa de Visão Noturna	com Visão Noturna	Ganha Precisa; ganha Visão Noturna; aumenta a Distância em 1 estágio	+0,5	+50	Ciência! 3
Luneta de Reconhecimento	de Reconhecimento	Ganha Precisa; ganha Reconhecimento	+0,5	+59	Ciência! 3
MODS DE BOCA					
Repartidor de Feixe	Dispersor(a)	-1 ; ganha Dispersão; -1 CdT, ganha Imprecisa; reduz a Distância em 1 estágio	+0,5	+15	Ciência! 1
Focalizador de Raio	Focado(a)	Aumenta a Distância em 1 estágio	+0,5	+20	Ciência! 1
Lentes Compensadoras de Giroscópicas	Orientando	+1 CdT; remove Imprecisa	+0,5	+25	Ciência! 1

ARMAS GRANDES

ARMA GRANDE	TIPO DE ARMA	VALOR DE DANO	EFEITOS DE DANO	TIPO DE DANO	CDT	DIST.	QUALIDADE(S)	PESO	CUSTO	RARIDADE
Fat Man	Armas Grandes	21	Destruidor, Irradiante, Brutal	Físico	0	M	Explosiva, Imprecisa, Duas Mãos	15,5	512	4
Lança-Chamas	Armas Grandes	3	Rajada, Persistente, Dispersão	Energético	4	P	Debilitante, Imprecisa, Duas Mãos	8	137	3
Laser Gatling	Armas Grandes	3	Rajada, Perfurante 1	Energético	6	M	Gatling, Imprecisa, Duas Mãos	9,5	804	3
Incinerador Pesado	Armas Grandes	5	Rajada, Persistente, Dispersão	Energético	3	M	Debilitante, Duas Mãos	10	350	4
Lança-Lixo	Armas Grandes	6	–	Físico	1	M	Duas Mãos	15	285	3
Minigun	Armas Grandes	3	Rajada, Dispersão	Físico	5	M	Gatling, Imprecisa, Duas Mãos	13,5	382	2
Lança-Míssel	Armas Grandes	11	–	Físico	0	L	Explosiva, Duas Mãos	10,5	314	4

Complicações de Armas Grandes

A seguir estão sugestões de possíveis complicações que podem ocorrer se você rolar um 20 ao operar com Armas Grandes. As complicações são resolvidas após os resultados de um teste de perícia, portanto, nenhum dos seguintes resultados pode impedir um ataque bem-sucedido.

- **Desperdício:** você disparou mais do que pensava. Perca mais um disparo para essa arma.
- **Clic...:** você puxa o gatilho novamente, mas nada acontece. A arma emperrou, o tiro foi um fracasso, ou talvez você tenha acabado de chegar ao fim de seu pente. Independentemente disso, você precisa usar a ação menor Interagir na arma antes de poder dispará-la novamente.
- **Nas Últimas:** a arma já teve dias melhores e não funciona mais tão bem quanto antes. O valor de dano da arma é reduzido em 1 ou um efeito de dano que ela possua é removido. Isso pode ser restaurado se a arma for reparada. Se isso já aconteceu antes, o mestre pode decidir que a arma quebra definitivamente.
- **Recuo Maciço:** o peso e o recuo temível da arma são um pouco demais para você lidar. Você não pode fazer as ações Mover ou Correr em seu próximo turno enquanto mantém o equilíbrio.

Mods de Armas Grandes

Ao contrário das categorias armas pequenas e armas de energia, as armas desta seção que podem aceitar modificações aceitam apenas um pequeno número de mods distintos para cada arma. Cada mod também lista qual perícia é necessária para instalar o mod e se alguma vantagem é necessária para isso.

FAT MAN

Munição: mini-ogiva
A catapulta nuclear M42 é uma arma de apoio de infantaria montada no ombro que lança ogivas nucleares táticas compactas — mini-ogivas um pouco menores que uma bola de futebol americano — a uma distância moderada para causar destruição maciça no local do alvo.

LANÇA-CHAMAS

Munição: combustível de lança-chamas
Um lança-chamas é uma arma que pulveriza uma mistura de combustível incendiado sobre uma área, essencialmente criando um jato de chama que pode queimar ou incendiar alvos à distância. Ideal para limpar folhagens mortas, pragas irritantes e bunkers fortificados!

Um lança-chamas pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos, que são exclusivos de lança-chamas e **instalados com a perícia Reparo**:

Mods Exclusivos de Lança-Chamas

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
MOD DE COMBUSTÍVEL					
Napalm	Napalm	+1 de dano	+3,5	+59	Maníaco por Armas 1
MOD DE CANO					
Cano Longo	Longo	Remove Imprecisa	1	+28	Maníaco por Armas 1
MODS DE TANQUE DE PROPELENTE					
Tanque Grande	de Capacidade Alta	+1 CdT	+1,5	+28	Maníaco por Armas 1
Tanque Gigante	de Capacidade Máxima	+2 CdT	+3	+34	Maníaco por Armas 2
MODS DE BICO					
Bico de Compressão	Comprimido(a)	+1 de dano	–	+22	Maníaco por Armas 1
Bico de Vaporização	Vaporizador	+1 de dano; ganha Brutal	–	+47	Maníaco por Armas 2

LASER GATLING

Munição: células de fusão ou núcleo de fusão
Uma arma laser de alta cadência de tiro, o laser Gatling usa vários canos rotativos disparados em rápida sucessão para produzir uma fuzilaria devastadora. Enquanto pulsos laser individuais carecem de poder de parada, uma saraivada deles pode derrubar quase qualquer alvo. Os lasers Gatling podem operar a partir de qualquer fonte de energia e, embora as células de fusão possam ser usadas para alimentá-los, a alta cadência de tiros significa que as células são gastas rapidamente. A maioria dos usuários, em vez disso, preferem uma fonte de energia maior, como um núcleo de fusão.

Um laser Gatling pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos, **instalados com a perícia Ciências**. Eles se assemelham a alguns mods comuns de armas de energia, mas um pouco maiores e um pouco diferentes em efeito devido ao tamanho do laser Gatling.

Mods Exclusivos de Laser Gatling

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
MODS DE CAPACITOR					
Excitador de Fótons	Inquieto	Ganha Brutal	+0,5	+19	Ciência! 3
Sintonizador de Ondas Beta	Incendiário	Ganha Persistente	+0,5	+57	–
Capacitor Amplificado	Amplificado	+1 de dano	+0,5	+94	–
Agitador de Fótons	Agitado	+1 de dano; ganha Brutal	+1,5	+132	Ciência! 3
MOD DE CANO					
Cano de Investida	de Investida	+4 de dano; -3 CdT; aumenta a Distância em 1 estágio	+5	+357	Ciência! 4
MOD DE MIRA					
Mira Refletora	Tático	Remove Imprecisa	+0,5	+169	Ciência! 4
MOD DE BICO					
Focalizador de Raio	Focado	Ganha Perfurante 1; aumenta a Distância em 1 estágio	–	+22	–

INCINERADOR PESADO

Munição: combustível de lança-chamas
Como um lança-chamas, um incinerador pesado também projeta misturas de combustível incendiadas para queimar um alvo. No entanto, o incinerador pesado parece lançar uma sucessão de bolas de fogo no alvo, lançando-as em um arco como um lança-granadas. Essas bolas de fogo explodem com o impacto, espalhando chamas quando o combustível espirra do alvo.

LANÇA-LIXO

Munição: qualquer coisa
O lança-lixo é uma arma pesada improvisada que dispara qualquer coisa. Quaisquer itens carregados no funil da arma são lançados com força mortal da parte frontal da arma. Naturalmente, isso o torna bastante útil em situações em que a sucata é abundante e munição real é escassa.

Especial: quando você dispara o lança-lixo, escolha qualquer item que esteja carregando no momento; esse item é disparado pela arma. Escolha um item adicional para cada disparo adicional de munição gasto pelo

ataque. Os itens devem ser pequenos o suficiente para serem segurados em uma mão e carregados no funil. No final da cena, você pode jogar 1 para cada item disparado pelo lança-lixo: com um Efeito, esse item sobreviveu ao ataque e pode ser recuperado.

Um lança-lixo pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos, exclusivos de lança-lixos e **instalados com a perícia Reparo**:

Mods Exclusivos de Lança-Lixos

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
MOD DE CANO					
Cano Longo	Longo	Aumenta a Distância em 1 estágio	+1	+20	Maníaco por Armas 1
MOD DE CORONHA					
Coronha Compensadora de Recuo	com Recuo Cmpensado	+1 CdT	+1	+40	–
MOD DE MIRA					
Mira de Atirador	Tático	Pode rejogar o dado de área de acerto	+0,5	+5	–
MODS DE BOCA					
Módulo Eletrizante	Eletrificado	Ganhe Bruta; muda o tipo de dano para Energético	+0,5	+70	Maníaco por Armas 2, Ciência! 1
Módulo de Ignição	Chamuscante	Ganha Persistente (Energético)	+0,5	+130	Maníaco por Armas 3, Ciência! 1

MINIGUN

Munição: 5mm

A minigun é uma arma motorizada de tiro rápido, estilo Gatling, comumente empregada pelo exército ou outras facções menores que conseguiram adquiri-la. Miniguns podem ser encontradas como armas montadas em vertibirds ou como uma arma portátil de assalto pesado e suporte. A alta cadência de disparo da arma significa que ela pode produzir resultados devastadores, mas a um custo de consumir munição a taxas incríveis, dificultando o abastecimento da arma.

Uma minigun pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos, exclusivos de miniguns e **instalados com a perícia Reparo**:

Mods Exlusivos de Miniguns

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
MODS DE CANO					
Cano Acelerado	de Alta Velocidade	+1 de dano; +1 CdT; reduz a Distância em 1 estágio	+2,5	+45	Maníaco por Armas 3
Cano Triplo	de Alta Potência	+2 de dano; -2 CdT	+1,5	+75	Maníaco por Armas 4
MOD DE MIRA					
Mira de Atirador	Tática	Remove Imprecisa	+0,5	+68	–
MOD DE BOCA					
Fragmentador	com Baioneta/ Fragmentadora	Arma corpo a corpo; causa de dano Físico igual à CdT da arma	+2,5	+5	Maníaco por Armas 2

LANÇA-MÍSSEL

Munição: míssil

Uma arma de mísseis multiúso refinada e altamente adaptável introduzida no arsenal estadunidense, o lançador modular é menor e mais manobrável do que o modelo anterior. Ele consiste em um tubo de lançamento em duas partes, mecanismo de disparo, suportes de montagem, miras de batalha abertas e um suporte para um sistema de guiagem. É uma arma de carga pela culatra, recarregada levantando a seção frontal do tubo de lançamento e deslizando o míssil 72mm para dentro. A parte traseira do tubo é projetada para dispersar com segurança os gases de lançamento, permitindo que seja disparada de espaços confinados. Existem outras formas e designs de lança-míssel nos Ermos, mas esta forma é comum o suficiente para que a maioria a considere o padrão.

Um lança-míssel pode aceitar um mod de cada um dos seguintes tipos, exclusivos de lança-mísseis e **instalados com a perícia Reparo**:

Mods Exclusivos de Lança-Mísseis

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
MODS DE CANO					
Cano Triplo	Cano Triplo	+1 CdT	+8	+143	Maníaco por Armas 2
Cano Quádruplo	Cano Quádruplo	+2 CdT	+10	+218	Maníaco por Armas 3
MODS DE MIRA					
Luneta	de Precisão	Ganha Precisa	+3	+143	Maníaco por Armas 2
Luneta de Visão Noturna	com Visão Noturna	Ganha Precisa; ganha Visão Noturna	+3	+248	Maníaco por Armas 4, Ciência! 1
Mira Computadorizada	Orientando	Quando você mira em um alvo, o alvo não se beneficia por estar em uma cobertura, e o bônus por mirar se aplica ao próximo ataque em qualquer turno subsequente durante a cena	+3,5	+293	Maníaco por Armas 2, Ciência! 2
MODS DE BOCA					
Baioneta	com Baioneta	Arma corpo a corpo; causa 4 de dano Físico; Perfurante 1	+0,5	+30	–
Estabilizador	com Quebra-Chamas	Ganha Perfurante 1	+1	+60	Maníaco por Armas 2

ARMAS CORPO A CORPO

ARMA CORPO A CORPO	TIPO DE ARMA	VALOR DE DANO	EFEITO DE DANO	TIPO DE DANO	QUALIDADE	PESO	CUSTO	RARIDADE
Ataque Desarmado	Desarmado	2	–	Físico	–	–	–	–
Pedra	Desarmado	2	Brutal	Físico	Arremessável (P)	1	–	–
Coronhada (1 Mão)	Corpo a Corpo	2	Atordoante	Físico	————— Arma Usada —————			
Coronhada (2 Mãos)	Corpo a Corpo	3	Atordoante	Físico	————— Arma Usada —————			
Espada	Corpo a Corpo	4	Perfurante 1	Físico	Aparar	3	50	2
Faca de Combate	Corpo a Corpo	3	Perfurante 1	Físico	–	1	25	1
Machete	Corpo a Corpo	3	Perfurante 1	Físico	–	2	25	1
Estripador	Corpo a Corpo	4	Brutal	Físico	–	6	50	2
Shishkebab	Corpo a Corpo	5	Perfurante 1	Energético	Aparar	3	200	3
Canivete	Corpo a Corpo	2	Perfurante 1	Físico	Ocultável	1	10	0
Bastão de Beisebol	Corpo a Corpo	4	–	Físico	Duas Mãos	3	25	1
Bastão de Beisebol de Alumínio	Corpo a Corpo	5	–	Físico	Duas Mãos	2	32	2
Tábua	Corpo a Corpo	4	–	Físico	Duas Mãos	3	10	0
Cano de Chumbo	Arma Corpo a Corpo	3	–	Físico	–	3	15	0
Chave Grifo	Corpo a Corpo	3	–	Físico	–	2	30	1
Taco de Bilhar	Corpo a Corpo	3	–	Físico	Duas Mãos	1	10	0
Rolo de Massa	Corpo a Corpo	3	–	Físico	–	1	10	0
Cassetete	Corpo a Corpo	3	–	Físico	–	2	15	1
Marreta	Corpo a Corpo	5	–	Físico	Duas Mãos	6	40	2
Supermarreta	Corpo a Corpo	6	Destruidor	Físico	Duas Mãos	10	180	3
Ferro de Roda	Corpo a Corpo	3	–	Físico	–	2	25	1
Bengala	Corpo a Corpo	3	–	Físico	–	2	10	0
Luva de Boxe	Desarmado	3	Atordoante	Físico	–	1	10	1
Luva Destroçadora	Desarmado	5	Perfurante 1	Físico	–	10	75	3
Soqueiras	Desarmado	3	–	Físico	Ocultável	<½	10	1
Punho Potente	Desarmado	4	Atordoante	Físico	–	4	100	2

Mods de Corpo a Corpo

Ao contrário das armas à distância, as armas corpo a corpo só aceitam no máximo um único mod, e as armas que podem ser modificadas listam as modificações específicas que podem receber, exclusivas para cada arma. Cada mod lista qual perícia é usada para instalá-lo e quais vantagens (se houver) são necessárias.

Complicações de Arma Corpo a Corpo

A seguir estão sugestões de possíveis complicações que podem ocorrer se você rolar um 20 ao manejar com Arma Corpo a Corpo. As complicações são resolvidas após os resultados de um teste de perícia, portanto, nenhum dos seguintes resultados pode impedir um ataque bem-sucedido.

- **Guarda Aberta:** seu ataque deixou você incapaz de se defender efetivamente; sua Defesa é reduzida em 1 até o início do seu próximo turno.
- **Presa:** sua arma ficou fincada em algo — talvez no terreno ao seu redor, talvez no inimigo. Você precisará largar a arma (o que, obviamente, o impede de usá-la) ou soltá-la usando a ação menor Interagir.
- **Nas Últimas:** a arma já teve dias melhores e não funciona mais tão bem quanto antes. O valor de dano da arma é reduzido em 1 ou um efeito de dano que ela possua é removido. Isso pode ser restaurado se a arma for reparada. Se isso já aconteceu antes, o mestre pode decidir que a arma quebra definitivamente.

ESPADA

As espadas têm sido utilizadas quase desde o início das guerras e permaneceram amplamente como símbolos de status e prestígio entre os soldados — especialmente oficiais — em todo o mundo até a Grande Guerra. Muitas das espadas encontradas nos Ermos são aquelas usadas por oficiais chineses durante a Grande Guerra, muitas vezes retiradas dos campos de batalha como troféu pelas tropas estadunidenses. Outras são peças de museu ou réplicas de coleções particulares, muitas se assemelhando aos sabres de cavalaria usados durante a Revolução Americana.

Espadas podem aceitar um dos seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo**:

Mods Exclusivos de Espadas

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Lâmina Serrilhada	Serrilhada	Ganha Persistente	–	+25	Ferreiro 2
Lâmina Eletrificada	Eletrificada	+1 de dano; muda o tipo de dano para Energético	–	+50	Ferreiro 2, Ciência! 1
Lâmina Serrilhada Eletrificada	com Serrilhado Eletrificado	+1 de dano; muda o tipo de dano para Energético; ganha Persistente (Físico)	–	+75	Ferreiro 3, Ciência! 1
Pacote Atordoador	Atordoante	+2 de dano; muda o tipo de dano para Energético; ganha Atordoante	–	+100	Ferreiro 3, Ciência! 1

FACA DE COMBATE

Tanto para combate quanto para uso utilitário, os soldados — e aqueles que imitam os soldados — frequentemente carregam facas. A faca de combate encontrada nos Ermos é normalmente do mesmo tipo que foi utilizada pelos soldados do Exército dos EUA durante a Grande Guerra, uma lâmina de um único gume com clip point. A arma é leve e robusta e destina-se ao uso pesado.

Facas de combate podem aceitar um dos seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo**:

Mods Exclusivos de Facas de Combate

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Lâmina Serrilhada	Serrilhada	+1 de dano; ganha Persistente	–	+12	Ferreiro 1
Lâmina Furtiva	Furtiva	+1 de dano; ganha Persistente; +2 de dano em Ataques Furtivos	–	+18	Ferreiro 2

MACHETE

Uma faca longa e afiada projetada para cortar vegetação densa ou resistente, as mesmas propriedades que a tornam uma ferramenta útil também a tornam uma arma eficaz. Enquanto alguns machetes encontrados nos Ermos eram lâminas feitas para um propósito, outros são ferramentas improvisadas, tipicamente feitas de uma lâmina de metal afiada — como uma lâmina de um cortador de grama —, aparafusada, amarrada, colada ou afixada a um cabo simples.

Machetes podem aceitar o seguinte mod, **instalado com a perícia Reparo**:

Mod Exclusivo de Machetes

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Lâmina Serrilhada	Serrilhado	+2 de dano; ganha Persistente	–	+12	Ferreiro 2

ESTRIPADOR

O estripador é uma motosserra pequena, portátil e de uso militar que foi amplamente utilizada nos conflitos armados antes da Grande Guerra, com uma versão comercial e reduzida disponibilizada no mercado comum. Ele pode serrar através da carne e do metal com facilidade.

Estripadores podem aceitar um dos seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo**:

Mods Exclusivos de Estripador

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Lâmina Curva	Curvado(a)	+1 de dano; em ataque bem-sucedido, gaste 2 PA para desarmar o oponente, derrubando uma arma empunhada	+0,5	+15	–
Lâmina Estendida	Estendido(a)	+1 de dano; ganha Persistente	+1,5	+25	Ferreiro 3

SHISHKEBAB

Uma "espada flamejante" improvisada, a shishkebab é encontrada em várias formas nos Ermos, algumas versões incorporando espadas reais enquanto outras são feitas de uma variedade de componentes. Todas elas têm alguns elementos comuns: algum tipo de tanque de combustível ou recipiente (afixado à própria arma, ou carregado pelo portador, conectado por uma mangueira), uma chama-piloto e um gatilho de ativação, normalmente tirado de uma moto. Durante o uso, o combustível é liberado ao longo da lâmina e acendido pela chama-piloto, envolvendo a lâmina em chamas.

Shishkebabs podem aceitar o seguinte mod, **instalado com a perícia Reparo**:

Mod Exclusivo de Shishkebabs

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Lança-Chamas Extra	Abrasante	+1 de dano; ganha Persistente	+0,5	+100	Ferreiro 3

CANIVETE

O canivete é uma arma corpo a corpo facilmente encontrada. Seu tamanho pequeno facilita o contrabando para áreas restritas e o manuseio. No entanto, não causa tanto dano quanto facas ou lâminas maiores. Canivetes podem aceitar o seguinte mod, **instalado com a perícia Reparo:**

Mod Exclusivo de Canivetes

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Lâmina Serrilhada	Serrilhado	+1 de dano; ganha Persistente	–	+10	Ferreiro 1

BASTÃO DE BEISEBOL

Bastões de beisebol já foram usados para a prática do esporte, considerado o passatempo número um dos Estados Unidos durante o Pré-Guerra. Duzentos anos depois, eles foram reaproveitados como armas corpo a corpo toscas, mas eficazes. Enquanto a maioria é feita de uma única peça de madeira — normalmente freixo, mas outras madeiras duras são frequentemente usadas —, alguns podem ser feitos de alumínio, o que deixa o bastão mais leve e mais duro.

Um bastão de beisebol pode aceitar um dos seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo**. Você só pode aplicar mods a um bastão de beisebol de alumínio se tiver a vantagem Ferreiro 1.

Mods Exclusivos de Bastões de Beisebol

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Farpado	Farpado	Ganha Perfurante 1	–	+5	–
Espinhoso	Espinhoso	+1 de dano; ganha Perfurante 1	+0,5	+7	–
Afiado	Afiado	+1 de dano; ganha Persistente	+0,5	+7	–
Correntes	Enrolado em Correntes	+2 de dano	+0,5	+10	Ferreiro 1
Lâminas Acopladas	com Lâminas	+2 de dano; ganha Persistente	+1	+12	Ferreiro 2

TÁBUA

Não mais do que uma longa tábua de madeira com um cabo improvisado de fita adesiva. Tábuas são armas corpo a corpo pesadas, muito usadas por supermutantes que têm a força para manejá-las de forma eficaz. Tábuas podem aceitar um dos seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo:**

Mods Exclusivos de Tábuas

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Espinhoso	Espinhosa	+1 de dano; ganha Perfurante 1	+0,5	+6	–
Perfurante	Perfurante	+2 de dano	+0,5	+9	Ferreiro 1
Lâminas Acopladas	com Lâminas	+2 de dano; ganha Persistente	+1	+10	Ferreiro 1

CANO DE CHUMBO

Um cano de metal longo e pesado (geralmente chumbo), com um cabo de fita adesiva em uma extremidade e algumas porcas e parafusos presos na outra. Tosco, simples e machuca pra caramba. Canos de chumbo podem aceitar um dos seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo:**

Mods Exclusivos de Canos de Chumbo

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Espinhoso	Espinhoso	+1 de dano; ganha Perfurante 1	+0,5	+4	–
Pesado	Pesado	+2 de dano	+1	+11	Ferreiro 2

CHAVE GRIFO

Uma chave pesada, metálica e ajustável, longa o suficiente para ser usada como uma arma corpo a corpo improvisada. A boca ajustável é frequentemente usada para segurar acessórios, permitindo que a chave seja modificada com extrema facilidade.

Chaves grifo podem aceitar um dos seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo**. A dificuldade de qualquer teste para instalar um mod em uma chave grifo é reduzida em 1.

Mods Exclusivos de Chave Grifo

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Gancho	com Gancho	+1 de dano; em ataque bem-sucedido, gaste 2 PA para desarmar o oponente, derrubando uma arma empunhada	–	+9	–
Pesado	Balanceada	+2 de dano	+3,5	+12	Ferreiro 1
Perfurante	Perfurante	+2 de dano; ganha Perfurante 1	+0,5	+13	Ferreiro 1
Super Pesado	Pesada	+3 de dano	+1	+22	Ferreiro 2

TACO DE BILHAR

Um pedaço de madeira longo e fino usado em jogos como bilhar. Útil como uma arma corpo a corpo se não houver nada à mão com mais peso.

Tacos de bilhar podem aceitar um dos seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo**:

Mods Exclusivos de Tacos de Bilhar

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Farpado	Farpado	+1 de dano; ganha Perfurante 1	–	+2	–
Afiado	Afiado	+1 de dano; ganha Persistente	–	+3	–

ROLO DE MASSA

Um cilindro resistente de madeira encontrado em cozinhas de todos os lugares. Pesado o suficiente para deter uma variedade de atacantes se você não tiver nada mais perigoso. Rolos de massa podem aceitar um dos seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo:**

Mods Exclusivos de Rolos de Massa

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Espinhoso	Farpado	+1 de dano; ganha Perfurante 1	–	+3	–
Afiado	Afiado	+1 de dano; ganha Persistente	–	+3	–

CASSETETE

Um cassetete retrátil do tipo usado por departamentos de polícia e forças de segurança privadas antes da Grande Guerra. A segurança de cada refúgio tinha um estoque deles, então eles continuam a ser usados como uma arma corpo a corpo leve reserva. Cassetetes podem aceitar um dos seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo:**

Mods Exclusivos de Cassetetes

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Eletrificado	de Choque	+2 de dan;o muda o tipo de dano para Energético	–	+15	Ferreiro 2, Ciência! 1
Pacote Atordoador	Atordoante	+3 de dano; ganha Atordoante, muda o tipo de dano para Energético	–	+30	Ferreiro 2, Ciência! 1

MARRETA

Marretas são armas primitivas, usadas como ferramentas antes da Grande Guerra para quebrar chão ou demolir coisas. Embora geralmente não seja considerada uma arma poderosa, uma pessoa forte — ou um supermutante — pode empunhar uma delas como um porrete, aproveitando ao máximo o peso da marreta. Marretas podem aceitar um dos seguintes mods, que são **instalados com a perícia Reparo:**

Mods Exclusivos de Marretas

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Perfurante	Perfurante	+1 de dano; ganha Perfurante 1	+5	+18	Ferreiro 2
Pesado	Pesado	+2 de dano	+9	+30	Ferreiro 2

SUPERMARRETA

Supermarretas são variantes motorizadas da marreta comum. Projetos mais antigos do Pré-Guerra foram equipados com dispositivos de armazenamento cinético para aumentar a força de impacto, enquanto as do Pós-Guerra têm um pequeno motor de foguete na cabeça do martelo para acelerar o balanço e dar um golpe mais pesado.

Supermarretas podem aceitar um dos seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo**:

Mods Exclusivos de Supermarretas

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Bobina de Aquecimento	Ardente	+1 de dano; muda o tipo de dano para Energético	–	+180	Ferreiro 2
Pacote Atordoador	Atordoante	+2 de dano; ganha Atordoante, muda o tipo de dano para Energético	–	+360	Ferreiro 3, Ciência! 1

FERRO DE RODA

Uma ferramenta simples em forma de L encontrada comumente em carros e garagens; ferros de roda são armas úteis quando não estão sendo usados para trocar pneus de um carro. Ferros de roda podem aceitar o seguinte mod, **instalado com a perícia Reparo:**

Mod Exclusivo de Ferros de Roda

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Lâminas Acopladas	com Lâminas	+1 de dano; ganha Persistente	+0,5	+12	Ferreiro 2

BENGALA

Um bastão simples usado para apoiar aqueles que não conseguem andar tão bem, uma bengala é resistente o suficiente para ser uma arma improvisada se você não tiver outras opções. Bangalas podem aceitar um dos seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo:**

Mods Exclusivos de Bengalas

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Farpado	Farpada	ganha Perfurante 1	–	+1	–
Espinhoso	Espinhosa	+1 de dano; ganha Perfurante 1	–	+1,5	–

LUVAS DE BOXE

Uma luva grande de couro, usada para proteger as mãos e os pulsos dos impactos do soco. Embora originalmente usadas durante partidas esportivas, um lutador habilidoso pode usá-las para dar golpes certeiros nos inimigos em lutas menos organizadas, especialmente se as modificaram a luva de alguma forma. Luvas de boxe podem aceitar um dos seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo:**

Mods Exclusivos de Luvas de Boxe

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Espinhoso	Espinhosas	Ganha Perfurante 1	–	+3	–
Perfurante	Perfurantes	+1 de dano; ganha Perfurante 1	–	+4	Ferreiro 1
Revestido de Chumbo	Revestidas de Chumbo	+2 de dano	+0,5	+7	Ferreiro 1

LUVA DESTROÇADORA

Feitas com os dedos e garras cortados de um destroçador e montados em um suporte que se encaixa no pulso, ela permite que o usuário ataque com parte da força letal do antigo dono das garras. Luvas destroçadoras podem aceitar o seguinte mod, **instalado com a perícia Reparo:**

Mod Exclusivo de Luvas Destroçadoras

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Garra Extra	Grande	+1 de dano; em ataque bem-sucedido, gaste 2 PA para desarmar o oponente, derrubando uma arma empunhada	+1	+22	–

SOQUEIRAS

Embora desenvolvida na antiguidade, esta arma é bastante prevalente nos ermos do Pós-Guerra. As soqueiras, ou soco-inglês, assumem a forma de quatro anéis de metal ligados em uma formação convexa rasa, com um protetor anexado à face côncava. Os anéis são colocados sobre os dedos do combatente, com o protetor pressionado contra a palma da mão. Quando um soco é desferido, os nós da soqueira recebem a maior parte do impacto, transferindo grande parte da energia cinética do soco para o alvo por meio da superfície de impacto mais dura e menor dos nós da soqueira. Isso aumenta drasticamente a probabilidade de sérios danos nos tecidos e fraturas ósseas. Soqueiras podem aceitar um dos seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo:**

Mods Únicos de Soqueiras

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Afiado	Afiadas	Ganha Persistente	–	+3	–
Espinhoso	Espinhosas	Ganha Perfurante 1	–	+3	–
Perfurante	Perfurantes	+1 de dano; ganha Perfurante 1	–	+4	Ferreiro 1
Lâminas Acopladas	com Lâminas	+1 de dano; ganha Persistente	–	+5	Ferreiro 1

PUNHO POTENTE

Um punho potente é uma manopla ou avambraço reforçado com um aríete pneumático pesado montado sobre os nós dos dedos. Projetado para equipes de demolição, viu-se empregado por militares para romper fortificações e se livrar de barricadas inimigas… e inimigos. Punhos potentes podem aceitar os seguintes mods, **instalados com a perícia Reparo:**

Mods Exclusivos de Punhos Potentes

MOD	NOME DO SUFIXO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Perfurante	Perfurante	+2 de dano; ganha Perfurante 1	+0,5	+45	Ferreiro 2
Bobina de Aquecimento	Ardente	+2 de dano; muda o tipo de dano para Energético	–	+100	Ferreiro 3

ARMAS DE ARREMESSO

ARMA DE ARREMESSO	TIPO DE ARMA	VALOR DE DANO	EFEITOS DE DANO	TIPO DE DANO	QUALIDADES	PESO	CUSTO	RARIDADE
Faca de Arremesso	Arremesso	3	Perfurante 1	Físico	Ocultável, Silenciada, Arremessável (P)	<½	10	1
Tomahawk	Arremesso	4	Perfurante 1	Físico	Silenciada, Arremessável (P)	<½	15	2
Azagaia	Arremesso	4	Perfurante 1	Físico	Silenciada, Arremessável (M)	2	10	1

FACA DE ARREMESSO

Uma faca pequena e afiada, especialmente equilibrada para arremesso. Normalmente feita de um metal leve, com um cabo escavado para reduzir o peso. Elas causam pouco dano, mas são leves, silenciosas e rápidas de manusear.

TOMAHAWK

Um machado pequeno e de cabo curto, semelhante a uma machadinha. Menos sutil do que uma faca de arremesso, um tomahawk arremessado pode causar uma boa impressão em um inimigo.

AZAGAIA

Uma lança curta, normalmente não resistente o suficiente para combate corpo a corpo, uma azagaia pode ser arremessada a uma distância considerável.

Complicações de Arma de Arremesso

A seguir estão sugestões de possíveis complicações que podem ocorrer se você rolar um 20 ao manejar com Arremesso. As complicações são resolvidas após os resultados de um teste de perícia, portanto, nenhum dos seguintes resultados pode impedir um ataque bem-sucedido.

- **Desastre:** ao pegar sua arma, você derruba outra da sua mochila. Outra arma de arremesso do mesmo tipo cai da sua mochila no chão e permanece perdida, a menos que você a recupere.
- **Guarda Aberta:** seu ataque deixou você incapaz de se defender efetivamente; sua Defesa é reduzida em 1 até o início do seu próximo turno.

EXPLOSIVOS

EXPLOSIVO	TIPO DE ARMA	VALOR DE DANO	EFEITOS DE DANO	TIPO DE DANO	QUALIDADES	PESO	CUSTO	RARIDADE
Bola de Beisebol Explosiva	Explosivo	5	–	Físico	Explosiva, Arremessável (M)	0,5	40	1
Granada de Fragmentação	Explosivo	6	–	Físico	Explosiva, Arremessável (M)	<½	50	2
Coquetel Molotov	Explosivo	4	Persistente	Energético	Explosiva, Arremessável (M)	0,5	10	1
Granada Nuka	Explosivo	9	Destruidor, Irradiante, Brutal	Energético	Explosiva, Arremessável (M)	0,5	100	4
Granada de Plasma	Explosivo	9	–	Físico/ Energético	Explosiva, Arremessável (M)	<½	135	3
Granada de Pulso	Explosivo	6	Atordoante	Energético	Explosiva, Arremessável (M)	<½	100	3
Mina de Tampas de Garrafa	Explosivo	6	–	Físico	Explosiva, Mina	0,5	75	2
Mina de Fragmentação	Explosivo	6	–	Físico	Explosiva, Mina	0,5	50	2
Mina Nuclear	Explosivo	9	Destruidor, Irradiante, Brutal	Energético	Explosiva, Mina	0,5	100	4
Mina de Plasma	Explosivo	9	–	Físico/ Energético	Explosiva, Mina	<½	135	3
Mina de Pulso	Explosivo	6	Atordoante	Energético	Explosiva, Mina	<½	100	3

BOLA DE BEISEBOL EXPLOSIVA

Não mais do que uma bola oca cheia de uma mistura explosiva improvisada, estas granadas são toscas, de baixa tecnologia e fáceis de fazer, causando uma quantidade moderada de dano àqueles no raio da explosão.

GRANADA DE FRAGMENTAÇÃO

Uma granada de fragmentação básica, que consiste em um núcleo explosivo em um invólucro de metal projetado para se estilhaçar após a detonação. Elas são simples e altamente eficazes. Apenas lembre-se de arremessar a granada, e não o pino.

COQUETEL MOLOTOV

Consiste em uma garrafa de vidro — normalmente de uma bebida alcoólica — com uma mistura de combustível inflamável, um pouco de óleo de motor para ajudar a espalhar e um pano encharcado de álcool na parte superior para atuar como um pavio. Quando usado, o pavio é aceso e a garrafa arremessada no alvo; a garrafa quebrada espalha a mistura agitada, que rapidamente inflama e começa a queimar qualquer coisa nas proximidades. Barato e eficaz.

GRANADA NUKA

Uma arma nuclear tática pequena e portátil, uma granada Nuka é extremamente perigosa de usar — deixar uma cair é uma má ideia —, mas devastadoramente eficaz, comparável às mini-ogivas usadas por Fat Mans.

GRANADA DE PLASMA

Um recipiente contendo produtos químicos transformados rapidamente em gás ionizado superaquecido na detonação. A explosão de uma granada de plasma gera uma grande quantidade de calor, que mais do que compensa a falta de estilhaços ou ondas de choque concussivas.

Especial: granadas de plasma causam dano Físico e Energético. Jogue o dano normalmente e depois reduza o total com base no menor Redutor de Dano do alvo (Físico ou Energético).

GRANADA DE PULSO

Granadas de pulso emitem uma explosão eletromagnética que causa dano maciço a máquinas — como Robôs, Sintéticos e Armadura Potente — nas proximidades, não causando dano a criaturas vivas.

Complicações de Explosivos

A seguir estão sugestões de possíveis complicações que podem ocorrer se você rolar um 20 ao ao oprerar com Explosivos. As complicações são resolvidas após os resultados de um teste de perícia, portanto, nenhum dos resultados a seguir pode impedir um ataque bem-sucedido, embora uma complicação em um ataque com falha possa ter um resultado diferente de uma complicação em um teste bem-sucedido.

- **Dano Colateral:** havia algo no local da explosão que você não viu a tempo, ou que ignorou quando jogou o explosivo. O mestre escolhe algo na zona que é valioso ou útil para você ou outra PJ, ou adiciona algo à zona, e essa coisa recebe o dano da explosão.
- **Falhou:** alguma parte do explosivo está com defeito e não detona. Se o ataque falhou e você rolou uma complicação, pode ser que o explosivo não tenha efeito (e cause 0 de dano), em vez de apenas um efeito parcial como normal.
- **Ops...:** você solta o explosivo antes que possa arremessá-lo. Se o ataque falhou e você rolou mais de uma complicação, pode ser que você tenha se atrapalhado com o explosivo, soltando-o. O explosivo causa dano total a você e metade do dano a todos os outros em sua zona atual.
- **Arremesso Desviado:** o explosivo está um pouco fora do alvo, ou ricocheteou em algo, ou está ligeiramente fora de onde você pretendia que estivesse. Inimigos em cobertura dentro da zona-alvo jogam +2 dados de cobertura.

Especial: granadas de pulso só causam dano a Robôs, Sintéticos, Armaduras Potentes (embora não aos usuários dentro delas) e outros alvos mecânicos ou tecnológicos. Quaisquer computadores na área da explosão também são danificados pela granada. Contra qualquer outro alvo, granadas de pulso causam 0 de dano.

MINA DE TAMPAS DE GARRAFA

A mina de tampas de garrafa é feita toscamente, mas é um explosivo formidável. As minas são fabricadas a partir de um recipiente simples, como uma lancheira, preenchidas com tampas de garrafa e uma mistura explosiva tosca e equipadas com um sensor e um detonador. A força explosiva arremessa as tampas sobre uma ampla área a uma velocidade tal que elas são essencialmente estilhaços.

Especial: ao construir uma mina de tampas de garrafa, você pode adicionar tampas de garrafa extras; a cada 10 tampas adicionadas, o dano é aumentado em +1. Quando a mina detonar, jogue o valor de dano uma segunda vez: o total rolado é o número de tampas intactas encontradas na zona onde a mina detonou.

MINA DE FRAGMENTAÇÃO

Semelhante em design e construção a uma granada de fragmentação, uma mina de fragmentação é colocada no chão e usa uma placa de pressão ou sensor de proximidade para acionar a detonação quando alguém se aproxima demais.

MINA NUCLEAR

É uma variante nuclear de uma mina terrestre. A mina nuclear opera em todos os aspectos como as outras minas, embora sua explosão seja mais parecida com a de uma mini-ogiva. Naturalmente, isso significa que ela causa danos tanto pela explosão quanto pela radiação emitida.

MINA DE PLASMA

Essas minas magneticamente seladas desencadeiam uma explosão de plasma energizado ao serem acionadas, queimando aqueles que acionaram os sensores da mina.

Especial: minas de plasma causam dano Físico e Energético. Jogue o dano normalmente e depois reduza o total com base no menor Redutor de Dano do alvo (Físico ou Energético).

MINA DE PULSO

A mina consiste em um poderoso dispositivo PEM conectado a um fusível de proximidade e, em seguida, preso em um invólucro de metal pesado. Embora apenas levemente prejudiciais a alvos orgânicos, essas minas causam graves danos a inimigos robóticos, atordoando-os ou mesmo desativando-os permanentemente.

Especial: minas de pulso só causam dano a Robôs, Sintéticos, Armaduras Potentes (embora não aos usuários dentro delas) e outros alvos mecânicos ou tecnológicos. Quaisquer computadores na área da explosão também são danificados pela granada. Contra qualquer outro alvo, minas de pulso causam 0 de dano.

VESTUÁRIO

O vestuário cobre todas as indumentárias, desde roupas, chapéus e macacões, até armaduras e capacetes. Cada peça de vestuário fornece alguns Redutores de Dano que se aplicam às partes do corpo que ela cobre. Você pode usar roupas por baixo da armadura, se fizer sentido — seu mestre de jogo pode dizer que a combinação que você quer não funciona, ou ele pode fornecer uma restrição, como ficar sobrecarregado ou ter a dificuldade de testes de **Força** ou **Agilidade** aumentadas com base em como você coloca seu vestuário.

ROUPAS

Roupas são a forma mais básica de vestuário. Elas são apresentadas como conjunto, cobrindo todo o corpo (braços, pernas, tronco) e, muitas vezes, fornecendo pequenos benefícios com base em como ela faz você parecer ou na maneira como foi projetada. Armaduras podem ser usadas sobre roupas; para cada área, use o valor de Redutor de Dano mais alto entre a roupa e a armadura.

TRAJES

Trajes são como roupas, por serem apresentados como um único item que, quando usado, cobre os braços, pernas e tronco. No entanto, trajes não podem ser usados em combinação com armaduras: seja porque são muito volumosos, já incluam armaduras, ou seus benefícios sejam perdidos se combinados com armaduras.

PEÇAS DE ARMADURA

Cada peça de armadura cobre uma parte do corpo — braço, perna ou tronco (a cabeça é protegida por capacetes) — e cada uma fornece um conjunto distinto de Redutores de Dano para ataques contra essa área. Você pode usar uma peça de braço no braço esquerdo ou direito como preferir e, da mesma forma, peças de perna podem ser usadas em ambas as pernas. Você só pode usar uma peça de armadura em cada área.

CAPACETES

Capacetes incluem elmos, chapéus, máscaras e outros itens usados na cabeça. Você só pode usar um item de capacete. Como peças de armadura, o capacete fornece um conjunto distinto de Redutores de Dano para ataques contra a cabeça. Capacetes também podem oferecer outros benefícios.

Armadura para Supermutantes e Robôs

Supermutantes e Robôs não podem usar armaduras normais. Os Supermutantes só podem usar armadura dos invasores, que é improvisada e facilmente ajustada para caber em seus corpos volumosos.

Os Robôs têm seu próprio Redutor de Dano, com base no material de sua lataria. A armadura robótica pode ser aprimorada (veja a pág.146).

Armadura para Cães

Personagens que adquiriram a vantagem Dogmeat (veja a pág. 63) são acompanhadas por um companheiro canino de confiança e provavelmente vão querer proteger o "melhor amigo do homem" dos perigos dos Ermos. Uma personagem com a vantagem Dogmeat pode obter os seguintes tipos de armadura para proteger seu cão:

Armadura Canina

ARMADURA CANINA	REDUTOR DE DANO			ÁREAS COBERTAS	PESO	CUSTO	RARIDADE
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
Capacete Canino	2	1	0	Cabeça	0,5	7	2
Armadura Canina Leve	1	1	0	Tronco, Patas	0,5	10	1
Armadura Canina Média	2	2	0	Tronco, Patas	1	15	2
Armadura Canina Pesada	3	3	0	Tronco, Patas	1	10	3

ARMADURA POTENTE

A Armadura Potente consiste em um chassi motorizado, sobre o qual são afixadas várias peças da Armadura Potente. Sem o chassi, você não pode usar o resto da armadura, e o chassi sozinho não fornece Redutor de Dano por si só.

O uso da Armadura Potente é descrito na íntegra mais adiante nesta seção, a partir da pág. 138.

ARMADURA ROBÓTICA

Robôs não usam armaduras no sentido convencional. Em vez disso, a construção de seus corpos fornece proteção contra ações hostis e riscos ambientais. Todos os Robôs começam com um valor básico de Redutor de Dano da construção e dos materiais de seus corpos, e isso pode ser aprimorado com tempo, esforço e materiais.

ROUPAS E TRAJES

Roupas fornecem pouca proteção por si só, mas muitas vezes podem fornecer pequenos bônus quando combinadas em conjunto com armaduras. Trajes geralmente concedem mais proteção ou bônus maiores, ao custo de não poderem ser usados em conjunto com armaduras.

O único mod que a maioria das roupas pode aceitar é a Trama Balística, um forro que melhora a proteção fornecida pela roupa sem alterar significativamente sua aparência. No entanto, o conhecimento de como fazer essa trama balística é escasso e altamente valorizado.

Tipos de Roupa, Traje e Capacete

ITEM	REDUTOR DE DANO			ÁREAS COBERTAS	PESO	CUSTO	RARIDADE
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
ROUPAS							
Arnês	0	0	0	Braços, Pernas, Tronco	0,5	5	0
Farda Militar	0	1	0	Braços, Pernas, Tronco	1,5	12	1
Macacão do Refúgio	0	1	2	Braços, Pernas, Tronco	0,5	20	2
Roupas de Viagem	1	1	0	Braços, Pernas, Tronco	0,5	5	1
Roupas Casuais	0	0	0	Braços, Pernas, Tronco	1	20	1
Roupas Rígidas	1	1	0	Braços, Pernas, Tronco	1,5	20	1
Uniforme da Irmandade do Aço	1	1	1	Braços, Pernas, Tronco	1	20	2
TRAJES							
Armadura de Engenheiro	1	1	0	Braços, Pernas, Tronco	1	15	1
Armadura de Espinhos	2	2	0	Cabeça, Braços, Pernas, Tronco	8,5	65	2
Armadura de Grade	3	4	0	Cabeça, Braços, Pernas, Tronco	16,5	110	3
Armadura do Escriba da Irmandade	1	2	2	Braços, Pernas, Tronco	2	20	2
Farda da Irmandade do Aço	2	2	2	Braços, Pernas, Tronco	2	20	3
Jaleco	0	0	0	Braços, Pernas, Tronco	1	10	1
Macacão de Serviço	2	0	0	Braços, Pernas, Tronco	1	12	1
Peles	1	0	0	Braços, Pernas, Tronco	2	13	0
Roupas de Errante	1	2	0	Braços, Pernas, Tronco	5	35	1
Roupas Formais	0	0	0	Braços, Pernas, Tronco	1	30	2
Sobretudo Pesado	1	1	1	Braços, Pernas, Tronco	1	20	1
Traje de Proteção	0	0	Imune	Cabeça, Braços, Pernas, Tronco	2,5	85	3
CAPACETES							
Capacete de Segurança	2	0	0	Cabeça	<½	15	1
Capacete Militar	2	0	0	Cabeça	1,5	20	1
Capuz	1	0	1	Cabeça	1	5	1
Capuz da Irmandade do Aço	0	1	0	Cabeça	<½	12	2
Capuz Simples	0	0	2	Cabeça	0,5	5	0

ITEM	REDUTOR DE DANO			ÁREAS COBERTAS	PESO	CUSTO	RARIDADE
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
Chapéu Casual	0	0	0	Cabeça	<½	15	1
Chapéu do Escriba da Irmandade	0	2	0	Cabeça	<½	8	2
Chapéu Formal	0	0	0	Cabeça	<½	15	2
Máscara de gás	1	0	3	Cabeça	1,5	10	2
Viseira de Soldador	2	2	0	Cabeça	2	20	2

ARMADURA DE ENGENHEIRO

Usado pelos engenheiros da Irmandade e por aqueles que se consideram semelhantes, este traje consiste em uma jaqueta protetora, luvas de lona ou couro pesados e um colete e cinto de ferramentas cobertos de bolsos. Ele fornece proteção contra os perigos ao manusear ferramentas elétricas em uma oficina, mas não é realmente uma armadura adequada para o campo de batalha.

ARMADURA DE ESPINHOS

Camadas de couro com trapos, placas de metal, segmentos de corrente e barras costurados nas camadas ou soldados entre si. Muitas das barras se projetam para fora, criando uma aparência espinhosa que ajuda a afastar ataques corpo a corpo, enquanto as camadas de placas de metal e acolchoamento de couro protegem contra perigos e ataques. Um capuz e um capacete aumentam a proteção fornecida.

ARMADURA DE GRADE

Roupas pesadas de couro, reforçadas com trapos, placas de metal, correntes e barras. Como a armadura de espinhos (pág. 128), o trabalho em metal cria uma grade áspera de vergalhões ao redor da cabeça e do tronco, fornecendo proteção extra. Normalmente usado com capuz e capacete.

ARMADURA DO ESCRIBA DA IRMANDADE

Os escribas da Irmandade do Aço às vezes são obrigados a se aventurar em campo para fazer observações ou realizar pesquisas de perto. Embora forneça apenas proteção limitada, esta vestimenta é suficiente para proteger o usuário do perigo por tempo suficiente para permitir que ele se retire e procure ajuda de alguém melhor equipado.

ARNÊS

Um arnês de segurança remanejado para servir como um suporte para peças de armadura. Comum entre invasores, que tendem a usar o arnês sem nada por baixo.

CAPACETE DE SEGURANÇA

Um chapéu leve de metal ou plástico destinado a proteger a cabeça de solavancos e colisões em trabalhos na indústria ou construção. Não é realmente destinado ao combate, mas antes um capacete de segurança do que nada.

CAPACETE MILITAR

Um capacete feito de metal, plástico e cerâmica leve, projetado para proteger a cabeça de um soldado de estilhaços. O capacete é forrado com estofamento de suporte para garantir um ajuste seguro.

CAPUZ

Uma cobertura de couro ou pano para a cabeça e pescoço. Fornece um pouco de proteção contra intempéries e é facilmente combinado com uma máscara ou lenço para cobrir a boca e o nariz para proteger o usuário contra a poeira e a fumaça. Útil nos Ermos se você for pego desprevenido sem melhor proteção.

CAPUZ DA IRMANDADE DO AÇO

A combinação perfeita para o uniforme da Irmandade do Aço, este capuz justo foi desenvolvido antes da Grande Guerra para usuários de Armadura Potente. Ele é projetado para se conectar ao capacete de uma Armadura Potente, fornecendo uma interface mais próxima dos sistemas da armadura, além de conter um fone de ouvido e microfone para o rádio interno da armadura.

Trama Balística

Esta trama de polímeros balísticos é um mod de armadura que melhora as capacidades defensivas de algumas vestimentas. Uma camada desse tecido artificial resistente pode ser usada como forro em uma variedade de indumentárias, dando-lhes uma capacidade limitada de resistir a impactos, balas e rajadas de energia.

Poucos sabem como fazer essa trama, e eles compartilham esses segredos apenas ocasionalmente. Todos os mods de Trama Balística são **instalados com a perícia Reparo**.

Mods de Armadura de Tramas Balísticas

MOD BALÍSTICO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Trama Balística Mk I	+2 Redutor de Dano Físico; +2 Redutor de Dano Energético	–	+20	–
Trama Balística Mk II	+3 Redutor de Dano Físico; +3 Redutor de Dano Energético	–	+30	Armeiro 1
Trama Balística Mk III	+4 Redutor de Dano Físico; +4 Redutor de Dano Energético	–	+40	Armeiro 2
Trama Balística Mk IV	+5 Redutor de Dano Físico; +5 Redutor de Dano Energético	–	+50	Armeiro 3
Trama Balística Mk V	+6 Redutor de Dano Físico; +6 Redutor de Dano Energético	–	+60	Armeiro 4

CAPUZ SIMPLES

Um capuz de tecido resistente feito de saco de estopa ou lona. Fornece um pouco de proteção contra poeira, fumaça e radiação ao cobrir toda a cabeça. Convenientemente, possui furos para os olhos, e algumas versões incluem algum tipo de aparelho respiratório improvisado, embora de eficácia, no mínimo, duvidosa.

CHAPÉU CASUAL

Um chapéu simples e leve, normalmente com um pico ou aba para manter a luz do sol longe dos olhos do usuário.

Especial: uma personagem usando um chapéu casual ignora qualquer aumento de dificuldade causado por luz extremamente brilhante.

CHAPÉU DO ESCRIBA DA IRMANDADE

Este chapéu de couro e óculos de proteção leves são fornecidos como um acessório para a armadura do escriba da Irmandade, para proteger a cabeça de condições perigosas.

CHAPÉU FORMAL

Um chapéu elegante, que ficará perfeito adornando sua cabeça durante um compromisso de negócios ou evento formal. Ou simplesmente porque você gosta de como ele fica, além de proteger seu rosto do sol. Muitos exemplares estão um pouco surrados e desgastados pelo uso inadequado e negligente, mas ainda são funcionais.

Especial: usar um chapéu formal permite que você rejogue um único d20 em um teste de perícia baseado em **CHA** por cena, por causarem uma boa primeira impressão.

Chapéus formais podem ser reforçados com Trama Balística (veja a barra lateral).

FARDA DA IRMANDADE DO AÇO

Um conjunto de vestimentas básicas e resistentes para o pessoal da Irmandade do Aço, consistindo em um suéter militar, calças, luvas, botas de combate e bandoleiras militares, estampados com insígnias da Irmandade que denotam posição e papel. A cor do uniforme também denota certas especialidades: os médicos usam uma versão com um suéter branco, enquanto o pessoal de voo usa azul-marinho. Embora não se destinem ao uso em combate, esses uniformes são resistentes o suficiente para fornecer um pouco de proteção contra perigos.

FARDA MILITAR

Uma camisa, jaqueta, calça e par de botas de combate simples e resistentes, projetados para serem usados por militares antes da Grande Guerra. Essas roupas são projetadas para serem usadas em condições desagradáveis e têm vários bolsos para transportar itens úteis, portanto, um conjunto intacto é um bom achado.

Especial: usar fardas militares permite que você rejogue um único d20 em um teste de perícia baseado em **FOR** ou **AGI** por cena, por facilitarem a movimentação.

Fardas militares podem ser reforçadas com Trama Balística (veja a barra lateral).

JALECO

Um jaleco branco — provavelmente manchado ou sujo — destinado ao uso em um ambiente laboratorial. Contém uma quantidade útil de bolsos, além de um relógio ou sensor logo abaixo da lapela esquerda, que pode ser facilmente verificado sem ter que tocá-lo — ideal durante trabalhos científicos delicados.

Especial: seja pelo design prático ou por você simplesmente se *sentir* mais inteligente quando o usa, um jaleco permite que você rejogue um único d20 em um teste de perícia baseado em **INT** por cena.

Um jaleco pode ser reforçado com Trama Balística (veja a barra lateral).

MACACÃO DO REFÚGIO

A peça de vestuário padrão fornecida pela Vault-Tec para todos os habitantes dos refúgios. Um macacão azul justo com uma faixa amarelo-dourada rodeando o pescoço, descendo pelo tronco e ao longo das mangas. Essa tira é uma faixa metálica que ajuda na dissipar o calor e funciona com os scanners biométricos integrados ao traje. Cada macacão do refúgio tem um número na parte de trás, que indica o refúgio do qual se originou.

Um macacão do refúgio pode ser modificado com um revestimento protetor adicional, utilizando um dos mods abaixo. Todos os mods de macacões do refúgio são **instalados com a perícia Reparo**.

Mods de Macacões do Refúgio

MOD DE MACACÃO	EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Revestimento de Isolamento	+1 de Redutor de Dano Energético	–	+10	–
Revestimento Tratado	+1 Redutor de Dano Energético; +1 Redutor de Dano Radiativo	+0,5	+20	Armeiro 2
Revestimento Resistente	+2 Redutor de Dano Energético; +2 Redutor de Dano Radiativo	+0,5	+30	Armeiro 3
Revestimento de Proteção	+2 Redutor de Dano Energético; +2 Redutor de Dano Radiativo	+0,5	+40	Armeiro 4, Ciência! 2
Revestimento de Escudo	+3 Redutor de Dano Energético; +3 Redutor de Dano Radiativo	+0,5	+50	Armeiro 4, Ciência! 4

MACACÃO DE SERVIÇO

Um traje versátil, preferido por mecânicos e outros profissionais de manutenção; o macacão é projetado para proteger de trabalhos duros e sujos com máquinas. Inclui luvas pesadas para proteger as mãos e um cinto de utilidades para carregar uma variedade de ferramentas e outros itens úteis.

Especial: macacões de serviço aumentam a Capacidade de Carga máxima em 2,5 quilos.

MÁSCARA DE GÁS

Uma máscara de borracha e couro com uma viseira de plástico, que se encaixa com uma vedação hermética sobre o rosto. A frente da máscara contém um filtro que limpa o ar de contaminantes como poeira e gás.

Especial: a máscara de gás fornece +3 RD Venenoso contra qualquer veneno no ar ou em forma de gás e impede que o usuário seja afetado por quaisquer efeitos relacionados a gás ou poeira. Enquanto estiver usando uma máscara, os testes de **Retórica** têm sua dificuldade amentada em 1 por ela abafar sua fala.

PELES

Tipicamente feitas com o couro enrijecido de um brahmin, cervo radioativo ou outro animal de grande porte, essas roupas simples oferecem um pouco de proteção e conforto, mas não substituem roupas ou armaduras feitas adequadamente.

ROUPAS CASUAIS

Simples, leve e fácil de se movimentar com elas, as roupas casuais do Pré-Guerra eram destinadas a atividades leves e de lazer.

Especial: usar roupas casuais permite que você rejogue um único d20 em um teste de perícia baseado em **FOR** ou **AGI** por cena, por facilitarem a movimentação.

Roupas casuais podem ser reforçadas com Trama Balística (veja a barra lateral).

ROUPAS DE ERRANTE

Um sobretudo de couro, luvas e botas de couro resistente, uma calça jeans e uma camisa criam um traje que é durável e confortável para longos períodos de tempo e quente o suficiente na estrada para se adequar àqueles que vagam pelos Ermos.

ROUPAS DE VIAGEM

Uma jaqueta e calças de couro e um conjunto de botas de motocicleta. Muitas vezes decorados com pregos metálicos, esses itens de couro macio fornecem proteção modesta contra perigos físicos, como desmontar involuntariamente de uma moto em movimento, enquanto ainda são razoavelmente confortáveis em qualquer clima temperado ou frio.

ROUPAS FORMAIS

Um belo terno, um lindo vestido ou algum outro tipo de roupa extravagante e sob medida. Projetadas para serem mais lisonjeiras do que funcionais, as roupas formais são úteis quando você precisa impressionar alguém e muitas vezes são valorizadas como um sinal de status, denotando a aparência de alguém que não precisa se preocupar com sua própria segurança.

Especial: usar roupas formais permite que você rejogue um único d20 em um teste de perícia baseado em **CHA** por cena, por causarem uma boa primeira impressão.

Roupas formais podem ser reforçadas com Trama Balística (veja a barra lateral).

ROUPAS RÍGIDAS

Roupas resistentes remendadas a partir de outras peças resistentes para criar uma indumentária que possa suportar à vida dura nos Ermos. Normalmente feita de uma jaqueta, camisa e camiseta, calças jeans e botas de caminhada, reforçadas (ou remendadas) com fita adesiva, para fornecer um pouco de proteção contra os solavancos e arranhões da vida e um pouco de contra as noites frias do inverno nuclear.

SOBRETUDO PESADO

Um casaco longo e pesado — um jaquetão de couro, um capote ou similar — ideal para protegê-lo das intempéries. Fornece um pouco de proteção contra danos físicos, calor extremo e até cobre bem o suficiente para proteger um pouco da radiação.

Especial: usar um sobretudo pesado permite que você rejogue um único d20 em um teste de perícia baseado em **RES** por cena por ele ajudar a protegê-lo de condições adversas.

Um sobretudo pesado pode ser reforçado com Trama Balística (veja a barra lateral).

TRAJE DE PROTEÇÃO

Um traje completamente selado para o manuseio de materiais perigosos. Os materiais dos quais um traje de proteção é feito não resistem bem à violência; mas usar um deles torna você basicamente imune à radiação.

UNIFORME DA IRMANDADE DO AÇO

Originalmente projetado como traje de suporte para o sistema da Armadura Potente T-45. A superfície do traje é coberta com uma variedade de portas de interface e conexões para conectar o usuário ao chassi da Armadura Potente. A Irmandade do Aço os emprega como base de seus uniformes padrão, garantindo que o maior número possível de pessoas esteja pronto para usar uma armadura completa. Em batalha, o uniforme é normalmente usado sob outra armadura se a Armadura Potente não estiver disponível, enquanto os oficiais seniores da Irmandade costumam usar uma jaqueta de bombardeiro ou um casaco bélico blindado sobre o traje.

VISEIRA DE SOLDADOR

Um chapéu com uma placa frontal de metal. A placa contém um pedaço de vidro tingido e endurecido, para proteger os olhos ao operar o equipamento de solda, e pode ser levantada e abaixada conforme a necessidade. Escribas da Irmandade e engenheiros são frequentemente vistos usando uma, simplesmente porque passam muito tempo trabalhando com metal.

ARMADURAS E MODS DE ARMADURA

A maioria das armaduras encontradas ou feitas nos Ermos é fragmentada, consistindo em partes individuais que cobrem uma única área do corpo. A maioria dos que usam armaduras tende a misturar e combinar peças para atender às suas necessidades, muitas vezes protegendo apenas parte de seu corpo ou usando peças mais leves para evitar ficar pesado.

Armaduras podem ser usadas sobre roupas, mas não trajes. Se estiver usando armadura sobre roupas que forneçam Redutor de Dano, use o maior Redutor de Dano de cada tipo, seja da roupa ou da armadura.

As versões Resistente e Pesada da maioria dos tipos de armadura fornecem maior proteção e também estão listadas, mas são mais raras, mais caras e mais pesadas.

Armaduras dos Invasores

PEÇA DE ARMADURA	REDUTOR DE DANO			ÁREA COBERTA	PESO	CUSTO	RARIDADE
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
Peitoral dos Invasores	1	1	0	Tronco	3,5	18	0
Perna dos Invasores	1	1	0	Perna	1,5	8	0
Braço dos Invasores	1	1	0	Braço	1,5	6	0
Peitoral dos Invasores Resistente	2	2	0	Tronco	6	33	1
Perna dos Invasores Resistente	2	2	0	Perna	3,5	13	1
Braço dos Invasores Resistente	2	2	0	Braço	3,5	8	1
Peitoral dos Invasores Pesado	3	3	0	Tronco	8,5	48	2
Perna dos Invasores Pesada	3	3	0	Perna	5	18	2
Braço dos Invasores Pesado	3	3	0	Braço	5	15	2

Armaduras de Couro

PEÇA DE ARMADURA	REDUTOR DE DANO			ÁREA COBERTA	PESO	CUSTO	RARIDADE
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
Peitoral de Couro	1	2	0	Tronco	2,5	25	1
Perna de Couro	1	2	0	Perna	1	10	1
Braço de Couro	1	2	0	Braço	1	8	1
Peitoral de Couro Resistente	2	3	0	Tronco	5	50	2
Perna de Couro Resistente	2	3	0	Perna	2,5	20	2
Braço de Couro Resistente	2	3	0	Braço	2,5	18	2
Peitoral de Couro Pesado	3	4	0	Tronco	7,5	75	3
Perna de Couro Pesada	3	4	0	Perna	3,5	30	3
Braço de Couro Pesado	3	4	0	Braço	3,5	28	3

Armaduras de Metal

PEÇA DE ARMADURA	REDUTOR DE DANO			ÁREA COBERTA	PESO	CUSTO	RARIDADE
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
Capacete de Metal	2	1	0	Cabeça	1,5	15	1
Peitoral de Metal	2	1	0	Tronco	3	40	1
Perna de Metal	2	1	0	Perna	1,5	15	1
Braço de Metal	2	1	0	Braço	1,5	15	1
Capacete de Metal Resistente	3	2	0	Cabeça	4	65	2
Peitoral de Metal Resistente	3	2	0	Tronco	8	115	2
Perna de Metal Resistente	3	2	0	Perna	4	65	2
Braço de Metal Resistente	3	2	0	Braço	4	65	2
Capacete de Metal Pesado	4	3	0	Cabeça	6	115	3
Peitoral de Metal Pesado	4	3	0	Tronco	11,5	190	3
Perna de Metal Pesada	4	3	0	Perna	6	115	3
Braço de Metal Pesado	4	3	0	Braço	6	115	3

Armaduras de Combate

PEÇA DE ARMADURA	REDUTOR DE DANO			ÁREA COBERTA	PESO	CUSTO	RARIDADE
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
Capacete de Combate	2	2	0	Cabeça	2	25	2
Peitoral de Combate	2	2	0	Tronco	4	60	2
Perna de Combate	2	2	0	Perna	1	25	2
Braço de Combate	2	2	0	Braço	1	25	2
Capacete de Combate Resistente	3	3	0	Cabeça	2,5	105	3
Peitoral de Combate Resistente	3	3	0	Tronco	6	140	3
Perna de Combate Resistente	3	3	0	Perna	2,5	105	3
Braço de Combate Resistente	3	3	0	Braço	2,5	105	3
Capacete de Combate Pesado	4	4	0	Cabeça	3,5	185	4
Peitoral de Combate Pesado	4	4	0	Tronco	8	220	4
Perna de Combate Pesada	4	4	0	Perna	3,5	185	4
Braço de Combate Pesado	4	4	0	Braço	3,5	145	4

Armadura de Sintético

PEÇA DE ARMADURA	REDUTOR DE DANO			ÁREA COBERTA	PESO	CUSTO	RARIDADE
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
Capacete de Sintético	2	3	0	Cabeça	1,5	33	3
Peitoral de Sintético	2	3	0	Tronco	3,5	75	3
Perna de Sintético	2	3	0	Perna	1,5	30	3
Braço de Sintético	2	3	0	Braço	1,5	30	4
Capacete de Sintético Resistente	3	4	0	Cabeça	3,5	70	4
Peitoral de Sintético Resistente	3	4	0	Tronco	6	125	4
Perna de Sintético Resistente	3	4	0	Perna	3,5	80	4
Braço de Sintético Resistente	3	4	0	Braço	3,5	70	4
Capacete de Sintético Pesado	4	5	0	Cabeça	5	110	5
Peitoral de Sintético Pesado	4	5	0	Tronco	8,5	175	5
Perna de Sintético Pesada	4	5	0	Perna	5	130	5
Braço de Sintético Pesado	4	5	0	Braço	5	110	5

Armaduras da Segurança da Vault-Tec

PEÇA DE ARMADURA	REDUTOR DE DANO			ÁREA COBERTA	PESO	CUSTO	RARIDADE
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
Capacete de Segurança da Vault-Tec	2	0	0	Cabeça	1	10	1
Armadura de Segurança da Vault-Tec	2	0	2	Braços, Pernas, Tronco	4	8	1

Armadura Escurecida

Muitos dos tipos de armadura listados nesta seção podem ser modificados para se tornarem **Escurecidos**. A armadura Escurecida tem uma superfície mais escura e menos reflexiva, tornando o usuário mais difícil de ser visto na penumbra ou na escuridão.

- Se você estiver usando uma ou duas peças de armadura Escurecida, você pode ignorar a primeira complicação rolada em um teste de **Furtividade** enquanto estiver na penumbra ou na escuridão.
- Se você estiver usando três ou mais peças de armadura Escurecida, você pode rejogar um único d20 em um teste de **Furtividade** por cena, enquanto estiver na penumbra ou na escuridão.
- Se você estiver usando cinco ou mais peças de armadura Escurecida, você pode rejogar um único d20 em qualquer teste de **Furtividade** enquanto estiver na penumbra ou na escuridão.

A armadura Peitoral conta como duas peças para isso. A armadura Escurecida não fornece nenhum bônus se você estiver em uma Armadura Potente.

ARMADURA DOS INVASORES

Armadura improvisada empregada por invasores e outros tipos ferozes pelos ermos. Varia consideravelmente em qualidade e aparência, mas geralmente é feita de sucata de metal rudemente moldada, reforçada com barras de metal, arame e tiras de couro. Essa aparência bárbara costuma ser complementada com troféus macabros, como crânios ou outras partes do corpo.

Cada peça de armadura dos invasores pode aceitar dois mods, um dos quais é um Material e o outro um Aprimoramento. Para mods aplicados à armadura Peitoral, dobre o peso e o custo (isso já foi feito para mods Exclusivos doTronco). Personagens Supermutantes só podem usar armadura dos invasores. Todos os mods de Material de armaduras dos invasores são **instalados com a perícia Reparo**.

Mods de Material Exclusivos de Armaduras dos Invasores

MOD DE MATERIAL	REDUTOR DE DANO			EFEITO EXTRA	PESO	CUSTO	VANTAGENS
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
Soldado	+1	+1	–	–	+0,5	+3	–
Temperado	+2	+2	–	–	+0,5	+6	–
Enrijecido(a)	+3	+3	–	–	+1	+9	Armeiro 1
Escorado	+4	+4	–	–	+1,5	+12	Armeiro 1

ARMADURA DE COURO

Feitas de couro de animal curtido e tratado, essas peças de couro enrijecido fornecem proteção modesta contra impactos físicos e tiros, além de servir para isolar o usuário do fogo e de outras energias perigosas.

Cada peça de armadura de couro pode aceitar dois mods, um dos quais é um Material e o outro um Aprimoramento. Para mods aplicados à armadura Peitoral, dobre o peso e o custo (isso já foi feito para mods Exclusivos do Tronco). Todos os mods de Material de armaduras de couro são **instalados com a perícia Reparo**.

Mods de Material Exclusivos de Armaduras de Couro

MOD DE MATERIAL	REDUTOR DE DANO			OUTROS EFEITOS	PESO	CUSTO	VANTAGENS
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
Couro Cozido	+1	+1	–	–	+0,5	+5	–
Couro Apertado	+2	+2	–	–	+0,5	+10	–
Couro Tratado	+3	+3	–	–	+0,5	+15	Armeiro 1
Couro Escurecido	+3	+3	–	*Escurecido(a)* (veja a barra lateral)	+0,5	+20	Armeiro 1
Couro com Tachas	+4	+4	–	–	+1	+25	Armeiro 1

ARMADURA DE METAL

Placa de metal moldada, presa e mantida com tiras de couro ou pano, que oferece uma proteção decente contra impactos físicos, como ataques corpo a corpo e tiros, mas menos proteção contra ataques de energia, pois a placa de metal conduz o calor. Cada peça de armadura de metal que não seja um capacete pode aceitar dois mods, um dos quais é um Material e o outro um Aprimoramento. Capacetes de metal só podem aceitar um mod de Material. Para mods aplicados à armadura Peitoral, dobre o peso e o custo (isso já foi feito para mods Exclusivos de Tronco). Todos os mods de Material de armaduras de metal são **instalados com a perícia Reparo**.

Mods de Material Exclusivos de Armaduras de Metal

MOD DE MATERIAL	REDUTOR DE DANO			EFEITO EXTRA	PESO	CUSTO	VANTAGENS
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
Metal Pintado	+0,5	+0,5	–	–	+0,5	+10	–
Metal Esmaltado	+1	+1	–	–	+1	+20	Armeiro 1
Metal Escurecido	+1	+1	–	*Escurecido(a)* (veja a barra lateral)	+1	+25	Armeiro 1
Liga Metálica	+1,5	+1,5	–	–	+1,5	+30	Armeiro 1
Metal Polido	+2	+2	–	–	+2	+40	Armeiro 2

ARMADURA DE COMBATE

Peças de armadura especialmente fabricadas, projetadas no Pré-Guerra e fornecidas aos soldados das Forças Armadas dos EUA. Foram construídas para proteger o usuário contra ataques físicos e de energia, sem serem pesadas ou desconfortáveis de usar. A Irmandade do Aço tende a usar armaduras de combate em suas tropas quando as Armaduras Potentes não estão disponíveis ou não são adequadas para a missão.

Cada peça de armadura de combate que não seja um capacete pode aceitar dois mods, um dos quais é um Material e o outro um Aprimoramento. Capacetes de combate só podem aceitar um mod de Material. Para mods aplicados à armadura Peitoral, dobre o peso e o custo (isso já foi feito para mods Exclusivos de Tronco). Todos os mods de Material de armaduras de combate são **instalados com a perícia Reparo**.

Mods de Material Exclusivos de Armadura de Combate

MOD DE MATERIAL	REDUTOR DE DANO			EFEITO EXTRA	PESO	CUSTO	VANTAGENS
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
Reforçado	+1	+1	–	–	+0,5	+15	–
Escurecido	+1	+1	–	*Escurecido(a)* (veja a barra lateral)	+0,5	+15	Armeiro 1
Fibra de Vidro	+2	+2	–	–	+0,5	+30	Armeiro 1
Polímero	+3	+3	–	–	+1	+45	Armeiro 1

ARMADURA DE SINTÉTICO

Desenvolvida pelo Instituto, a armadura de sintético é distinta e fornece excelente proteção, especialmente contra armas de energia, mas só podem ser encontradas na Comunidade e em outros locais onde os sintéticos do Instituto transitam. A raridade de sua fabricação torna difícil a aquisição para qualquer um que não tenha um bom relacionamento com o Instituto, e mesmo assim, é cara.

Cada peça de armadura de sintético que não seja um capacete pode aceitar dois mods, um dos quais é um Material e o outro um Aprimoramento. Capacetes de sintético só podem aceitar um mod de Material. Para mods aplicados à armadura Peitoral, dobre o peso e o custo (isso já foi feito para mods Exclusivos de Tronco). Todos os mods de Material de Armadura de Sintético são **instalados com a perícia Reparo**.

Mods de Material Exclusivos de Armaduras de Sintético

MOD DE MATERIAL	REDUTOR DE DANO			EFEITO EXTRA	PESO	CUSTO	VANTAGENS
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
Laminado	+1	+1	–	–	+0,5	+5	–
Resina	+2	+2	–	–	+0,5	+10	Armeiro 1
Microcarbono	+3	+3	–	–	+1	+15	Armeiro 1
Nanofilamento	+4	+4	–	–	+1,5	+20	Armeiro 1

ARMADURA DE SEGURANÇA DA VAULT-TEC

Consistindo em um longo avental à prova de balas e ombreiras, além de um capacete resistente a choques, esta armadura foi distribuída em pequenas quantidades para cada refúgio, destinada aos moradores escolhidos para atuar como pessoal de segurança. Ela oferece proteção modesta e não é especialmente volumosa, mas é improvável que suporte combates pesados, simplesmente porque era esperado que os refúgios fossem ambientes controlados, sem os armamentos pesados encontrados do lado de fora.

APRIMORAMENTOS DE ARMADURA

Aprimoramentos de armadura se aplicam a todos os tipos de armadura listados acima (exceto a armadura de Segurança da Vault-Tec) e estão reunidos aqui para evitar repetição. Todos os Aprimoramentos de armadura são **instalados com a perícia Reparo**.

Mods de Aprimoramento de Armadura

MOD DE APRIMORAMENTO	REDUTOR DE DANO			EFEITO EXTRA	PESO	CUSTO	VANTAGENS
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO				
TODAS AS ÁREAS							
Construção Leve	–	–	–	–	-0,5	+1	–
com Bolsos	–	–	–	+5 Capacidade de Carga	+0,5	+1	Armeiro 1
com Bolsos Fundos	–	–	–	+10 Capacidade de Carga	+1	+5	Armeiro 1
Revestimento de Chumbo	–	–	+1,5	–	+1	+5	Armeiro 4, Ciência! 1
Construção Ultraleve	–	–	–	–	-1,5	+7	Armeiro 3
APRIMORAMENTOS EXCLUSIVOS DE TRONCO							
Acolchoado	–	–	–	+2 para todos os Redutores de Dano vs. Armas Explosivas	+2	+1	–
Revestimento de Amianto	–	+1,5	–	Ignorar dano Energético do efeito de dano Persistente	+2	+3	Armeiro 1
Denso	–	–	–	+4 para todos os Redutores de Dano vs. Armas Explosivas	+2	+7	Armeiro 3
MalhaBioCom	–	–	–	Narcos duram duas vezes mais (veja a pág. 164)	+1	+9	Armeiro 4, Ciência! 2
Pneumático	–	–	–	O efeito de dano Atordoante requer 2 ou mais Efeitos rolados para afetar você	+1	+9	Armeiro 4
APRIMORAMENTOS EXCLUSIVOS DE BRAÇO							
Impactante	–	–	–	Ataques desarmados causam +1 de dano	+0,5	+1	Armeiro 1
Robusto	–	–	–	+2 para todos os Redutores de Dano vs. ataques corpo a corpo.	+0,5	+1	Armeiro 1
Estabilizado	–	–	–	Quando você mira e faz um ataque à distância, +1 de dano para o ataque	+0,5	+1	Armeiro 2
Aerodinâmico	–	–	–	Pode gastar até 4 PA em dano extra para ataques corpo a corpo	–	+1	Armeiro 3
Balanceado	–	–	–	Ataques corpo a corpo e desarmados ganham Perfuração 1	+0,5	+3	Armeiro 4
APRIMORAMENTOS EXCLUSIVOS DE PERNA							
Amortecido	–	–	–	+2 RD Físico vs. dano de queda	–	+1	Armeiro 1
Abafado	–	–	–	Rejogue 1d20 em testes de **Furtividade**	–	+2	Armeiro 2

ARMADURA POTENTE

Armadura potente de combate para infantaria, também conhecida como Armadura Potente, é uma tecnologia de defesa pessoal desenvolvida antes da Grande Guerra pela empresa norte-americana de defesa privada West Tek. Representa o auge da proteção pessoal, combinando excelente defesa contra armamentos leves e perigos do campo de batalha com a capacidade de carregar armamentos pesados em combate com facilidade.

Devido à sua herança comum, todos os modelos de Armadura Potente compartilham o mesmo design básico. Cada traje é construído em torno de um chassi de armadura West Tek, que fornece um exoesqueleto motorizado que aumenta a força do usuário e permite que ele caia com segurança de grandes alturas — durante seu uso original, soldados em Armaduras Potentes saltavam de aeronaves em voo baixo, pousavam e ficavam prontos para o combate em instantes. A força aprimorada significa que placas pesadas de armadura podem ser montadas no chassi, oferecendo proteção excepcional contra quase todos os tipos de tiroteio.

A energia necessária para o funcionamento dessa armadura vem de uma fonte de fusão integrada ao chassi, geralmente na forma de um núcleo de fusão. Tentaram usar outras fontes de energia em modelos anteriores, mas exemplos são raros, pois essas versões raramente foram bem-sucedidas.

Armaduras Potentes

PEÇA DE ARMADURA	REDUTOR DE DANO			PONTOS DE VIDA	ÁREAS COBERTAS	PESO	CUSTO	RARIDADE
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO					
Chassi de Armadura	–	–	–	–	Todas	75	4.500	4
Capacete dos Invasores	6	4	7	7	Cabeça	7	50	2
Peitoral dos Invasores	8	6	9	10	Tronco	11	100	2
Braço dos Invasores	4	3	7	7	Braço	8	75	2
Perna dos Invasores	4	3	9	7	Perna	8,5	75	2
Capacete T-45	6	4	7	7	Cabeça	6	60	2
Peitoral T-45	8	7	9	14	Tronco	10	140	2
Braço T-45	4	3	7	7	Braço	7,5	100	2
Perna T-45	4	3	9	7	Perna	7,5	130	2
Capacete T-51	6	5	7	9	Cabeça	6	80	3
Peitoral T-51	8	7	9	18	Tronco	10	180	3
Braço T-51	5	4	7	9	Braço	7,5	130	3
Perna T-51	5	4	7	9	Perna	7,5	130	3
Capacete T-60	7	6	7	10	Cabeça	6	130	4
Peitoral T-60	9	8	9	21	Tronco	10	250	4
Braço T-60	6	5	7	10	Braço	7,5	170	4
Perna T-60	6	5	7	10	Perna	7,5	170	4
Capacete X-01	8	7	7	12	Cabeça	6	140	5
Peitoral X-01	10	8	9	24	Tronco	10	280	5
Braço X-01	7	6	9	12	Braço	7,5	200	5
Perna X-01	7	6	7	12	Perna	7,5	200	5

CHASSI DE ARMADURA

O chassi padrão é um exoesqueleto motorizado da West Tek. Ele extrai energia de um reator de microfusão TX-28 montado na parte traseira, compatível com núcleos de fusão padrão (veja a pág. 94). Um chassi de armadura não pode ser modificado.

- **Operação:** entrar ou sair de um chassi de armadura requer uma ação maior. A armadura consome 1 carga de seu núcleo de fusão no final de cada cena em que é usada. Se isso reduzir o número de cargas do núcleo de fusão a 0, o chassi ficará sem energia. Complicações em testes de **Atletismo** feitos durante a operação da Armadura Potente podem resultar (a critério do mestre) no consumo de cargas extra, pois atividades extenuantes consomem energia mais rapidamente.
- **Compensação de Impacto:** uma personagem usando Armadura Potente não sofre dano por cair ou saltar de qualquer altura. Na verdade, pousar de qualquer altura superior a um edifício de um andar causa 3 de dano a quaisquer criaturas (ou outros objetos danificáveis) à distância Curta quando você pousa. Isso se aplica mesmo se a armadura estiver sem energia.
- **Força Amplificada:** uma personagem usando Armadura Potente usa o **FOR** 11 do chassi de armadura em vez do seu próprio, para todos os fins (como testes de perícia, Capacidade de Carga e dano corpo a corpo bônus). Além disso, o peso da armadura e de quaisquer peças de armadura anexadas não conta para a Capacidade de Carga do usuário. Este benefício é perdido se a armadura estiver sem energia.
- **Ambiente Selado:** enquanto a armadura estiver selada (ela tem peças para cada área e nenhuma dessas peças está danificada), ela fornece uma atmosfera respirável, permitindo que o usuário sobreviva em ambientes subaquáticos, com gases tóxicos ou condições inóspitas semelhantes. Este benefício é perdido se a armadura estiver sem energia.
- **Resiliência Ablativa:** quando uma personagem em Armadura Potente é atacada ou sofre dano, o dano é reduzido pelos Redutores de Dano da peça de armadura daquela área, e qualquer dano além é deduzido dos PV da peça de armadura. Se uma peça de armadura sofrer um Acerto Crítico (5 ou mais de dano em um acerto) ou for reduzida para 0 PV, ela está **danificada. Peças de armadura danificadas** não fornecem mais proteção — acertos nessa área atingem o usuário em vez disso — usando os Redutores de Dano e PV do usuário.
- **Tecnológico:** as peças de armadura não recuperam o PV naturalmente e não podem ser restauradas usando stimpaks ou a perícia **Medicina**. Devem ser reparadas, da mesma forma que os Robôs (veja a pág. 34). A Armadura Potente é afetada por qualquer efeito que atinja ou afete máquinas ou Robôs.

ARMADURA POTENTE DOS INVASORES

Peças de armadura improvisadas feitas de sucata de metal e partes de Armaduras Potentes recuperadas, mas danificadas demais para serem reparadas adequadamente. Devido à natureza improvisada de seu design, a Armadura Potente dos Invasores é relativamente fraca em comparação com suas contrapartes totalmente funcionais.

Cada peça de Armadura Potente dos Invasores pode aceitar dois mods: um mod de Aprimoramento e um mod de Sistema. Todos os mods de Aprimoramento exclusivos de Armaduras Potentes dos Invasores são **instalados com a perícia Reparo**.

Armaduras Potentes dos Invasores podem usar todos os mods de Sistema normais (veja a pág. 144), exceto Guarda-Braços de Tesla, e também podem usar o seguinte mod de Sistema, **instalado com a Perícia Reparo**:

Mods de Aprimoramento Exclusivos de Armaduras Potentes dos Invasores

MOD DE APRIMORAMENTO	REDUTOR DE DANO			PONTOS DE VIDA	ÁREA	PESO	CUSTO	VANTAGENS
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO					
Capacete dos Invasores II	+1	–	–	+1,5	Cabeça	+0,5	+5	Armeiro 1
Peitoral dos Invasores II	+1	–	–	+2	Tronco	+1	+10	Armeiro 1
Braço dos Invasores II	+1	–	–	+1,5	Braço	+1	+7	Armeiro 1
Perna dos Invasores II	+1	–	–	+1,5	Perna	+1	+7	Armeiro 1

Mod de Sistema Exclusivo de Armaduras Potentes dos Invasores

MOD DE SISTEMA	EFEITO EXTRA	ÁREA	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Vergalhão Soldado	Inimigos que te atacam com um ataque corpo a corpo ou desarmado e rolam uma complicação sofrem 2 de dano	Tronco	+1	+25	Armeiro 1

ARMADURA POTENTE T-45

Desenvolvida antes da Grande Guerra, a T-45 foi originalmente desenvolvida e fabricada para o Exército dos EUA pela empresa estadunidense de defesa privada West Tek. A T-45 foi a primeira versão de Armadura Potente a ser implantada com sucesso em batalha e, como tal, permanece relativamente comum mais de 200 anos depois.

Cada peça da T-45 pode aceitar três mods: um mod de Aprimoramento, um mod de Revestimento e um de Sistema. Todos os mods de Aprimoramento exclusivo de Armaduras Potentes T-45 são **instalados com a perícia Reparo**.

Mods de Aprimoramento Exclusivos de Armaduras Potentes T-45

MOD DE APRIMORAMENTO	REDUTOR DE DANO			PONTOS DE VIDA	ÁREA	PESO	CUSTO	VANTAGENS
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO					
Capacete T-45b	–	–	–	+1	Cabeça	+0,5	+3	Armeiro 1
Peitoral T-45b	–	–	–	+2	Tronco	+0,5	+7	Armeiro 1
Braço T-45b	+1	+1	–	+1	Braço	+0,5	+7	Armeiro 1
Perna T-45b	+1	+1	–	+1	Perna	+0,5	+7	Armeiro 1
Capacete T-45c	+1	+1	–	+2	Cabeça	+0,5	+6	Armeiro 2
Peitoral T-45c	–	–	–	+4	Tronco	+1	+14	Armeiro 2
Braço T-45c	+2	+2	–	+2	Braço	+1	+10	Armeiro 2
Perna T-45c	+2	+2	–	+2	Perna	+1	+10	Armeiro 2
Capacete T-45d	+1	+1	–	+3	Cabeça	+1	+9	Armeiro 2, Ciência! 1
Peitoral T-45d	+1	+1	–	+5	Tronco	+1,5	+21	Armeiro 2, Ciência! 1
Braço T-45d	+2	+3	–	+3	Braço	+1	+15	Armeiro 2, Ciência! 1
Perna T-45d	+2	+3	–	+3	Perna	+1	+15	Armeiro 2, Ciência! 1
Capacete T-45e	+1	+2	–	+3	Cabeça	+1	+12	Armeiro 3, Ciência! 1
Peitoral T-45e	+1	+1	–	+7	Tronco	+2	+28	Armeiro 3, Ciência! 1
Braço T-45e	+3	+3	–	+3	Braço	+1,5	+20	Armeiro 3, Ciência! 1
Perna T-45e	+3	+3	–	+3	Perna	+1,5	+20	Armeiro 3, Ciência! 1
Capacete T-45f	+2	+2	–	+4	Cabeça	+1,5	+15	Armeiro 3, Ciência! 2
Peitoral T-45f	+1	+1	–	+8	Tronco	+2,5	+35	Armeiro 3, Ciência! 2
Braço T-45f	+3	+4	–	+4	Braço	+2	+25	Armeiro 3, Ciência! 2
Perna T-45f	+3	+4	–	+4	Perna	+2	+25	Armeiro 3, Ciência! 2

ARMADURA POTENTE T-51

A T-51b era a Armadura Potente mais avançada em uso em larga escala antes do início da Grande Guerra. Entrando em serviço pela primeira vez, e com grande sucesso, na campanha de recolonização de Anchorage, a T-51 logo se tornou o equipamento padrão dos regimentos de infantaria blindada do exército. A T-51 representava o auge da tecnologia de Armadura Potente do Pré-Guerra, implantada em uma escala tão ampla que ainda pode ser encontrada séculos depois nos Ermos.

Construída com um composto de polilaminado, a carcaça externa da T-51 é surpreendentemente leve e possui um revestimento de liga de prata ablativa que refrata e dissipa eficientemente as emissões laser.

Cada peça da T-51 pode aceitar três mods: um mod de Aprimoramento, um mod de Revestimento e um de Sistema. Todos os mods de Aprimoramento exclusivos de Armaduras Potentes T-51 são **instalados com a perícia Reparo**.

Mods de Aprimoramento Exclusivos de Armaduras Potentes

MOD DE APRIMORAMENTO	REDUTOR DE DANO			PONTOS DE VIDA	ÁREA	PESO	CUSTO	VANTAGENS
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO					
Capacete T-51b	–	–	–	+1	Cabeça	+0,5	+4	Armeiro 1
Peitoral T-51b	+1	–	–	+1	Tronco	+0,5	+9	Armeiro 1
Braço T-51b	–	–	–	+1	Braço	+0,5	+6	Armeiro 1
Perna T-51b	–	–	–	+1	Perna	+0,5	+6	Armeiro 1
Capacete T-51c	–	+1	–	+1	Cabeça	+0,5	+8	Armeiro 2
Peitoral T-51c	+1	+1	–	+3	Tronco	+1	+18	Armeiro 2
Braço T-51c	+1	+1	–	+1	Braço	+1	+13	Armeiro 2
Perna T-51c	+1	+1	–	+1	Perna	+1	+13	Armeiro 2
Capacete T-51d	+1	+1	–	+2	Cabeça	+1	+12	Armeiro 2, Ciência! 1
Peitoral T-51d	+1	+1	–	+4	Tronco	+1,5	+27	Armeiro 2, Ciência! 1
Braço T-51d	+1	+1	–	+2	Braço	+1	+19	Armeiro 2, Ciência! 1
Perna T-51d	+1	+1	–	+2	Perna	+1	+19	Armeiro 2, Ciência! 1
Capacete T-51e	+1	+1	–	+3	Cabeça	+1	+16	Armeiro 3, Ciência! 1
Peitoral T-51e	+2	+1	–	+6	Tronco	+2	+36	Armeiro 3, Ciência! 1
Braço T-51e	+1	+2	–	+3	Braço	+1,5	+26	Armeiro 3, Ciência! 1
Perna T-51e	+1	+2	–	+3	Perna	+1,5	+26	Armeiro 3, Ciência! 1
Capacete T-51f	+1	+2	–	+3	Cabeça	+1,5	+20	Armeiro 3, Ciência! 2
Peitoral T-51f	+2	+2	–	+7	Tronco	+2,5	+45	Armeiro 3, Ciência! 2
Braço T-51f	+2	+2	–	+3	Braço	+2	+32	Armeiro 3, Ciência! 2
Perna T-51f	+2	+2	–	+3	Perna	+2	+32	Armeiro 3, Ciência! 2

ARMADURA POTENTE T-60

Desenvolvida logo após a vitória do Exército dos EUA em Anchorage, a série T-60 foi projetada para substituir a T-51. Estava em processo de distribuição para unidades do Exército dos EUA em serviço doméstico quando as bombas caíram, o que significa que uma boa parte ainda estava em armazenamento aguardando implantação. Como resultado, os estoques da armadura foram reivindicados pela Irmandade do Aço, e soldados da Irmandade usando a T-60 tornaram-se uma característica icônica de sua presença em uma região.

Cada peça da T-60 pode aceitar três mods: um mod de Aprimoramento, um mod de Revestimento e um de Sistema. Todos os mods de Aprimoramento exclusivos de Armaduras Potentes T-60 são **instalados com a perícia Reparo**.

Mods de Aprimoramento Exclusivos de Armaduras Potentes T-60

MOD DE APRIMORAMENTO	REDUTOR DE DANO			PONTOS DE VIDA	ÁREA	PESO	CUSTO	VANTAGENS
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO					
Capacete T-60b	+1	+1	–	+1	Cabeça	+0,5	+32	–
Peitoral T-60b	–	–	–	+2	Tronco	+0,5	+37	–
Braço T-60b	+1	+1	–	+1	Braço	+0,5	+35	–
Perna T-60b	+1	+1	–	+1	Perna	+0,5	+35	–
Capacete T-60c	+1	+1	–	+2	Cabeça	+1,5	+64	Armeiro 1, Ciência! 1
Peitoral T-60c	+1	–	–	+3	Tronco	+1	+74	Armeiro 1, Ciência! 1
Braço T-60c	+1	+1	–	+2	Braço	+1	+70	Armeiro 1, Ciência! 1
Perna T-60c	+1	+1	–	+2	Perna	+1	+70	Armeiro 1, Ciência! 1
Capacete T-60d	+1	+2	–	+2	Cabeça	+1	+96	Armeiro 2, Ciência! 1
Peitoral T-60d	+1	+1	–	+5	Tronco	+1,5	+111	Armeiro 2, Ciência! 1
Braço T-60d	+1	+2	–	+2	Braço	+1	+105	Armeiro 2, Ciência! 1
Perna T-60d	+1	+2	–	+2	Perna	+1	+105	Armeiro 2, Ciência! 1
Capacete T-60e	+2	+2	–	+3	Cabeça	+1	+128	Armeiro 3, Ciência! 1
Peitoral T-60e	+1	+1	–	+7	Tronco	+2	+148	Armeiro 3, Ciência! 1
Braço T-60e	+2	+2	–	+3	Braço	+1,5	+140	Armeiro 3, Ciência! 1
Perna T-60e	+2	+2	–	+3	Perna	+1,5	+140	Armeiro 3, Ciência! 1
Capacete T-60f	+2	+3	–	+4	Cabeça	+1,5	+160	Armeiro 3, Ciência! 2
Peitoral T-60f	+2	+1	–	+8	Tronco	+2,5	+185	Armeiro 3, Ciência! 2
Braço T-60f	+2	+3	–	+4	Braço	+2	+175	Armeiro 3, Ciência! 2
Perna T-60f	+2	+3	–	+4	Perna	+2	+175	Armeiro 3, Ciência! 2

ARMADURA POTENTE X-01

Desenvolvida pouco antes de as bombas caírem, a série X-01 estava em fase de protótipo no final da Grande Guerra. O trabalho foi concluído por remanescentes das Forças Armadas dos EUA após a queda das bombas. Ela oferece proteção superior aos modelos anteriores de Armadura Potente, mas nunca foi fabricada em larga escala, tornando-a especialmente rara.

Cada peça da X-01 pode aceitar três mods: um mod de Aprimoramento, um mod de Revestimento e um de Sistema. Todos os mods de Aprimoramento exclusivos de Armaduras Potentes X-01 são **instalados com a perícia Reparo**.

A X-01 pode usar todos os mods de Sistema normais (veja a pág. 144) e todos os mods de Revestimento normais, exceto Invernal, e também pode usar o seguinte mod de Revestimento, **instalado com a perícia Reparo**:

Mods de Aprimoramento Exclusivos de Armaduras Potentes X-01

MOD DE APRIMORAMENTO	REDUTOR DE DANO			PONTOS DE VIDA	ÁREA	PESO	CUSTO	VANTAGENS
	FÍSICO	ENERGÉTICO	RADIATIVO					
Capacete Mk II	–	–	–	+1	Cabeça	+0,5	+7	–
Peitoral Mk II	–	–	–	+1	Tronco	+0,5	+14	–
Braço Mk II	+1	+1	–	–	Braço	+0,5	+10	–
Perna Mk II	+1	+1	–	–	Perna	+0,5	+10	–
Capacete Mk III	+1	–	–	+1	Cabeça	+0,5	+14	Armeiro 1, Ciência! 1
Peitoral Mk III	–	+1	–	+2	Tronco	+1	+28	Armeiro 1, Ciência! 1
Braço Mk III	+1	+1	–	+1	Braço	+1	+20	Armeiro 1, Ciência! 1
Perna Mk III	+1	+1	–	+1	Perna	+1	+20	Armeiro 1, Ciência! 1
Capacete Mk IV	+1	+1	–	+2	Cabeça	+1	+21	Armeiro 2, Ciência! 1
Peitoral Mk IV	+1	+1	–	+3	Tronco	+1,5	+42	Armeiro 2, Ciência! 1
Braço Mk IV	+1	+1	–	+2	Braço	+1	+30	Armeiro 2, Ciência! 1
Perna Mk IV	+1	+1	–	+2	Perna	+1	+30	Armeiro 2, Ciência! 1
Capacete Mk V	+2	+1	–	+2	Cabeça	+1	+28	Armeiro 3, Ciência! 1
Peitoral Mk V	+1	+2	–	+4	Tronco	+2	+56	Armeiro 3, Ciência! 1
Braço Mk V	+2	+2	–	+2	Braço	+1,5	+40	Armeiro 3, Ciência! 1
Perna Mk V	+2	+2	–	+2	Perna	+1,5	+40	Armeiro 3, Ciência! 1
Capacete Mk VI	+2	+2	–	+3	Cabeça	+1,5	+35	Armeiro 3, Ciência! 2
Peitoral Mk VI	+2	+2	–	+5	Tronco	+2,5	+70	Armeiro 3, Ciência! 2
Braço Mk VI	+2	+3	–	+4	Braço	+2	+50	Armeiro 3, Ciência! 2
Perna Mk VI	+2	+3	–	+4	Perna	+2	+50	Armeiro 3, Ciência! 2

Mod de Revestimento Exclusivo de Armaduras Potentes X-01

MOD DE REVESTIMENTO	EFEITO EXTRA	ÁREA	PESO	CUSTO	VANTAGENS
Proteção PEM	+2 Redutor de Dano Energético	Qualquer	+0,5	+20	Armeiro 1

MODS DE ARMADURA POTENTE

Mods de Armadura Potente se aplicam a todos os tipos de armadura listados e estão reunidos aqui para evitar repetição. Existem dois tipos principais de mods de Armadura Potente: **Sistemas**, que fornecem recursos adicionais à armadura, e **Revestimentos**, que alteram a superfície externa da armadura.

Revestimento pode ser aplicado separadamente a qualquer peça individual da Armadura Potente. No entanto, devido a diferenças de tamanho, o custo e o peso de um mod de Revestimento aplicado a uma peça de Peitoral são dobrados. A Armadura Potente dos Invasores não pode receber mods de Revestimento, devido à sua natureza improvisada. **Cada mod é listado com a perícia necessária para instalá-lo**.

Mods de Armadura Potente

MOD	EFEITO EXTRA	ÁREA	PESO	CUSTO	VANTAGENS	PERÍCIA
MODS DE SISTEMA						
Depurador de Radiação	Ignore a radiação de comidas ou bebidas irradiadas consumidos enquanto a armadura estiver energizada	Cabeça	+0,5	+100	Ciência! 2	Ciências
Conjunto de Sensores	Rejogue 1d20 em todos os testes de **PER** enquanto a armadura estiver energizada	Cabeça	+0,5	+100	Ciência! 3	Ciências
HUD de Mira	Quando você fizer a ação menor Mirar, você pode fazer uma segunda ação menor por 0 PA enquanto a armadura estiver energizada	Cabeça	+0,5	+100	Ciência! 3	Ciências
Base de Dados Interna	Rejogue 1d20 em todos os testes de **INT** enquanto a armadura estiver energizada	Cabeça	+0,5	+100	Ciência! 2	Ciências
Vergalhão Soldado (exclusivo de AP dos Invasores)	Inimigos que te atacam com um ataque corpo a corpo ou desarmado e rolam uma complicação sofrem 2 de dano	Tronco	+1	+25	Armeiro 1	Reparo
Montagem de Núcleo	Se você começar seu turno e não houver PA na reserva do grupo, adicione +1 PA enquanto a armadura estiver energizada.	Tronco	+1	+100	Ciência! 3	Ciências
Purificador de Sangue	Rejogue o teste de vício para narcos viciantes enquanto a armadura estiver energizada	Tronco	+1	+100	Ciência! 1	Ciências
Protocolos de Emergência	Se seus PV atuais estiverem abaixo de 1/4 do máximo, adicione +1 à Defesa e +3 a todos os Redutores de Dano enquanto a armadura estiver energizada.	Tronco	+1	+100	Ciência! 4	Ciências
Servomotores de Auxílio ao Movimento	Aumente a **FOR** do chassi da armadura para 13 enquanto a armadura estiver energizada	Tronco	+1	+100	Ciência! 3	Ciências
Dínamo Cinético	Se você sofrer qualquer dano (após reduções dos Redutores de Dano), adicione +1 à reserva de PA do grupo enquanto a armadura estiver energizada.	Tronco	+1	+100	Ciência! 4	Ciências
Bomba Médica	Enquanto a armadura estiver energizada, se seus PV forem reduzidos para menos de 1/2 do máximo, você imediatamente usa um stimpak, recuperando 3 PV ou tratando um ferimento.	Tronco	+1	+100	Ciência! 4	Ciências
Placas Reativas	Enquanto a armadura estiver energizada, se você sofrer dano de um ataque corpo a corpo ou desarmado, você causa dano Físico de volta ao atacante igual a metade do dano total rolado	Tronco	+1	+100	Armeiro 4	Reparo

MOD	EFEITO EXTRA	ÁREA	PESO	CUSTO	VANTAGENS	PERÍCIA
Bobinas de Tesla	Enquanto a armadura estiver energizada, sempre que um inimigo fizer um ataque corpo a corpo contra você, ele sofrerá 4 de dano Energético	Tronco	+1	+100	Ciência! 3	Ciências
Stealth Boy	Você pode ativar um stealth boy (pág. 171) uma vez por cena gastando 1 carga	Tronco	+0,5	+100	Ciência! 4	Ciências
Propulsor	Ao se mover, você pode ativar um propulsor gastando 1 carga; isso permite que você mova uma zona adicional (horizontal ou verticalmente) ou ganhe altura suficiente para um pouso impactante	Tronco	+0,5	+500	Armeiro 4, Ciência! 4	Reparo
Soqueira Enferrujada	Seus ataques desarmados ganham o efeito de dano Persistente	Braço	+0,5	+50	Ferreiro 1	Reparo
Guarda-Braços Hidráulicos	Enquanto a armadura estiver energizada, seus ataques desarmados causam +2 de dano	Braço	+0,5	+100	Ferreiro 3	Reparo
Guarda-Braços Otimizados	Enquanto a armadura estiver energizada, você pode gastar até 4 PA em dano extra para ataques corpo a corpo	Braço	+0,5	+100	Ferreiro 1	Reparo
Guarda-Braços Tesla	Enquanto a armadura estiver energizada, seus ataques desarmados causam +2 de dano e agora causam dano Energético	Braço	+0,5	+150	Ferreiro 3, Ciência! 1	Reparo
Choques Calibrados	Sua Capacidade de Carga é aumentada em 25	Perna	+0,5	+100	Ciência! 2	Ciências
Escape de Ventilação Explosivo	Enquanto a armadura estiver energizada, se você pousar de uma altura, você causa 4 de dano a todas as criaturas e objetos danificáveis à distância Próxima	Perna	+0,5	+100	Ciência! 3	Ciências
Servomotores de Sobrecarga	Enquanto a armadura estiver energizada, quando você Correr você pode gastar +2 PA para mover uma zona adicional	Perna	+0,5	+100	Ciência! 3	Ciências
MODS DE REVESTIMENTO						
Placas de Titânio	+1 PV para a peça de Armadura (+2 para o Tronco)	Qualquer	0,5	10	Armeiro 3	Reparo
Placas de Chumbo	+2 RD Radiativo	Qualquer	1	10	Armeiro 1	Reparo
Revestimento Fotovoltaico	+1 PA no início de uma cena se estiver sob luz solar direta (aplica-se apenas uma vez)	Qualquer	0,5	10	Ciência! 3	Ciências
Revestimento Invernal (exceto X-01)	+1 RD Energético	Qualquer	0,5	10	Armeiro 1	Reparo
Proteção de Prisma	+3 RD Energético	Qualquer	1	10	Ciência! 2	Ciências
Proteção Explosiva	+2 para todos os Redutores de Dano vs. Armas Explosivas	Qualquer	0,5	10	Ciência! 1	Ciências

ARMADURA ROBÓTICA

As personagens de jogador Mr. Handy não podem usar roupas ou armaduras projetadas e construídas para personagens humanas, com exceção de alguns chapéus (qualquer item de capacete com Chapéu no nome), que eles podem empoleirar no topo de seu chassi principal esférico, embora isso não confira nenhum efeito além de parecer extravagante.

Para proteção e efeitos úteis, robôs como os da linha Mr. Handy dependem de sua construção e materiais de seu Revestimento. Robôs Mr. Handy têm áreas de acerto diferentes de uma personagem humanoide: Óticos, Corpo Principal, Braços (de 1 a 3) e Propulsor. Além de fornecer Redutor de Dano, a armadura robótica pode modificar a Capacidade de Carga do robô que a carrega. Todas as armaduras robóticas, exceto Revestimento, são **instaladas com a perícia Reparo**.

Tipos de Armadura Robótica

TIPO DE ARMADURA	REDUTOR DE DANO		ÁREA	CAPACIDADE DE CARGA	CUSTO	VANTAGENS
	FÍSICO	ENERGÉTICO				
Revestimento Padrão	2	0	Todas	–	–	–
Revestimento Mr. Gutsy	2	2	Todas	-5	–	–
Armadura de Fábrica	+1	+1	Óticos	–	10	–
Armadura de Fábrica	+1	+1	Corpo Principal	–	20	–
Armadura de Fábrica	+1	+1	Braços	–	10	–
Armadura de Fábrica	+1	+1	Propulsor	–	10	–
Armadura de Armazenagem	+1	+1	Corpo Principal	+10	25	Armeiro 1
Placa Primitiva	+2	–	Óticos	-5	10	–
Placa Primitiva	+2	–	Corpo Principal	-10	20	–
Placa Primitiva	+2	–	Braços	-5	10	–
Placa Primitiva	+2	–	Propulsor	-5	10	–
Placa Serrilhada	+2	–	Óticos	-5	15	Armeiro 1
Placa Serrilhada	+2	–	Corpo Principal	-10	30	Armeiro 1
Placa Serrilhada	+2	–	Braços	-5	15	Armeiro 1
Placa Serrilhada	+2	–	Propulsor	-5	15	Armeiro 1
Placa Nociva	+2	–	Óticos	-5	15	Armeiro 1
Placa Nociva	+2	–	Corpo Principal	-10	30	Armeiro 1
Placa Nociva	+2	–	Braços	-5	15	Armeiro 1
Placa Nociva	+2	–	Propulsor	-5	15	Armeiro 1
Placa Tóxica	+2	–	Óticos	-5	15	Armeiro 3
Placa Tóxica	+2	–	Corpo Principal	-10	30	Armeiro 3
Placa Tóxica	+2	–	Braços	-5	15	Armeiro 3
Placa Tóxica	+2	–	Propulsor	-5	15	Armeiro 3
Estrutura Acionada	+1	+1	Óticos	+5	15	–
Estrutura Acionada	+1	+1	Corpo Principal	+10	30	–
Estrutura Acionada	+1	+1	Braços	+5	15	–

TIPO DE ARMADURA	REDUTOR DE DANO		ÁREA	CAPACIDADE DE CARGA	CUSTO	VANTAGENS
	FÍSICO	ENERGÉTICO				
Estrutura Acionada	+1	+1	Propulsor	+5	15	–
Estrutura Voltaica	+2	+2	Óticos	+5	20	Armeiro 2
Estrutura Voltaica	+2	+2	Corpo Principal	+10	40	Armeiro 2
Estrutura Voltaica	+2	+2	Braços	+5	20	Armeiro 2
Estrutura Voltaica	+2	+2	Propulsor	+5	20	Armeiro 2
Estrutura Hidráulica	+3	+3	Óticos	+2,5	30	Armeiro 3
Estrutura Hidráulica	+3	+3	Corpo Principal	+5	60	Armeiro 3
Estrutura Hidráulica	+3	+3	Braços	+2,5	30	Armeiro 3
Estrutura Hidráulica	+3	+3	Propulsor	+2,5	30	Armeiro 3

REVESTIMENTO PADRÃO

O revestimento padrão de fábrica fornecido com todos os novos modelos Mr. Handy. Isso não tem custo, pois normalmente é o padrão de uma personagem Mr. Handy.

REVESTIMENTO MR. GUTSY

Como o revestimento padrão, mas com melhores propriedades de absorção térmica para reforçá-lo contra armas de energia. É o padrão para todas as personagens Mr. Handy que selecionarem o pacote inicial Mr. Gutsy.

ARMADURA DE FÁBRICA

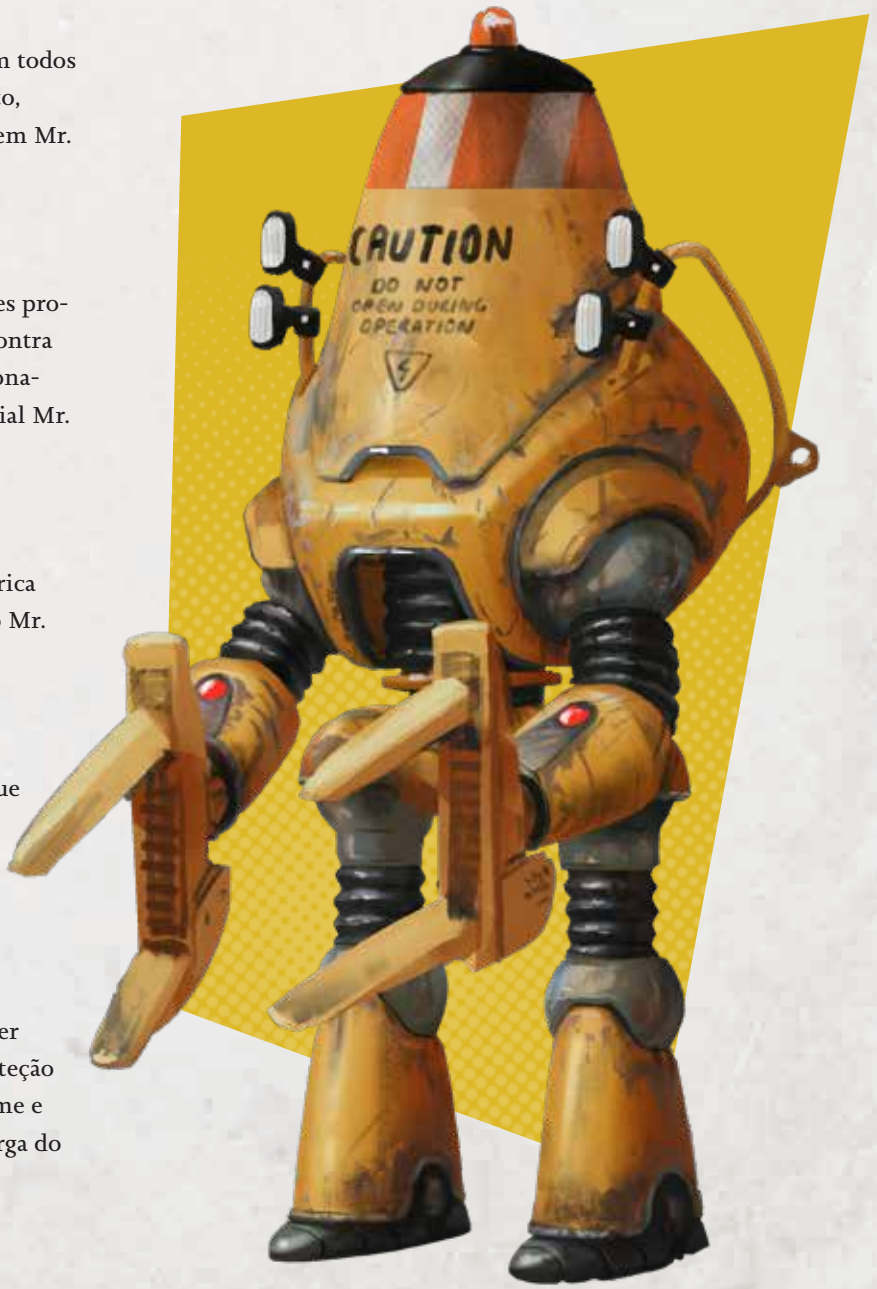
Um conjunto padronizado de blindagem de fábrica projetado para se adequar a qualquer modelo do Mr. Handy.

ARMADURA DE ARMAZENAGEM

Um conjunto de blindagem padrão de fábrica que também fornece compartimentos de armazenamento adicionais para aumentar a Capacidade de Carga de um robô.

PLACA PRIMITIVA

Armadura suplementar improvisada que pode ser fixada à estrutura de um robô para fornecer proteção extra contra perigos físicos. No entanto, o volume e o design grosseiro reduzem a Capacidade de Carga do robô.



PLACA SERRILHADA

Placas de armadura improvisadas com bordas irregulares e serrilhadas. Similar à placa primitiva, porém mais perigosa para aqueles que desejam prejudicar o robô, pois as saliências afiadas podem ferir.

Especial: quando um ataque corpo a corpo é feito contra uma área equipada com placa serrilhada e o atacante sofre uma complicação, ele sofre 2 de dano Persistente (Físico). Além disso, ataques corpo a corpo feitos usando braços equipados com placa serrilhada ganham o efeito de dano Persistente (Físico).

PLACA NOCIVA

Armadura improvisada revestida com materiais tóxicos que são prejudiciais à saúde de qualquer um que busque causar danos ao robô ou a seus companheiros.

Especial: quando um ataque corpo a corpo é feito contra uma área equipada com placa nociva e o atacante sofre uma complicação, ele sofre 2 de dano Persistente (Venenoso). Além disso, ataques corpo a corpo feitos usando braços equipados com placa nociva ganham o efeito de dano Persistente (Venenoso).

PLACA TÓXICA

Armadura improvisada feita com placas de metal irradiadas, perigosas para criaturas vivas nas proximidades.

Especial: quando um ataque corpo a corpo é feito contra uma área equipada com placa tóxica e o atacante sofre uma complicação, ele sofre 2 de dano Radiativo. Além disso, ataques corpo a corpo feitos usando braços equipados com placa toxica ganham o efeito de dano Irradiante.

ESTRUTURA ACIONADA

Um conjunto especialmente feito de placas de blindagem instalado com atuadores e sistemas motores que auxiliam as ações do robô.

Especial: ataques corpo a corpo com braços instalados com uma estrutura acionada causam +1 de dano. Um propulsor instalado com uma estrutura acionada permite fazer uma ação menor Mover e uma ação maior Correr no mesmo turno.

ESTRUTURA VOLTAICA

Um conjunto especialmente feito de placas de blindagem instalado com conduítes e capacitores adicionais para aumentar a eficácia das armas de energia.

Especial: qualquer um dos ataques do robô que cause dano Energético causa +1 se o robô estiver com uma estrutura voltaica qualquer instalada. Esse bônus aumenta em +1 para cada duas áreas adicionais com uma estrutura voltaica instalada (logo +2 para 3 peças, ou +3 para 5 ou mais peças)

ESTRUTURA HIDRÁULICA

Um conjunto especial feito de placas de blindagem que ocultam sistemas hidráulicos poderosos que melhoram os movimentos do robô.

Especial: ataques corpo a corpo feitos com braços equipados com uma estrutura hidráulica causam +1 de dano e ganham o efeito de dano Atordoante.

CONSUMÍVEIS

A categoria consumíveis abrange uma grande gama de itens que devem ser consumidos e, naturalmente, só podem ser usados uma vez única vez. Eles representam um recurso finito necessário nos Ermos, algo que sobreviventes e colonos devem procurar, seja vasculhando casas e lojas antigas em busca de suprimentos preservados, cultivando suas próprias fontes de comida e água ou atacando aqueles que estão melhor abastecidos.

Além dos kits de reparo e dos stealth boys (a partir de pág. 170), as personagens robôs não podem usar nenhum consumível. Alguns modelos de Mr. Handy podem absorver e até mesmo saborear bebidas graças a sensores de sabor avançados, mas não se beneficiam deles, não correm nenhum risco e não precisam de comida ou bebida para sobreviver.

COMIDA E BEBIDA IRRADIADAS

Algumas comidas e bebidas são **irradiadas**, contaminadas com a radiação onipresente nos Ermos. Quando você consome comida ou bebida irradiada, jogue 1. Se você rolar um Efeito, você sofre 1 de dano Radiativo, que ignora qualquer RD de equipamento ou armadura.

COMIDA

Comidas normalmente restauram alguns PV de uma personagem e muitas também têm algum benefício secundário, particularmente se a comida foi preparada adequadamente. Comida não pode ser consumida durante o combate — o auge de um tiroteio ou um instante antes de uma marretada de um supermutante não é a melhor hora para um lanchinho. Fora do combate, você pode comer uma única comida por cena — comer demais de uma só vez pode causar problemas.

Comidas

ITEM	PV CURADO	EFEITO	IRRADIADO?	PESO	CUSTO	RARIDADE
Varejeira-Gigante Assada	6	+2 RD Radiativo	–	<½	15	1
Macarrão com Queijo BlamCo	4	–	1	<½	10	1
Carne de Varejeira-Gigante	2	–	1	<½	8	0
Carne de Sanguinseto	7	–	1	<½	8	1
Bife de Sanguinseto	10	+3 PV Máximos até o final da próxima cena	–	<½	18	2
Carne de Brahmin	3	–	1	0,5	28	1
Fungo Cerebral	3	–	1	<½	6	1
Comida de Cachorro Enlatada	3	–	1	<½	6	0
Cenoura	3	–	1	<½	3	1
Carne de Casco-Mole Cozida	4,5	Ganhe +1 PA no início da próxima cena	–	<½	40	3
Milho	3	–	1	<½	6	1
Carne Enlatada	5	–	1	<½	25	1
Pedaços Crocantes de Esquilo	6	–	–	<½	6	2
Maçãs Dandy Boy	3	–	1	<½	7	0
Ovo de Destroçador	7	–	1	<½	69	3
Carne de Destroçador	9	–	1	0,5	110	3

ITEM	PV CURADO	EFEITO	IRRADIADO?	PESO	CUSTO	RARIDADE
Omelete de Destroçador	11	Se a próxima cena for de combate, recupere 1 PV no início de cada turno	–	<½	80	4
Bife de Destroçador	14	Pode rejogar 1d20 em todos os testes de **FOR** até o final da próxima cena	–	0,5	130	4
Bolinhos Fancy Lads	3	–	1	<½	18	0
Comida em Pasta	7	Pode rejogar 1d20 em todos os testes de **RES** até o final da próxima cena	–	<½	0	2
Porongo	3	–	1	0,5	6	1
Barata Radioativa Grelhada	5	–	–	<½	7	1
Cervo Radioativo Grelhado	11	A Capacidade de Carga é aumentada em +12,5 até o final da próxima cena	–	0,5	60	2
Bala de Goma	3	–	1	<½	5	0
Pedaços de Iguana	4	–	1	<½	8	1
Iguana no Palito	6	–	–	<½	33	2
Sopa de Iguana	10	–	–	0,5	21	3
Purê Instantâneo	4	–	1	<½	20	0
Pacote de Alimentos do Instituto	5	–	–	<½	10	2
Melão	3	–	1	0,5	6	1
Bolinho de Mirelurk	12	Pode respirar debaixo d'água até o final da próxima cena	–	<½	35	3
Ovo de Mirelurk	3	–	1	0,5	0	2
Omelete de Ovo de Mirelurk	7	Adicione imediatamente 2 PA à reserva do grupo	–	<½	30	3
Carne de Mirelurk	6	–	1	<½	18	1
Bife de Mirelurk-Rainha	14	Testes de **RES** têm sua dificuldade diminuída em 1 até o final da próxima cena	–	0,5	130	5
Pedaços de Rato-Toupeira	7	+1 nos PA Máximos da reserva do grupo até o final da cena atual	–	<½	8	1
Carne de Rato-Toupeira	5	–	1	<½	5	0
Carne de Cão Mestiço	4	–	1	<½	8	0
Costeletas de Cão Mutante	8	Cura 2 de dano Radiativo	–	<½	12	3
Carne de Cão Mutante	5	–	1	<½	8	2
Frutante	3	–	1	<½	8	0
Chuleta de Cusco	6	–	–	<½	12	1
Pote de Macarrão	6	–	–	<½	20	2
Torta Perfeitamente Preservada	5	–	–	<½	20	3
Porco com Feijão	4	–	1	<½	10	0
Batatas Fritas	3	–	1	<½	7	0

ITEM	PV CURADO	EFEITO	IRRADIADO?	PESO	CUSTO	RARIDADE
Carne em Conserva	6	Jogue 2 em vez de 1 para determinar o dano Radiativo quando consumido	1	0,5	25	0
Carne de Mirelurk-Rainha	10	Pode rejogar 1d20 em todos os testes de **RES** até o final da próxima cena	1	<½	22	4
Carne de Barata Radioativa	4	–	1	<½	3	0
Ovo de Escorpião Radioativo	6	–	1	<½	48	3
Omelete de Ovo de Escorpião Radioativo	9	Cura todos os vícios	–	<½	65	4
Carne de Escorpião Radioativo	9	–	1	0,5	55	2
Bife de Escorpião Radioativo	12	+2 RD Energético até o final da próxima cena	–	0,5	65	3
Carne de Cervo Radioativo	8	–	1	0,5	50	1
Cozido de Cervo Radioativo	12	+3 RD Energético até o final da próxima cena	–	0,5	60	3
Agulhinha	3	–	1	<½	5	1
Filé de Costela	10	–	–	1,5	40	2
Churrasco de Mirelurk	8	Ganhe +1 PA no início da próxima cena	–	<½	40	2
Bife Salisbury	5	–	1	<½	20	0
Grão de Lodo	3	–	1	<½	6	1
Carne de Mirelurk-de-Casco-Mole	6	–	1	<½	22	2
Pedaços de Esquilo	4	–	1	<½	4	1
Esquilo no Palito	7	–	–	<½	15	2
Cozido de Esquilo	10	–	–	0,5	24	2
Filé de Ferroasa	11	Pode rejogar 1d20 em todos os testes de **PER** até o final da próxima cena	–	<½	35	2
Carne de Ferroasa	8	–	1	<½	30	1
Bombas de Açúcar	4	Ganhe +1 PA no início da próxima cena	1	<½	11	0
Bolinho	4	–	1	<½	9	1
Turfesa	3	–	1	<½	5	3
Batate	3	–	1	<½	7	1
Sopa de Legumes	7	+2 RD Radiativo até o final da próxima cena	–	0,5	13	2
Carne de Yao Guai	9	–	1	0,5	85	3
Costelas de Yao Guai	13	+2 RD Energético até o final da próxima cena	–	0,5	90	4
Churrasco de Yao Guai	14	+2 de dano para ataques corpo a corpo até o final da próxima cena	–	0,5	110	4
Ovos Recheados Yum-Yum	4	–	1	<½	20	0

AGULHINHA

Uma gramínea alta e de rápido crescimento semelhante ao trigo, que pode ser moída e processada em farinha para pão e outros alimentos básicos.

A agulhinha é um ingrediente de algumas receitas.

BALA DE GOMA

Uma guloseima do Pré-Guerra, as balas de goma são pequenas gotas de gelatina sólida adoçadas e aromatizadas com uma variedade de sabores avassaladores. A variedade mais comum que sobreviveu à Grande Guerra, ironicamente, foi rotulada como radioativa por seu sabor azedo potente. Longos anos em armários e prateleiras tornaram isso algo literal.

BARATA RADIOATIVA GRELHADA

Um pedaço de carne grelhado tirado de uma barata radioativa. Não é especialmente apetitoso, especialmente se você souber de onde veio, mas é suficientemente nutritivo e saciante para aqueles com poucas opções.

BATATAS FRITAS

Uma lata de batatas fritas salgadas ou temperadas, selada em um ambiente inerte para manter o frescor. Um lanche comum no Pré-Guerra, ainda é possível encontrar uma ou outra lata em muitos lugares onde as pessoas viviam ou trabalhavam.

BATATE

Uma híbrida mutante das plantas de tomate e batata do Pré-Guerra, com o caule e a pele avermelhada da primeira e a polpa acastanhada da segunda. As batates oferecem uma nutrição razoável, mas têm um gosto horrível. No entanto, são relativamente fáceis de cultivar e, por isso, são um alimento básico da agricultura nos Ermos, além de serem um ingrediente de várias receitas.

BIFE DE DESTROÇADOR

Uma fatia de carne de destroçador cozida. Tão saciante e nutritiva que poderia facilmente ser sua única refeição do dia, ao mesmo tempo em que deixa você se sentindo em forma e mais forte por um tempo após comer.

BIFE DE ESCORPIÃO RADIOATIVO

Um pedaço cozido de carne de escorpião radioativo. O processo de cozimento da carne reduziu a radiação para níveis abaixo dos perigosos e aumentou o valor nutricional. Além disso, comer um bife de escorpião radioativo aumenta sua resistência ao calor extremo por um tempo.

BIFE DE MIRELURK-RAINHA

A carne rara e rica em nutrientes de uma mirelurk-rainha, quando devidamente preparada, pode fortalecer o corpo e fornecer um surto de saúde e vitalidade, fazendo com que você se sinta mais saudável e resiliente por um tempo após comer.

BIFE DE SANGUINSETO

Um pedaço de carne de sanguinseto cozido sobre uma chama aberta. Se você conseguir comer, ignorando o sabor residual, é razoavelmente nutritivo e até deixa uma sensação de vigor e saúde renovados por um tempo após comer.

BIFE SALISBURY

Uma refeição pronta de carne moída misturada com farinha de rosca, cebola e ovo, servida com molho. A refeição é pré-embalada, preservada e selada para o frescor e requer apenas calor para ser devidamente comestível novamente.

Às vezes, caixas preservadas de bife Salisbury podem ser encontradas. São idênticas à versão listada, mas não são irradiadas e sua Raridade é aumentada em 1.

BOLINHO

Uma confeitaria pequena, normalmente feita como uma guloseima para crianças ou pessoas que precisam de um pouco de animação.

BOLINHO DE MIRELURK

Lascas de carne de mirelurk misturadas com ovo de mirelurk para formar uma espécie de almôndega, que é então cozida. Além de um valor nutricional modesto, comer bolinho de mirelurk permite que você sobreviva debaixo d'água por mais tempo.

BOLINHOS FANCY LADS

Bolinhos cobertos de glacê tão lotados de açúcar e outros adoçantes que, basicamente, estão preservados para sempre. Proclamados como "o lanche favorito dos EUA", esses bolinhos podem ser encontrados pelos Ermos em muitas variedades que dão dor de dente de tão doces.

Às vezes, caixas preservadas de bolinhos Fancy Lads podem ser encontradas. São idênticas à versão listada, mas não são irradiadas e sua Raridade é aumentada em 1.

BOMBAS DE AÇÚCAR

Um cereal matinal do Pré-Guerra com "sabor explosivo", a caixa contém pequenos cereais em forma de bombas atômicas estilizadas, cobertas em quantidades obscenas de açúcar. Algumas caixas afirmam conter um prêmio dentro.

Às vezes, caixas preservadas de bombas de açúcar podem ser encontradas. São idênticas à versão listada, mas não são irradiadas e sua Raridade é aumentada em 1.

CARNE DE BARATA RADIOATIVA

Carne das baratas mutantes e irradiadas, conhecidas comumente como baratas radioativas. A carne é levemente irradiada, oferece pouco em termos de nutrição ou saciedade e também não é especialmente apetitosa. O preparo fornece apenas uma melhora marginal.

A carne de barata radioativa pode ser preparada para fazer barata radioativa grelhada.

CARNE DE BRAHMIN

Um pedaço de carne do gado mutante de duas cabeças que perambula pelos Ermos. Não muito diferente da carne bovina do Pré-Guerra, embora um pouco radioativa devido a vir de um animal mutante.

Pode ser preparada para produzir filé de costela.

CARNE DE CÃO MESTIÇO

Um pedaço de carne tirado de um cão mestiço.

A carne de cão mestiço pode ser preparada para fazer chuleta de cusco.

CARNE DE CÃO MUTANTE

A cor esverdeada e a textura irregular desta carne sugerem que ela seria bastante desagradável de comer. Ingerida crua, contém uma quantidade razoável de radiação e é intragável. Cozida, ela ainda não é dos alimentos mais saborosos, mas não é perigosa.

A carne de cão mutante pode ser preparada para fazer costeletas de cão mutante.

CARNE DE CASCO-MOLE COZIDA

A carne mais macia de mirelurks, preparada como um bife rústico. Uma refeição calórica, aqueles que comem carne de casco-mole cozida ficam revigorados e ansiosos por ação algum tempo depois.

CARNE DE CERVO RADIOATIVO

Um pedaço de carne tirado do corpo de um cervo radioativo morto. É volumosa, mas pode produzir refeições nutritivas e saciantes.

A carne de cervo radioativo pode ser preparada para fazer cervo radioativo grelhado ou usada como ingrediente para fazer cozido de cervo radioativo.

CARNE DE DESTROÇADOR

Um corte da carne de um destroçador. Perigosa de obter, pois só pode ser obtido de um destroçador morto ou de alguém que o matou, mas valiosa por ser extremamente nutritiva, especialmente quando devidamente preparada.

A carne de destroçador pode ser preparada para produzir bife de destroçador.

CARNE DE ESCORPIÃO RADIOATIVO

Carne retirada de dentro da carapaça de um escorpião radioativo, normalmente da cauda ou uma das pernas, mais fáceis de alcançar. Difícil de obter por requerer matar um escorpião radioativo ou tirá-la de algo que o matou.

A carne de escorpião radioativo pode ser preparada para fazer bife de escorpião radioativo.

CARNE DE FERROASA

Carne retirada do corpo de um ferroasa, uma mecóptera mutante com uma picada desagradável. Não parece especialmente saborosa, mas após arrancá-la do exoesqueleto ela pode ser cozida e fica razoavelmente boa.

A carne de ferroasa pode ser preparada para criar o filé de ferroasa.

CARNE DE MIRELURK

A carne de mirelurks tende a ser mais dura e de pior qualidade do que a carne que vem do mirelurk-de-casca-mole, mas ainda é totalmente comestível.

A carne de mirelurk é um ingrediente-chave no bolinho de mirelurk e pode ser preparado para produzir churrasco de mirelurk.

CARNE DE MIRELURK-DE-CASCO-MOLE

Carne de um mirelurk-de-casco-mole. Comparada à carne de um mirelurk comum, é especialmente macia e desfiante e proporciona um alimento muito mais satisfatório.

A carne de mirelurk-de-casco-mole pode ser preparada para produzir carne de casco-mole cozida.

CARNE DE MIRELURK-RAINHA

Esta carne pode ser um ótimo banquete, por ser rica em nutrientes e incrivelmente saciante, deixando uma sensação de saúde e bem-estar em quem a come, mesmo crua. Quando preparada, esses efeitos são ainda mais pronunciados.

A carne de mirelurk-rainha pode ser preparada para produzir o bife de mirelurk-rainha.

CARNE DE RATO-TOUPEIRA

Um pedaço de carne tirado de um rato-toupeira morto.

A carne de rato-toupeira pode ser preparada para fazer pedaços de rato-toupeira.

CARNE DE SANGUINSETO

Um pedaço de carne ensanguentada de um sanguinseto, um mosquito mutante grande e agressivo que normalmente ataca gado e outros animais grandes.

A carne de sanguinseto pode ser preparada para produzir bife de sanguinseto.

CARNE DE VAREJEIRA-GIGANTE

Um pedaço cru de carne tirado do corpo de uma varejeira-gigante morta. Saciante e nutritiva, mas pouco apetitosa mesmo quando preparada.

A carne de varejeira-gigante pode ser preparada para produzir varejeira-gigante assada.

CARNE DE YAO GUAI

Outra carne perigosa de obter, a carne de yao guai vem de uma forma mutante de urso feroz que vagueia pelos Ermos. A carne é altamente valorizada e nutritiva, embora ainda irradiada se consumida crua.

A carne de yao guai pode ser preparada para fazer costelas de yao guai ou churrasco de yao guai.

CARNE EM CONSERVA

Uma pequena lata de metal com carne processada mista, normalmente contendo misturas de carne de brahmin, cervo radioativo, ratos-toupeira, cães mestiços e qualquer outra coisa que o fabricante possa colocar as mãos (algumas das quais podem não ser adequadas para consumo humano).

Especial: jogue 2 ☢ ao determinar se a comida causa dano Radiativo, em vez de 1 ☢. Você sofre 1 de dano Radiativo, ignorando o Redutor de Dano, para cada Efeito rolado.

CARNE ENLATADA

Uma lata com carne processada produzida em larga escala no Pré-Guerra para lidar com a escassez de alimentos e servir como uma ração proteica para os soldados. A lata, com um anel para facilitar a abertura, ajuda a manter o conteúdo preservado por longos períodos, tornando a carne enlatada mais útil para os sobreviventes e aqueles que vasculham por comida.

CENOURA

Uma forma ligeiramente mutada do legume laranja. Fácil de cultivar em quantidades decentes e usado em várias receitas. Pequenas fazendas nos Ermos frequentemente têm alguns canteiros de cenoura.

A cenoura é um componente de várias receitas diferentes. As cultivadas em ambientes sem radiação (como em refúgios ou locais semelhantes) não são irradiadas, mas tem sua Raridade aumentada em 1.

CERVO RADIOATIVO GRELHADO

Uma peça de costela de cervo radioativo grelhada. Fácil de fazer quando você tem o ingrediente principal — carne de cervo radioativo — e saborosa e saciante o suficiente para que seus fardos pareçam um pouco mais leves assim que você terminar de comer.

CHULETA DE CUSCO

Cortes de carne de cão mestiço preparados para torná-los mais nutritivos e comestíveis.

CHURRASCO DE MIRELURK

Uma porção cozida de carne de um mirelurk. Embora não na mesma medida que a carne de um casco-mole, o churrasco de mirelurk revigora o corpo e a mente e deixa você pronto para a ação.

CHURRASCO DE YAO GUAI

Um pedaço assado de carne de yao guai cozido com cenoura e batate. Uma refeição extremamente saciante e satisfatória, e muitos alegam que aumenta seu instinto assassino e a capacidade de causa dano por um tempo após comer.

COMIDA DE CACHORRO ENLATADA

Uma lata de metal com carne processada destinada a alimentar cães. Apesar de ser comida de cachorro, é totalmente comestível por humanos, e a lata selada mantém a comida preservada e relativamente segura para consumo por longos períodos.

COMIDA EM PASTA

Nos anos anteriores à Grande Guerra, várias escolas publico-privadas pelos EUA entraram em um programa experimental: o Programa de Pasta Nutricional Alternativa (NAPP, em inglês). Desenvolvido pela Vault-Tec em parceria com o Governo Federal, o programa forneceu às escolas participantes um suprimento de comida em pasta, fortificado com vitaminas, minerais e todos os nutrientes de que um corpo em crescimento precisa e imperecível por mais de um século.

A pasta é um mingau insípido de cor rosa berrante e pode ter efeitos desconhecidos a longo prazo à psicologia ou fisiologia. No entanto, torna o corpo mais saudável após o consumo.

COSTELAS DE YAO GUAI

As costelas de yao guai são uma refeição saciante e inspiram uma sensação de invencibilidade, ao mesmo tempo em que aumentam sua tolerância à dor por um curto período.

COSTELETAS DE CÃO MUTANTE

Um pedaço de carne de cão mutante cozido para tornar o consumo mais seguro. Por razões desconhecidas, uma vez cozida a carne ajuda a absorver a radiação presente no corpo, diminuindo os efeitos do envenenamento por radiação. Esse efeito não se compara aos medicamentos antirradiação adequados, como o radaway, mas pode ser útil ter algumas à mão para absorver a radiação que você recebeu durante uma excursão.

COZIDO DE CERVO RADIOATIVO

Tiras de carne de cervo radioativo, com legumes e um pouco de álcool, cozidos para fazer um ensopado grosso e reforçado. Saciante e nutritivo, o ensopado também ajuda a fortalecer o corpo, tornando-o mais resistente ao calor extremo por um tempo.

COZIDO DE ESQUILO

Pedaços de carne de esquilo, cenoura, batate e um pouco de folhas de iresine, cozidos juntos para criar um cozido espesso. Mais saciante e apetitoso do que os ingredientes individualmente.

ESQUILO NO PALITO

Pedaços de carne de esquilo espetados em uma haste fina de madeira e depois assados sobre uma chama aberta. Não há carne suficiente para uma refeição decente, mas certamente o suficiente para um lanche.

FILÉ DE COSTELA

Um pedaço de carne grelhado de brahmin. A coisa mais próxima de um bife do Pré-Guerra que você encontrará, um bom pedaço de brahmin grelhado faz uma refeição satisfatória.

FILÉ DE FERROASA

Um pedaço cozido de carne de ferroasa. Não é o mais apetitoso dos alimentos, mas útil para aqueles que sobrevivem nos Ermos por aguçar os sentidos e fazer você se sentir mais consciente do que está ao seu redor.

FRUTANTE

Abreviação de "fruta mutante", a frutante é uma forma mutante de maçã que tem diversas variedades dependendo de onde você está. Essas variedades são cultivadas por seu sabor doce, seu uso na culinária e, em alguns casos raros, até mesmo propriedades medicinais.

Frutantes fazem parte de algumas receitas diferentes, incluindo o suco de frutante.

As frutantes cultivadas em ambientes sem radiação (como em refúgios ou locais semelhantes) não são irradiadas e aumentam sua Raridade em 1.

FUNGO CEREBRAL

Um cogumelo esbranquiçado que se assemelha a um cérebro e que tende a ser encontrado em aglomerados que crescem em cantos escuros e úmidos. Ligeiramente irradiado só por crescer nos Ermos, ele é inofensivo, apesar de seu nome e aparência ligeiramente alarmantes.

O fungo cerebral é um ingrediente de mentats.

GRÃO-DE-LODO

Crescendo a partir da videira de um pé de grão-de-lodo, os grãos-de-lodo são vagens de leguminosas marrom-avermelhadas que crescem em áreas agrestes. Embora muitos tenham tentado, não são facilmente cultiváveis. Os grãos-de-lodo são utilizados como ingrediente em algumas receitas, como o cozido de cervo radioativo.

IGUANA NO PALITO

Pedaços de carne de iguana cozida em um espeto de madeira. Não é a melhor refeição, mas servirá se você estiver desesperado ou precisar garantir a lealdade de um companheiro canino.

MACARRÃO COM QUEIJO BLAMCO

Um produto de fast-food do Pré-Guerra encontrado nos Ermos muitos anos depois, normalmente encontrado em caixas coloridas com uma imagem do macarrão com queijo prontos para consumo na frente.

Às vezes, caixas preservadas de macarrão com queijo BlamCo podem ser encontradas. Elas são idênticas à versão listada, mas não são irradiadas e tem sua Raridade é aumentada em 1.

MAÇÃS DANDY BOY

Maçãs do amor produzidas pela empresa Dandy Boy. Um lanche extremamente doce à base de frutas embalado em uma caixa de papelão. Normalmente bem preservadas devido ao alto teor de açúcar, as caixas ainda podem ser encontradas nas ruínas de lojas de conveniência e docerias pelos Ermos e na posse de pessoas que recentemente invadiram essas lojas.

MELÃO

Uma fruta grande, verde e suculenta com uma casca dura. Os melões são cultivados em fazendas, ou encontrados crescendo selvagens nos Ermos. De qualquer forma, uma vez abertos, geralmente são muito satisfatórios, saciando a fome e a sede de uma só vez.

Os melões cultivados em ambientes sem radiação (como em refúgios ou locais semelhantes) não são irradiados e e aumentam sua Raridade em 1.

MILHO

Uma cultura altamente versátil cultivada nas Américas ao longo dos séculos. O milho permanece praticamente inalterado pela Grande Guerra e continua sendo um alimento básico da agricultura nos Ermos.

O milho cultivado em ambientes sem radiação (como em refúgios ou locais semelhantes) não é irradiado e tem sua Raridade aumentada em 1. Além de seu uso como alimento, o milho é um ingrediente principal no amido vegetal, que pode ser usado para fazer adesivos para fabricação.

OMELETE DE OVO DE DESTROÇADOR

Uma omelete feita de um ovo de destroçador. Além de ser altamente nutritiva, estimula processos naturais de cura, permitindo que o corpo de uma pessoa se recupere mais rapidamente dos danos por um tempo após comer.

OMELETE DE OVO DE ESCORPIÃO RADIOATIVO

Estas omeletes são altamente valorizadas por aqueles que fazem uso considerável de drogas de combate, pois algo na comida limpa o corpo, removendo dependências químicas e vícios.

OMELETE DE OVO DE MIRELURK

Uma omelete feita de um ovo de mirelurk. Além de seu valor nutricional, quando devidamente preparadas, essas omeletes podem deixar você se sentindo energizado e pronto para a ação.

OVO DE DESTROÇADOR

Um grande ovo posto por um destroçador fêmea. Perigoso de obter, pois destroçadores os colocam e eclodem deles, mas potencialmente valiosos por poderem ser usados em algumas receitas altamente nutritivas.

Um ovo de destroçador é um ingrediente-chave de omelete de ovo de destroçador.

OVO DE ESCORPIÃO RADIOATIVO

Não é fácil de obter, pois eles tendem a ser encontrados em lugares onde há escorpião radioativo.

Ovos de escorpião radioativo podem ser usados para fazer omelete de ovo de escorpiões radioativos.

OVO DE MIRELURK

Ovos encontrados em ninhos de mirelurk. Normalmente encontrados em ninhadas de 2 a 3, desses ovos eclodem mirelurks recém-nascidos se deixados intactos.

Os ovos de mirelurk são um ingrediente-chave da omelete de ovo de mirelurk e do bolinho de mirelurk.

OVOS RECHEADOS YUM-YUM

Ovos cozidos recheados com um recheio picante, que foram preservados e selados para o frescor antes da Grande Guerra.

PACOTE DE ALIMENTOS DO INSTITUTO

Uma pequena caixa branca de comida marcada com o símbolo do Instituto. Cada caixa contém barras de ração enriquecidas com nutrientes essenciais. Cada barra de ração contém suas necessidades diárias de quarenta vitaminas, minerais e nutrientes diferentes, listados na parte de trás da caixa.

PEDAÇOS CROCANTES DE ESQUILO

Pedaços de carne de esquilo, fritos até ficarem crocantes, muitas vezes fincadas em um espeto. Uma maneira fácil de obter um pouco de nutrição e uma refeição que não te deixa pesado.

PEDAÇOS DE ESQUILO

Esquilos, não sendo criaturas especialmente grandes, não têm muita carne.

Os pedaços de esquilo podem ser preparados para fazer pedaços crocantes de esquilo, esquilo no palito ou cozido de esquilo.

PEDAÇOS DE IGUANA

Pedaços de carne de iguana crua, em uma lata pequena ou outro recipiente lacrado. Pelo menos, você *espera* que seja carne de iguana. Você não vê muitas iguanas por aí.

Pedaços de iguana são um ingrediente de iguana no palito e de sopa de iguana.

PEDAÇOS DE RATO-TOUPEIRA

Pedaços de carne de rato-toupeira cozidos no fogo. A carne é um pouco dura, mas deixa uma sensação de vigor, como se suas reservas de estamina tivessem aumentado.

PORCO COM FEIJÃO

Uma lata contendo uma refeição completa: feijão cozido em molho de tomate com pedaços de barriga de porco curada. A lata pode estar ligeiramente enferrujada e o rótulo parcialmente solto devido à idade e aos danos causados pela água, mas o conteúdo ainda é comestível, ainda mais se aquecido primeiro.

PORONGO

Uma fruta grande e comestível, carnuda e de casca dura como uma abóbora. A polpa interna pode ser retirada e comida ou usada na culinária, enquanto a pele externa é frequentemente esculpida e usada como decoração.

POTE DE MACARRÃO

Uma simples tigela de ramen. Sacia moderadamente a fome e a sede e simples o suficiente para fazer se você puder encontrar os ingredientes.

PURÊ INSTANTÂNEO

Um pacote de purê de batata liofilizado em pó ainda selado dentro de sua caixa de papelão. Basta adicionar água!

Às vezes, caixas preservadas de purê instantâneo podem ser encontradas. São idênticas à versão listada, mas não são irradiadas e sua Raridade é aumentada em 1.

SOPA DE IGUANA

Uma sopa feita com cenoura e pedaços de iguana. Uma refeição mais satisfatória do que qualquer um dos ingredientes seria isoladamente.

SOPA DE LEGUMES

Uma sopa simples feita com cenoura e batate. Uma refeição razoavelmente saciante, que mata tando a sede quanto a fome, ao mesmo tempo em que ajuda a fortalecer o corpo contra o envenenamento por radiação por um tempo.

SOPA DE VAREJEIRA-GIGANTE ASSADA

Um pedaço de carne de varejeira-gigante, cozida em fogo direto. O alimento resultante não é apetitoso, mas sacia a fome e ajuda a absorver a contaminação radioativa no corpo por um tempo após comer.

TORTA PERFEITAMENTE PRESERVADA

Contida dentro de um Port-A-Diner, esta fatia de torta de frutas está protegida contra a radiação desde o Pré-Guerra, o que significa que não é irradiada. Foram usadas quantidades absurdas de conservantes para fazer a torta, por isso ainda é tão comestível quanto no dia em que foi feita.

TURFESA

Pequenas bagas roxas do pé de turfesa, uma planta cultivada na água semelhante à airela do Pré-Guerra. Um ingrediente útil em várias receitas, mas difícil de cultivar em qualquer local sem um suprimento decente de água razoavelmente limpa. Comunidades capazes de cultivar turfesas muitas vezes precisam proteger sua colheita dos invasores.

BEBIDAS

Bebidas normalmente restauram alguns PV da personagem, ou têm algum outro benefício, algumas fazendo as duas coisas. Ao contrário das comidas, as bebidas podem ser consumidas durante o combate, mas beber uma garrafa inteira de nuka-cola ou uma cerveja é uma ação maior, pois não é tão rápido e eficiente quanto usar um narco. Você só pode beber uma única bebida em cada cena, pois não está com sede suficiente para outra.

A maioria das bebidas dura até o final da cena atual. As exceções a isso são efeitos que ocorrem instantaneamente, como curar PV, ganhar PA, curar dano Radiativo ou curar vícios.

Muitas das bebidas listadas nesta seção são **alcoólicas**. Todas as bebidas alcoólicas têm o mesmo efeito: até o final da cena, você pode rejogar 1d20 nos testes de **FOR** e **CAR**, mas a dificuldade dos testes de **INT** é aumentada em 1. Além disso, as bebidas alcoólicas são viciantes: após bebê-la, jogue uma quantidade de igual ao número de bebidas alcoólicas consumidas nesta sessão. Se rolar dois ou mais Efeitos, você fica viciado e a dificuldade dos testes de **CAR** e **AGI** são aumentados em 1 enquanto não estiver sob os efeitos de uma bebida alcoólica. A vantagem Festeiro/Festeira (veja a pág. 69) torna você imune ao vício em álcool.

Bebidas

ITEM	PV CURADO	EFEITOS	IRRADIADO?	PESO	CUSTO	RARIDADE
Cerveja	0	Alcoólica	–	0,5	5	1
Bolsa de Sangue	3	–	–	<½	10	2
Bourbon	0	Alcoólica;, rejogue 1d20 nos testes de **RES**	–	0,5	7	2
Leite de Brahmin	1	Cura 2 de dano Radiativo	–	<½	15	2
Ermante Imundo	0	Alcoólico; reduz a dificuldade dos testes de **FOR** em 1 e aumenta a dos testes de **INT** em 2 (no total)	–	0,5	10	3
Água Suja	2	–	1	<½	5	0
Bolsa de Sangue Reluzente	4	+5 RD Radiativo	–	<½	30	3
Sangue Irradiado	3	Jogue 2 em vez de 1 para determinar o dano Radiativo quando consumido	1	<½	50	2
Suco de Melão	3	Cura 1 PV no início de cada turno	–	<½	6	2
Pinga	0	Alcoólica; +2 PV Máximos	–	<½	30	3
Suco de Frutante	3	Rejogue 1d20 em todos os testes de AGI	–	<½	8	2
Nuka-Cherry	3	Ganhe imediatamente +2 PA	1	0,5	40	3
Nuka-Cola	2	Ganhe imediatamente +1 PA	1	0,5	20	2
Nuka-Cola Quantum	10	Ganhe imediatamente +5 PA	1	0,5	50	5
Água Purificada	3	–	–	<½	20	1
Bebidas Refrescantes	11	Cura 10 de dano de Radiativo; cura todos os vícios	–	0,5	110	5
Rum	0	Alcoólico; rejogue 1d20 nos testes de **AGI**	–	0,5	8	2
Suco de Turfesa	3	Ganhe imediatamente +6 PA	–	<½	5	4
Suco de Batate	3	A reserva de PA do grupo pode conter 1 PA a mais do que o normal	–	<½	7	3

ITEM	PV CURADO	EFEITOS	IRRADIADO?	PESO	CUSTO	RARIDADE
Vodca	2	Alcoólica	–	0,5	5	3
Uisque	0	Alcoólica; rejogue até 2d20 nos testes de **FOR** (no total)	–	0,5	5	3
Vinho	0	Alcoólico, ganhe imediatamente +1 PA	–	0,5	5	3

PV Máximos

Alguns consumíveis aumentam seus PV Máximos por um curto período. Veja como isso funciona.

Quando você aumenta seus PV Máximos, você ganha a mesma quantidade de PV *atuais*: então, se você tem PV Máximos 12, mas apenas 8 PV atuais, beber algo que lhe dá +2 PV Máximos significa que você agora tem PV Máximos 14 e 10 PV atuais.

Quando o efeito termina, seus PV Máximos são reduzidos de volta ao estado normal, mas seus PV atuais permanecem inalterados a menos que estejam acima do máximo usual — nesse caso, são reduzidos a esse máximo.

ÁGUA PURIFICADA

Água limpa de quaisquer contaminantes ou radiação. Às vezes encontrada em latas ou garrafas seladas nos Ermos, mas muitas vezes produzidas ao tirar água de outras fontes e fervê-la ou filtrá-la. Locais com bombas de água tendem a explorar aquíferos não contaminados no subsolo, dando-lhes um fornecimento consistente de água limpa altamente procurado pelos sobreviventes nos Ermos. Em lugares onde a água é escassa, o acesso à água purificada é uma mercadoria preciosa.

ÁGUA SUJA

Água, coletada de rios, lagos, piscinas e qualquer outra fonte de água não filtrada. Não é recomendado beber água suja sem filtrar ou ferver, pois contém uma quantidade razoável de radiação… mas como água é escassa em alguns lugares, a escolha de água limpa nem sempre está disponível.

BEBIDA REFRESCANTE

Uma panaceia misteriosa feita de suprimentos médicos, esta mistura química restaura a saúde e limpa o corpo da radiação e das dependências químicas. A receita se espalhou pelos Ermos de boca em boca, mas requer vários ingredientes para ser produzida, permanecendo rara.

BOLSA DE SANGUE

Uma bolsa de plástico esterilizada de sangue preservado usada no Pré-Guerra para transfusões. Não é a mais convencional das bebidas, mas é útil se você estiver desesperado. Algumas pessoas passam a gostar do sabor.

BOLSA DE SANGUE RELUZENTE

Uma bolsa de sangue cheia de um fluido verde luminescente. Se você puder tolerar o gosto acre e metálico, ele tem propriedades restauradoras potentes e ajudam a proteger o corpo contra o envenenamento por radiação por um curto período.

BOURBON

Um tipo de uísque distintamente americano, o bourbon é um destilado envelhecido em barril feito principalmente de milho. No Pré-Guerra, seus apreciadores tendiam a ter a reputação de serem durões ou robustos.

CERVEJA

Uma das bebidas mais antigas criadas pela humanidade, a cerveja é uma bebida alcoólica gaseificada feita a partir de grãos de cereais fermentados, popular no Pré-Guerra para relaxar após um dia de trabalho duro ou durante uma tarde ensolarada. Ale, pilsen, lager, stout e uma variedade de bebidas semelhantes têm combinações distintas de ingredientes, e cada uma tem seus próprios proponentes, mas os efeitos são praticamente os mesmos.

Você recebe 1 tampa ao abrir e beber uma garrafa de cerveja.

ERMANTE IMUNDO

Uma bebida alcoólica extremamente potente, feita a partir de uma mistura de uísque, nuka-cola e frutante, que tem o mesmo efeito que a maioria das bebidas alcoólicas… e mais um pouco.

LEITE DE BRAHMIN

Leite de uma brahmin. Esta bebida é um verdadeiro salva-vidas, por ter propriedades que limpam o envenenamento por radiação do corpo… se ainda não azedou.

NUKA-CHERRY

Produzido pela Nuka-Cola Corporation após comprar a patente de uma bebida rival, a Merle's Very Cherry Soda, a nuka-cherry é uma variação da amada da nuka-cola com um sabor distinto de cereja e uma cor vermelha brilhante. O sabor refrescante da bebida e seus altos teores de açúcar e cafeína a tornam ideal para quem precisa de uma explosão de energia.

Você recebe 1 tampa ao abrir e beber uma garrafa de nuka-cherry.

Vício em Nuka-Cola

Existem diversos relatos de casos de vício em nuka-cola, com o consumo excessivo causando dores de cabeça dolorosas naqueles que ficam muito tempo sem uma garrafa dessa bebida refrescante. No entanto, isso não acontece da mesma forma que outros vícios, como o de álcool ou de narcos como o jet.

Em termos de jogo, o vício em nuka-cola é algo que pode afligir as PdM que você encontra, mas não algo que as personagens de jogador correm o risco de sofrer.

NUKA-COLA

Entrando pela primeira vez no mercado em 2044, a nuka-cola rapidamente se tornou o refrigerante número um nos Estados Unidos e foi a bebida mais popular do mundo logo depois. Uma combinação de dezessete essências de frutas, precisamente equilibradas para realçar o sabor clássico da cola. Cada garrafa contém 120% da quantidade diária recomendada de açúcar e quantidades obscenas de cafeína, mas também é enriquecida com vitaminas, minerais e "tônicos saudáveis". Devido à sua popularidade, ainda pode ser encontrada em abundância nos Ermos e ainda é popular mesmo que as garrafas agora estejam quentes e seu gás tenha desaparecido há muito tempo.

Você recebe 1 tampa ao abrir e beber uma garrafa de nuka-cola.

NUKA-COLA QUANTUM

Apresentada no mesmo dia em que as bombas caíram e, portanto, difícil de encontrar, a nuka-cola quantum era o mais novo sabor da Nuka-Cola a ser lançado ao público, com o dobro de calorias, o dobro de carboidratos, o dobro de cafeína e o dobro de sabor. O brilho azul característico da bebida vem do aditivo isotópico (seguro para consumo humano) desenvolvido por químicos que trabalharam com as Forças Armadas dos EUA. A maioria das garrafas encontradas eram de lotes especiais de pré-lançamento enviados para varejistas escolhidos ou encontrados em caminhões no processo de envio do produto. Os efeitos da bebida são extremamente potentes.

Você recebe 1 tampa ao abrir e beber uma garrafa de nuka-cola quantum.

PINGA

Termo amplamente utilizado para se referir a bebidas destiladas de alta graduação produzidas de forma ilegal ou improvisada. Devido às suas origens não ortodoxas, a pinga pode ser perigosa para o consumo, frequentemente contaminada com produtos químicos nocivos. O que não te mata… provavelmente te deixará insensível e imune à dor, se não te derrubar primeiro.

SANGUE IRRADIADO

Uma bolsa de sangue cheia de fluido descolorido — às vezes verde — e viscoso. Uma bebida tão útil quanto uma bolsa de sangue normal, mas altamente irradiada.

- **Especial:** jogue 2 ao determinar se a bebida causa dano Radiativo, em vez de 1. Você sofre 1 de dano Radiativo, ignorando o Redutor de Dano, para cada Efeito rolado.

SUCO DE BATATE

Suco feito da batates espremidas. Apesar do sabor desagradável, o suco de batate é uma boa maneira de se preparar para uma ação vigorosa, pois permite que quem o beba acesse mais suas reservas de estamina e se esforce ainda mais.

SUCO DE FRUTANTE

Suco feito da polpa espremida de uma frutante. Uma bebida revigorante de sabor pronunciado, que desperta a mente e ajuda a mover o corpo.

SUCO DE MELÃO

Suco feito da polpa espremida de um melão. Uma bebida refrescante e saudável que promove a cura natural do corpo.

SUCO DE TURFESA

Suco feito de turfesas espremidas. Beber suco de turfesa tem um efeito estimulante potente, tornando quem o bebe enérgico e pronto para a ação.

RUM

Um licor feito a partir da fermentação e, em seguida, da destilação do melaço de cana-de-açúcar. O rum tem fortes laços históricos com as tradições navais e marítimas, embora restem poucos barcos que percorram os mares irradiados, então ele aparece com frequência nas regiões costeiras, particularmente perto de antigos portos e píeres.

UÍSQUE

Uma bebida alcoólica tridestilada feita com purê de grãos. Versões dela eram produzidas em todo o mundo no Pré-Guerra. Ainda existem destilarias nos Ermos, produzindo versões pós-guerra utilizando milho e agulhinha.

VINHO

Uma bebida alcoólica feita a partir da fermentação do suco de uva. Existem inúmeras safras do Pré-Guerra encontradas nos Ermos, muitas vezes coletadas pelos ricos antes que as bombas caíssem, e um sobrevivente que tropeça em uma adega intacta pode desfrutar de um estupor alcoólico por semanas ou meses.

VODCA

Uma bebida alcoólica destilada transparente, feita de centeio fermentado, trigo, batata ou melaço de beterraba, tipicamente importada da União Soviética no Pré-Guerra.

NARCOS

Narcos são substâncias químicas que beneficiam ou aprimoram o usuário de alguma forma, sendo todas algum tipo de droga, estimulante ou medicação.

Narcos podem ser administrados em si ou em outra pessoa (que deve ser voluntária) à distância Curta usando a ação menor Usar Narco. A duração do efeito de um narco pode ser Instantânea (agem assim que são tomados e, em seguida, o efeito termina), Breve (até o final do seu turno atual ou no final do próximo turno do alvo) ou Duradoura (o efeito dura até o final da cena atual).

Os benefícios dos narcos não se acumulam: se dois narcos fornecerem o mesmo benefício, ou se você tomar duas doses do mesmo produto químico, o que for tomado mais recentemente terá precedência.

Muitos narcos são viciantes. Quando você toma um narco viciante, jogue um número de igual ao número de doses que você tomou nesta sessão. Se você rolar um número de Efeitos que seja maior ou igual ao valor de vício desse narco ((anotado após **Sim** na coluna **Viciante**? abaixo) você ficou viciado nesse narco. Cada narco lista os efeitos do vício em suas descrições.

Duração do Narco

A vantagem Químico (veja a pág. 62) e o Aprimoramento de armadura MalhaBioCom (pág. 136) aumentam a duração dos narcos tomados.

Isso não afeta narcos com duração Instantânea.

Narcos com duração Breve duram uma rodada. Se a personagem tiver o aprimoramento de armadura *ou* usar um narco feito por uma personagem com a vantagem Químico, a duração é dobrada para até duas rodadas (então, até o final do seu *próximo* turno, ou até que o alvo tenha feito dois turnos completos sob os efeitos do narco).

Narcos com duração Duradoura duram até o final da próxima cena, em vez do final da cena atual.

Narcos

ITEM	EFEITOS	DURAÇÃO	VICIANTE?	PESO	CUSTO	RARIDADE
Addictol	Remove todos os vícios	Instantânea	Não	<½	125	3
Antibiótico	Cura todas as doenças	Instantânea	Não	<½	75	3
Mentat de Amora	Testes de **INT** têm sua dificuldade reduzida em 2 (mínimo 0)	Duradoura	Sim – 2	<½	60	3
Buffjet	Todos os testes de **FOR** e **RES** têm sua dificuldade reduzida em 1 (mínimo 0); +4 PV máx., ganha 3 PA imediatamente (perdidos se não forem gastos); ações extras custam 1 PA a menos	Breve	Sim – 1	<½	75	4
Buffout	Rejogue 1d20 em todos os testes de **FOR** e **RES**; +3 PV Máx.	Duradoura	Sim – 2	<½	45	2
Bufftats	Todos os testes de for, **PER** e **RES** têm sua dificuldade reduzida em 1 (mínimo 0); +4 PV Máx.	Duradoura	Sim – 1	<½	75	4
Calmex	Rejogue 1d20 em todos os testes de **PER** e **AGI;** +2 de dano para ataques furtivos	Duradoura	Sim – 1	<½	100	4

ITEM	EFEITOS	DURAÇÃO	VICIANTE?	PESO	CUSTO	RARIDADE
Daddy-O	A dificuldade dos testes de **PER** e **INT** é reduzida em 1 (mín. 0); a dos testes de **CAR**, aumentada em 1	Duradoura	Sim – 1	<½	50	2
Day Tripper	A dificuldade dos testes de **CAR** e **SOR** é reduzida em 1 (mín. 0); a dos testes de **FOR**, aumentada em 1	Duradoura	Sim – 1	<½	40	3
Fúria	+3 RD. +3 de dano corpo a corpo, dificuldade +2 para todos os testes de **PER**	Duradoura	Sim – 1	<½	30	4
Mentat de Uva	Testes de **CAR** têm sua dificuldade reduzida em 2 (mínimo 0); rejogue 1d20 nos testes de **Barganha**.	Duradoura	Sim – 2	<½	60	3
Bálsamo Restaurador	Cura 2 PV (veja a descrição)	Instantânea	Não	<½	10	1
Jet	Ações extras custam 1 AP a menos	Breve	Sim – 2	<½	50	2
Jet Fuel	Ganhe 1 PA grátis no início de cada turno	Duradoura	Sim – 1	<½	60	3
Med-X	+3 RD Físico	Duradoura	Sim – 2	<½	50	2
Mentat	Rejogue 1d20 nos testes **PER** e **INT**	Duradoura	Sim – 3	<½	50	2
Mentat de Laranja	Testes de **PER** têm sua dificuldade reduzida em 2 (mínimo 0); a ação menor Mirar permite que você rejogue 1d20 adicional.	Duradoura	Sim – 2	<½	60	3
Overdrive	+3 de dano para todos os ataques; pode rejogar até 3 por jogada de dano	Duradoura	Sim – 1	<½	55	3
Psycho	+2 de dano para todos os ataques; +3 RD	Duradoura	Sim – 2	<½	50	2
Psycho Jet	+2 de dano para todos os ataques; +4 RD Físico; ganhe 4 PA imediatamente (perdido se não for gasto)	Breve	Sim – 1	<½	70	4
Psychobuff	+2 de dano em todos os ataques; +4 PV Máx; Testes de **FOR** e **RES** têm sua dificuldade reduzida em 1 (mínimo 0).	Duradoura	Sim – 1	<½	70	4
Psychotats	+2 de dano para todos os ataques; +2 RD Físico; testes de **FOR** têm sua dificuldade reduzida em 1 (mínimo 0)	Duradoura	Sim – 1	<½	70	4
Rad-X	+6 RD Radiativo	Duradoura	Não	<½	40	2
Rad-X (Diluído)	+3 RD Radiativo	Duradoura	Não	<½	25	1
Radaway	Cura 4 de dano Radiativo (veja a descrição)	Instantânea	Não	<½	80	2
Radaway (Diluído)	Cura 2 de dano Radiativo (veja a descrição)	Instantânea	Não	<½	50	1
Espetinho	+2 PV Máximos.	Duradoura	Não	<½	40	2
Stimpak	Cura 4 PV (veja a descrição)	Instantânea	Não	<½	50	2
Stimpak (Diluído)	Cura 2 PV (veja a descrição)	Instantânea	Não	<½	30	1
Super Stimpak	Cura 2 PV (veja a descrição)	Instantânea	Não	<½	90	4
Difusor de Stimpak	Cura 4 PV para todos à distância Próxima	Instantânea	Não	<½	200	5
Ultra Jet	Ganhe 6 PA imediatamente perdidos se não forem gastos); ações extras custam 1 PA a menos	Breve	Sim – 3	<½	67	2
X-Cell	O primeiro d20 comprado em todos os testes é gratuito	Duradoura	Sim – 1	<½	60	4

ADDICTOL

Um medicamento poderoso e eficaz do Pré-Guerra que limpa o corpo dos efeitos do vício e dos sintomas de abstinência que o acompanham. No entanto, não previne vícios subsequentes, especialmente nos casos de abuso de drogas antigo ou habitual. Pode levar algum tempo para funcionar, especialmente em casos graves, e tende a ter alguns efeitos colaterais, como náuseas e tonturas, enquanto está fazendo efeito.

ANTIBIÓTICO

Uma dose de antibiótico potente e de amplo espectro que ajudará a eliminar praticamente qualquer infecção ou doença. Tomar em excesso pode ser prejudicial à saúde em geral, mas antibióticos são raros o suficiente para que o uso em excesso raramente seja um problema.

BÁLSAMO RESTAURADOR

Uma pomada ou bálsamo que pode ser aplicado para reduzir a dor e acelerar a recuperação de lesões, tipicamente feito a partir de vários ingredientes naturais à base de plantas.

- **Uso:** o bálsamo restaurador pode ser usado de duas maneiras. Pode ser aplicado usando a ação menor Usar Narco, curando 2 PV imediatamente, ou pode ser aplicado como parte de uma ação Primeiros Socorros, adicionando +2 ao número total de PV curados.

BUFFJET

Uma mistura potente, embora altamente viciante, de buffout e jet que proporciona um aumento das capacidades físicas, reflexos e adrenalina.

- **Vício em Buffout:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em buffout. Todos os seus testes de **FOR** e **RES** têm a dificuldade aumentada em 1 sempre que não estiver sob os efeitos de um tipo de buffout (buffout, buffjet ou bufftats).

BUFFOUT

Um esteroide poderoso e de ação rápida que ganhou popularidade entre os atletas antes da Grande Guerra. Por alguns minutos, isso torna a pessoa mais forte e resistente.

- **Vício em Buffout:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em buffout. Todos os seus testes de **FOR** e **RES** têm a dificuldade aumentada em 1 sempre que não estiver sob os efeitos de um tipo de buffout (buffout, buffjet ou bufftats).

BUFFTATS

Um coquetel viciante de esteroide buffout e mentat que aumenta a capacidade física e a consciência.

- **Vício em Buffout:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em buffout. Todos os seus testes de **FOR** e **RES** têm a dificuldade aumentada em 1 sempre que não estiver sob os efeitos de um tipo de buffout (buffout, buffjet ou bufftats).

CALMEX

Um tranquilizante leve usado para acalmar os nervos. Não é potente o suficiente para funcionar como analgésico, mas uma dose pode acalmar ansiedades e medos, evitando que o pânico perturbe atividades delicadas.

- **Vício em Calmex:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em calmex. Você sofre complicações em testes de **AGI** ao rolar 18 ou mais sempre que não estiver sob os efeitos de calmex.

DADDY-O

Popular entre os beatniks e intelectuais antes da Grande Guerra, o daddy-o aumenta as faculdades cognitivas do usuário, tornando-o mais alerta e mais capaz de processar informações, mas os usuários tendem a ficar hiperfocados nas tarefas, tornando a interação com eles estranha.

- **Vício em Daddy-O:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em daddy-o. Todos os seus testes de **PER** e **INT** têm a dificuldade aumentada em 1 sempre que não estiver sob os efeitos de daddy-o.

DAY TRIPPER

Um relaxante e alucinógeno leve do Pré-Guerra, day tripper era o favorito pelos americanos que buscavam uma fuga breve da realidade. A onda resultante tornava os usuários mais descontraídos e relaxados, ao mesmo tempo em que os tornava menos inclinados ao esforço físico. Foi popular

entre muitos grupos sociais devido ao estresse causado pela Grande Guerra, protestos contra a fome e problemas sociais gerais nos anos anteriores à queda das bombas.

- **Vício em Day Tripper:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em day tripper. Todos os seus testes de **CAR** e **SOR** têm a dificuldade aumentada em 1 sempre que não estiver sob os efeitos de day tripper.

ESPETINHO

Derivado das secreções de um sanguinseto e das propriedades curativas de algumas plantas dos Ermos, espetinho é um remédio do Ermos que diminui a capacidade do usuário de sentir dor. É eficaz, dura uma quantidade razoável de tempo e não é viciante, mas é de produção artesanal, pois geralmente não é feito em larga escala.

FÚRIA

Um estimulante de combate extremamente poderoso, fúria concede aos usuários uma sensação de invencibilidade, tornando-os quase imunes à dor e imprudentemente perigosos em combate corpo a corpo, ao mesmo tempo em que os torna quase alheios a tudo o mais.

- **Vício em Fúria:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em fúria. Todos os testes de **FOR** e **PER** têm a dificuldade aumentada em 1 sempre que você não estiver sob os efeitos de fúria.

JET

Jet é um estimulante inalado que cria um estado alterado de consciência em que o tempo parece ralentar, aumentando os reflexos e permitindo que o usuário aja mais rapidamente durante um momento de crise.

- **Vício em Jet:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em jet. Todos os seus testes de **AGI** têm a dificuldade aumentada em 1 sempre que não estiver sob os efeitos de um tipo de jet (jet ou jet fuel; ultra jet tem um efeito de vício diferente).

JET FUEL

Uma variante volátil do jet, o jet fuel fornece uma enorme explosão de energia ao usuário, permitindo que ele aja de forma mais rápida e decisiva.

- **Vício em Jet:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em jet fuel. Todos os seus testes de **AGI** têm a dificuldade aumentada em 1 sempre que não estiver sob os efeitos de um tipo de jet (jet ou jet fuel; ultra jet tem um efeito de vício diferente).

MED-X

Med-x é um analgésico opiáceo potente que reduz significativamente a percepção da dor e a resposta emocional natural à dor. Em suma, é um sedativo poderoso.

- **Vício em Med-X:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em med-x. Todos os seus testes de **AGI** têm a dificuldade aumentada em 1 e você sofre +1 de dano de todos os ataques físicos sempre que não estiver sob os efeitos de med-x.

MENTAT

Mentats eram drogas recreativas e de melhoria de desempenho populares antes da Grande Guerra, que melhoram a memória e aceleram os processos mentais. Eram populares entre os estudantes que prestavam exames e entre os filósofos de poltrona e aqueles em empregos que exigiam trabalho mental intensivo. O efeito dura apenas um curto período, deixando o usuário cansado e sem foco depois, além de serem viciantes por design, com uma abstinência que causa enxaquecas e irritabilidade.

- **Vício em Mentats:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em mentats. Todos os seus testes de **CAR** têm a dificuldade aumentada em 1 sempre que não estiver sob os efeitos de um tipo de mentat (mentat comum ou as versões de amora, uva ou laranja).

MENTAT DE AMORA

Uma porção de mentat reformulada para melhorar a atividade cerebral e a memória.

- **Vício em Mentats:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em mentats. Todos os seus testes de **CAR** têm a dificuldade aumentada em 1 sempre que não estiver sob os efeitos de um tipo de mentat (mentat comum ou as versões de amora, uva ou laranja).

MENTAT DE UVA

Uma lata de mentats, sua fórmula alterada para reduzir a ansiedade social, aumentar a confiança e tornar os usuários mais conscientes da linguagem corporal e outras pistas sociais.

- **Vício em Mentats:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em mentats. Todos os seus testes de **CAR** têm a dificuldade aumentada em 1 sempre que não estiver sob os efeitos de um tipo de mentat (mentat comum ou as versões de amora, uva ou laranja).

MENTAT DE LARANJA

Uma variante de mentat que aumentam a consciência e a acuidade sensorial.

- **Vício em Mentats:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em mentats. Todos os seus testes de **CAR** têm a dificuldade aumentada em 1 sempre que não estiver sob os efeitos de um tipo de mentat (mentat comum ou as versões de amora, uva ou laranja).

Necróticos e Narcos

Devido às propriedades regenerativas de seus corpos, os Necróticos não são afetados pela maioria dos narcos da mesma maneira que os demais.

- Necróticos recebem os benefícios de stimpaks e outros itens de cura normalmente.
- Rad-x e radaway não têm efeito óbvio sobre Necróticos, devido à sua imunidade à radiação.
- Addictol e antibiótico funcionam normalmente, mas os Necróticos têm menos probabilidade de se viciar e não são afetados por muitas doenças.
- Qualquer Necrótico que tente usar qualquer outro tipo de narco deve usar duas doses para obter o efeito: seus corpos "consertam" quaisquer alterações causadas por narcos muito rapidamente.

OVERDRIVE

Uma forma aprimorada de psycho que estimula massivamente a agressividade, tornando o usuário mais perigoso em combate.

- **Vício em Overdrive:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em fúria. Todos os testes de **FOR** e **AGI** têm a dificuldade aumentada em 1 sempre que você não estiver sob os efeitos de overdrive.

PSYCHO

Um estimulante de combate potente criado pelo Exército dos EUA para aumentar a eficácia de seus soldados. Ainda é comum nos Ermos, já que a planta flor-hub do Pós-Guerra provou replicar vários dos ingredientes da versão do Pré-Guerra. Psycho estimula a agressividade e entorpece os receptores de dor, permitindo que o usuário lute mais com menos cuidado pela sua própria segurança.

- **Vício em Psycho:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em psycho. Todos os seus testes de **FOR** têm a dificuldade aumentada em 1 e você sofre +1 de dano de todos os ataques físicos sempre que não estiver sob os efeitos de um tipo de psycho (psycho, psycho jet, psychobuff ou psychotats).

PSYCHO JET

Um coquetel poderoso e viciante de psycho e jet que aumenta a agressividade, entorpece a dor e aumenta os reflexos e os níveis de energia de um alvo. O efeito dura apenas por um curto período — menos de um minuto — mas os efeitos são sempre um surto explosivo de violência extrema.

- **Vício em Psycho:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em psycho. Todos os seus testes de **FOR** têm a dificuldade aumentada em 1 e você sofre +1 de dano de todos os ataques físicos sempre que não estiver sob os efeitos de um tipo de psycho (psycho, psycho jet, psychobuff ou psychotats).

PSYCHOBUFF

Um coquetel altamente viciante de psycho e esteroide buffout que combina os efeitos das duas drogas para produzir um período de extrema força, durabilidade e agressividade.

- **Vício em Psycho:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em psycho. Todos os seus testes de **FOR** têm a dificuldade aumentada em 1 e você sofre +1 de dano de todos os ataques físicos sempre que não estiver sob os efeitos de um tipo de psycho (psycho, psycho jet, psychobuff ou psychotats).

PSYCHOTATS

Um coquetel de psycho e mentats. O aumento de consciência concedido pelos mentats e a agressividade e insensibilidade à dor se anulam um pouco, mas os efeitos resultantes são um curto período de alta agressividade, maior acuidade sensorial e maior tolerância à dor.

- **Vício em Psycho:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em psycho. Todos os seus testes de **FOR** têm a dificuldade aumentada em 1 e você sofre +1 de dano de todos os ataques físicos sempre que não estiver sob os efeitos de um tipo de psycho (psycho, psycho jet, psychobuff ou psychotats).

RAD-X

Um medicamento preventivo para aqueles que pretendem entrar em áreas com risco elevado de exposição à radiação. Uma dose ajuda a resistir aos efeitos da radiação, especialmente quando combinado com outras medidas de proteção.

Devido à escassez, muitas vezes é encontrado diluído, reduzindo a eficácia de uma dose, mas permitindo que suprimentos limitados durem mais tempo. O rad-x diluído tem metade da eficácia, mas é mais fácil de encontrar.

Primeiros Socorros

Bálsamo restaurador, radaway e stimpaks podem ser aplicados durante uma ação Primeiros Socorros, aumentando o efeito dessa ação de uma maneira específica. Apenas um único narco pode ser aplicado durante qualquer ação Primeiros Socorros dessa maneira.

RADAWAY

Um medicamento intravenoso que purga a radiação do corpo do usuário, absorvendo a radiação à medida que circula pela corrente sanguínea. É também um diurético potente que ajuda o usuário a eliminar a radiação pela urina, sendo aconselhável beber muita água (purificada) logo após tomar uma dose.

Às vezes, é encontrado em uma forma diluída. O radaway diluído tem apenas metade da eficácia, mas é mais fácil de encontrar.

- **Uso:** radaway pode ser usado de duas maneiras. Pode ser aplicado usando a ação menor Usar Narco, curando 4 de dano Radiativo imediatamente, ou pode ser aplicado como parte de uma ação Primeiros Socorros, curando 4 de dano Radiativo além de qualquer outra cura feita (remova o dano Radiativo antes de aplicar outros efeitos de cura). O radaway diluído funciona da mesma maneira, mas cura apenas 2 de dano Radiativo.

STIMPAK

Um pacote de fornecimento de estimulação, ou stimpak, é um tipo de medicamento de ação rápida usado para reforçar a própria capacidade de cura e recuperação do corpo. Milhões foram produzidos para kits de primeiros socorros domésticos e de locais de trabalho, hospitais, clínicas e outros lugares. Uma maravilha da ciência do Pré-Guerra, um stimpak é uma seringa de uso único cheia de uma variedade de agentes de cura, estimulantes e analgésicos potentes e pode ser aplicado de forma intravenosa ou intramuscular: literalmente enfie-o em qualquer lugar e ele funcionará. Mesmo assim, um stimpak é mais eficaz quando aplicado por um autodoc (dispositivo médico autônomo do Pré-Guerra) ou alguém com treinamento médico, em conjunto de outros tratamentos.

Às vezes, é encontrado em uma forma diluída. O stimpak diluído tem apenas metade da eficácia, mas é mais fácil de encontrar.

- **Uso:** um stimpak pode ser usado de duas maneiras. Pode ser aplicado usando a ação menor Usar Narco, curando 4 PV ou tratando um ferimento imediatamente, ou pode ser aplicado como parte de uma ação Primeiros Socorros, curando 4 PV ou tratando

um ferimento além de qualquer outra cura feita. Os stimpaks diluídos funcionam da mesma maneira, mas curam apenas 2 PV, embora ainda possam tratar ferimentos normalmente.

SUPER STIMPAK

Um super stimpak é uma versão aprimorada do stimpak padrão, com um frasco adicional de medicamento e uma alça de couro para prender a agulha ao braço do paciente durante o tratamento. Um coquetel de medicamentos mais potente é usado em um super stimpak, permitindo que ele cure de forma muito mais eficaz.

- **Uso:** um super stimpak pode ser usado de duas maneiras. Pode ser aplicado usando a ação menor Usar Narco, curando 8 PV ou tratando até dois ferimentos imediatamente, ou pode ser aplicado como parte de uma ação Primeiros Socorros, curando 8 PV ou tratando até dois ferimentos além de qualquer outra cura feita.

ULTRA JET

Uma forma extremamente concentrada de jet, ele é significativamente mais potente e afeta necróticos tão facilmente quanto humanos, devido à sua potência.

- **Vício em Ultra Jet:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em ultra jet. Todos os testes de **AGI** têm a dificuldade aumentada em 1 e você gera 1 PA a menos sempre que tiver sucesso em um teste de perícia (mínimo 0) enquanto não estiver sob os efeitos de ultra jet. Esse vício é *permanente* e não pode ser curado por nenhum meio conhecido.

X-CELL

X-cell era um aprimorador de desempenho de uso geral ainda em desenvolvimento antes da Grande Guerra. O desenvolvimento nunca foi concluído, mas versões-protótipo foram distribuídas pelo mercado clandestino e por sucateiros no Pós-Guerra. Ele aprimora todos os aspectos das habilidades de um usuário por alguns minutos, mas é extremamente viciante, e os sintomas de abstinência são tão abrangentes quanto os efeitos.

- **Vício em X-Cell:** um teste de vício malsucedido te deixa viciado em x-cell. Todos os testes têm a dificuldade aumentada em 1 sempre que você não estiver sob os efeitos de x-cell.

OUTROS CONSUMÍVEIS

Os itens a seguir são outros tipos de consumíveis que não se encaixam nas categorias acima.

Outros Consumíveis

ITEM	EFEITO	PESO	CUSTO	RARIDADE
Kit de Reparo de Robôs	Cure 4 PV de Robôs ou Armaduras Potentes (veja a descrição)	<½	48	2
Stealth Boy	Invisibilidade (veja a descrição)	0,5	100	3
Difusor de Stimpak	Cura 4 PV para todos à distância Próxima	0,5	100	5

KIT DE REPARO DE ROBÔS

Um dispositivo que pode ajudar a reparar e reativar robôs ou Armaduras Potentes danificados. A maioria dos robôs possui protocolos internos de autodiagnóstico e reparo, ativados quando realizam reparos ou são reparados por outra pessoa. Um kit de reparo de robôs ajuda a iniciar e acelerar esses protocolos.

- **Uso:** um kit de reparo de robôs pode ser usado de duas maneiras. Pode ser aplicado usando a ação menor Usar Narco, curando 4 PV ou tratando um ferimento imediatamente, ou pode ser aplicado como parte de uma ação Primeiros Socorros, curando 4 PV ou tratando um ferimento além de qualquer outra cura feita. Como em qualquer reparo em um Robô ou Armadura Potente, isso é feito usando a perícia **Reparar** em vez da perícia **Medicina**, mas as ações usadas são as mesmas.

STEALTH BOY

Uma das tecnologias mais interessantes desenvolvidas no Pré-Guerra, o Stealth Boy 3001 é um dispositivo compacto que gera um campo de refração modulada, transmitindo a luz de um lado do campo para o outro. O resultado é uma camuflagem ativa quase perfeita, variando de uma espécie de transparência distorcida ao se mover até quase total invisibilidade quando parado.

O stealth boy foi desenvolvido por engenharia reversa a partir de uma armadura furtiva chinesa capturada durante a guerra e, embora a tecnologia nunca tenha sido aperfeiçoada — mesmo o stealth boy mais avançado consome sua bateria em cerca de 30 segundos —, ainda era confiável o suficiente para o serviço.

Observou-se que o uso a longo prazo da tecnologia stealth boy causa alterações neurológicas permanentes, resultando em delírios paranoicos, alucinações e outras alterações mentais.

- **Uso:** um stealth boy é ativado usando a ação menor Interagir. Uma vez ativado, o dispositivo funciona por três turnos completos: o turno em que foi ativado, o turno seguinte e o turno subsequente. Após o final do terceiro turno, ele deixa de funcionar e se torna inútil. Quando ativado, um stealth boy torna você e o equipamento que você está carregando quase invisíveis. Os inimigos têm a dificuldade de seus testes para localizá-lo aumentada em 2; eles ainda podem ouvi-lo ou notar sua presença de outras maneiras, se estiverem procurando o suficiente. Além disso, mesmo que você tenha sido detectado, a invisibilidade aumenta sua Defesa em 2.

DIFUSOR DE STIMPAK

Este mecanismo que permite que o conteúdo de um super stimpak seja disperso em uma nuvem de aerossol, proporcionando uma pulverização de vapor medicinal sobre uma área pequena.

- **Uso:** quando ativado usando a ação menor Interagir, ele produz uma nuvem que cura imediatamente 4 PV em todos (exceto Robôs) à distância Próxima. Um super stimpak é consumido toda vez que o difusor de stimpak é usado.

LIVROS E REVISTAS

Livros e revistas são antigas publicações do Pré-Guerra que forneciam informações e entretenimento para as massas. Nos Ermos, eles são uma fonte útil de informações esquecidas ou raras.

Quando você descobre um livro ou revista durante uma pilhagem ou negociação, faça uma jogada para determinar qual publicação é.

Todos os livros e revistas têm um Peso <½, um Custo 100 e uma Raridade 3.

- **Vantagens:** quando você lê uma revista, ela concede uma vantagem temporária, um bônus que se aplica uma vez, normalmente em um único teste de perícia, um único ataque ou outra situação distinta. Se você tiver a vantagem de Compreensão (veja a pág. 62), terá a chance de usar o benefício novamente. Após usar uma vantagem temporária, você pode optar por aprendê-la permanentemente no próximo Nível; caso contrário, você a esquece e deve encontrar outra cópia dessa revista para "se lembrar" dessa vantagem.

¡LA FANTOMA!

Uma edição de uma história em quadrinhos do Pré-Guerra, que detalha as aventuras de ¡La Fantoma!, uma mestre da furtividade e da infiltração.

- **Vantagem:** ao ser bem-sucedido em um teste de **Furtividade** para evitar ser notado, você pode gastar 1 PA para criar uma distração em algum lugar à distância Média; a personagem que falhou no teste disputado para detectá-lo se dirige para a distração que você criou. Se você aprender esta vantagem, você pode usá-la uma vez por cena.

HISTÓRIAS ESPANTOSAS INCRÍVEIS

Uma revista contendo histórias curtas e emocionantes de aventuras ousadas!

- **Vantagem:** dependendo da edição encontrada, você recebe uma vantagem diferente, concedendo dano ou Redutor de Dano bônus contra um único inimigo ou tipo de ataque. Isso dura apenas por um único ataque (feito ou recebido, respectivamente), a menos que a vantagem seja aprendida, caso em que se aplica a todos os ataques. Faça uma jogada para determinar a edição encontrada:

Edição Aleatória

JOGUE 1D20	PUBLICAÇÃO
1	¡La Fantoma!
2	Histórias Espantosas Incríveis
3	Homem do Mato
4	Hora do Boxe
5	Abaixe e Proteja-se!
6	Consertando Coisas
7	Armas do Futuro Hoje
8	Grognak, o Bárbaro
9	Armas e Projéteis
10	Vivendo e Amando
11	Periódico de Cirurgia de Massachusetts
12	Conhecendo Pessoas
13	Revista do Programador
14	Contos de um Vendedor de Carne-Seca de Junktown
15	Ciência de Tesla
16	Casos Policiais Reais
17	O Arrombador Moderno
18	Irrefreáveis
19	Manual de Operações Secretas dos EUA
20	Guia de Sobrevivência dos Ermos

Edições Aleatórias de Histórias Espantosas Incríveis

JOGUE 1D20	EDIÇÃO	EFEITO
1-2	Ataque dos Homens-Peixe!	+1 de dano vs. mirelurks
3-4	Ascensão dos Mutantes!	+1 de dano vs. Supermutantes
5-6	Ataque dos Homens de Metal!	+2 RD Físico e Energético vs. Robôs
7-8	A Vingança do Russo Louco!	+2 RD Venenoso
9-10	O Franco-Atirador de Starlet!	+1 de dano com armas Precisas
11-12	A Maldição dos Queimados!	+1 de dano vs. Necróticos
13-14	Invasão dos Insetos Gigantes!	+2 RD Radiativo
15-16	Lasers Mortais!	+1 de dano com armas de energia
17-18	A Ciência Enlouqueceu!	+2 RD Energético
19-20	Cercado pelos Mortos!	+1 de dano quando você gasta um ou mais disparos para dano extra

HOMEM DO MATO

Histórias reais e emocionantes para homens durões! *Homem do Mato* é uma série de revistas que contém artigos e histórias sobre sobrevivência ao ar livre, para pessoas que gostam de falar sobre sobrevivência na natureza.

- **Vantagem:** dependendo da edição encontrada, você recebe uma vantagem diferente, da qual pode se beneficiar **uma vez**. Se você aprender mais tarde a vantagem, poderá usar esse benefício uma vez por cena. Faça uma jogada para determinar a edição encontrada:

Edições Aleatórias de Homem do Mato

JOGUE 1D20	EDIÇÃO	EFEITO
1-2	Saia do Meu Gramado	Encontre o dobro de carne de uma criatura abatida
3-4	Comida Caseira	Adicione +2 de dano para armas de arremesso (exceto explosivos)
5-6	Terror Rural	A dificuldade para fabricar uma arma é diminuída em 1 (mín. 0)
7-8	Durão como um Pé Grande	Ao vasculhar por plantas, ganhe o dobro da quantidade
9-10	Coelhos Carnívoros dos Apalaches	+2 de dano vs. Mamíferos ou Lagartos
11-12	O Massacre do Esquilo dos Apalaches	Ao comer uma comida preparada por você, cure +3 PV
13-14	A Arte do Tomahawk	Testes para resistir a pegar uma doença têm a dificuldade reduzida em 1 (mín. de 0)
15-16	O Armeiro da Balsa de Harper	Quando você encontra munição, você encontra +2 mais disparos
17-18	O Eremita do Rio Ohio	A dificuldade de reparar um item danificado é reduzida em 1 (mínimo 0)
19-20	Pesadelo no Jardim	Cura +2 PV quando você consome uma bebida alcoólica

HORA DO BOXE

Uma revista do Pré-Guerra destinada a fãs de boxe, que muitas vezes continha reportagens sobre boxeadores notáveis ou promissores, discussões sobre técnicas e equipamentos, além de uma cobertura aprofundada do esporte.

- **Vantagem:** uma vez, quando você é bem-sucedido em um ataque desarmado, ao gastar PA para aumentar o dano causado, você pode adicionar o efeito de dano Atordoante ao seu ataque. Se você aprender esta vantagem mais tarde, poderá usá-la em qualquer ataque desarmado bem-sucedido.

ABAIXE E PROTEJA-SE!

Um livro do Pré-Guerra sobre a fabricação, uso e desarmamento de explosivos.

- **Vantagem:** uma vez, ao ser afetado por uma arma Explosiva, você pode optar por prostrar-se (veja a pág. 25). Se você fizer isso, você adiciona +3 a todos os Redutores de Dano contra o dano causado por esse Explosivo. Se você aprender mais tarde esta vantagem, você pode usar sempre que for afetado por uma arma Explosiva gastando 1 PA.

CONSERTANDO COISAS

Uma revista para aqueles que se dedicam a consertar as coisas, cada edição contém uma riqueza de informações sobre como consertar e reparar uma variedade de objetos e materiais, comentários sobre as melhores ferramentas a ser usadas e exemplos de reparos enviados pelos leitores.

- **Vantagem:** uma vez, ao tentar reparar um item, reduza pela metade a quantidade de materiais necessários para concluir o reparo (arredondada para cima). Se você aprender mais tarde esta vantagem, poderá usá-la sempre que fizer um reparo.

GROGNAK, O BÁRBARO

Uma série de histórias em quadrinhos publicadas pela Hubris Comics antes da Grande Guerra. Os quadrinhos retratam as aventuras repletas de ação da personagem-título em um mundo pré-histórico.

- **Vantagem:** dependendo da edição encontrada, você recebe uma vantagem diferente, da qual pode se beneficiar **uma vez**. Se você aprender mais tarde a vantagem, poderá usar esse benefício uma vez por cena. Faça uma jogada para determinar a edição encontrada:

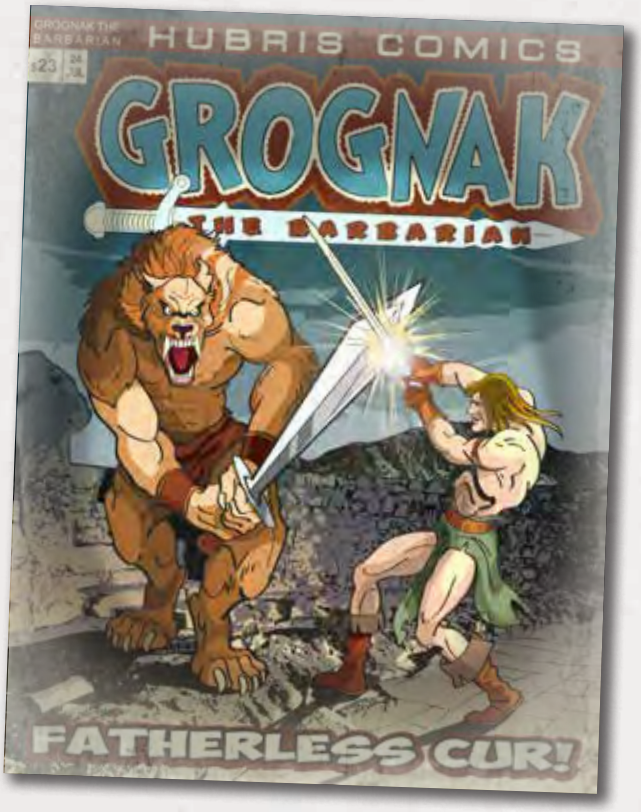
Edições Aleatórias de Grognak, o Bárbaro

JOGUE 1D20	EDIÇÃO	EFEITO
1-2	Sangue na Harpa	Um ataque corpo a corpo bem-sucedido que você fizer causa +2 de dano
3-4	Chega o Trapaceiro	Testes de para detectar você têm a dificuldade aumentada em 1
5-6	A Selva dos Bebês-Morcego	Quando você sofre dano Venenoso, ganha +3 RD Venenoso
7-8	No Seio da Rainha Corsária	Um ataque corpo a corpo bem-sucedido que você fizer causa automaticamente um Acerto Crítico

ARMAS DO FUTURO HOJE

Uma revista para entusiastas de armas de energia, com artigos sobre novas tecnologias, análises de novas armas e histórias reais sobre armas de energia em ação.

- **Vantagem:** uma vez, ao fazer um ataque com uma Arma de Energia, você pode *sobrecarregá-la*. Aumente o dano em +2 para esse ataque. A arma não pode ser usada para fazer um ataque no turno após um ataque sobrecarregado, já que está esfriando. Se você aprender mais tarde esta vantagem, você pode sobrecarregar uma Arma de Energia uma vez por cena.



JOGUE 1D20	EDIÇÃO	EFEITO
9-10	Escravos Demoníacos, Areias Demoníacas	+2 de dano vs. Necróticos em um ataque
11-12	Maula: A Donzela Marciana da Guerra	Quando você faz um ataque corpo a corpo com uma arma de Duas Mãos, recebe o efeito de dano Perfurante 1 (ou +1 em qualquer efeito Perfurante existente)
13-14	Cão Bastardo!	Ignore uma complicação rolada em um ataque corpo a corpo
15-16	Perdido nas Neves da Luxúria	Ganhe +2 RD Físico contra um ataque
17-18	O Covil dos Devoradores Virgens	Aumente sua Capacidade de Carga em 5 por uma cena
19-20	Que Feitiçaria é Essa?	Ganhe +2 RD Energético contra um ataque

ARMAS E PROJÉTEIS

Uma série de revistas para entusiastas de armas, com artigos dedicados à caça, armas, questões legais e o retrato do uso prático de armas de fogo.

- **Vantagem:** dependendo da edição encontrada, você recebe uma vantagem diferente, da qual pode se beneficiar **uma vez**. Se você aprender mais tarde a vantagem, poderá usar esse benefício uma vez por cena. Faça uma jogada para determinar a edição encontrada:

Edições Aleatórias de Armas e Projéteis

JOGUE 1D20	EDIÇÃO	EFEITO
1-2	O Futuro da Caça?	+2 de dano vs. Robôs em um ataque
3-4	Lasers e Caça: Extermínio Aceitável	Um ataque com uma arma laser ganha o efeito de dano Brutal, se já não o tiver
5-6	Armas Pequenas para Senhorinhas	Um ataque com uma Arma Pequena ganha o efeito de dano Brutal, se já não o tiver
7-8	Armas de Rua de Detroit	Ganhe 2 PA extras após um ataque bem-sucedido. Este PA deve ser gasto imediatamente (não podem ser economizados)
9-10	Evite Essas Incômodas Leis de Armas!	Ao espoliar uma arma, ganhe 2 PA que só podem ser gastos para espoliar unidades adicionais de materiais
11-12	A Lua: Um Dispositivo Comunista do Juízo Final?!	Ganhe +2 de Redutor de Dano Físico ou Energético contra um ataque à noite
13-14	Mirando ao Estilo Exército	Um ataque mirado feito com uma arma que não possui a qualidade Precisa causa +2 de dano
15-16	Acampamento Anti-Urso	+3 de dano vs. Yao Guai em um ataque
17-18	Plasma: A Arma do Amanhã	Um ataque com uma arma de plasma ganha o efeito de dano Brutal, se já não o tiver
19-20	Guia para Caçar Comunistas!	Um ataque contra um inimigo com um Nível mais baixo do que você causa +2 de dano

VIVENDO E AMANDO

Uma série de revistas do Pré-Guerra dedicada a relacionamentos e estilo de vida, muitas vezes cobrindo eventos culturais, dicas de saúde, dietas, conselhos amorosos e muito mais.

- **Vantagem:** dependendo da edição encontrada, você recebe uma vantagem diferente, da qual pode se beneficiar **por uma cena**. Se você aprender mais tarde a vantagem, poderá usar esse benefício sempre. Faça uma jogada para determinar a edição encontrada:

Edições Aleatórias de Vivendo e Amando

JOGUE 1D20	EDIÇÃO	EFEITO
1-2	Melhores Amigos para Toda a Vida!	+1 PV Máx. para todos os membros do grupo por uma cena
3-4	Festival Nuke-the-Man	+1 de dano para os ataques de todos os membros do grupo por uma cena
5-6	Reduza a Gordura!	Recupere o dobro de PV de frutas ou vegetais consumidos em uma cena
7-8	O Secretário Encantador	No início de uma cena, adicione +1 PA à reserva do grupo
9-10	Converse Consigo Sóbrio	Ganhe 1 Ponto de Sorte (perdido no final da cena se não for usado) quando você consome uma bebida alcoólica
11-12	Conselhos de Homens Casados	+1 RD Físico para todos os membros do grupo por uma cena
13-14	Cuidado com A Domadora de Homens	A reserva de PA do grupo pode conter 1 PA a mais do que o normal por uma cena
15-16	Uma Experiência Inesquecível	Escolha outra vantagem de revista que você usou anteriormente, mas não aprendeu; ela agora entra em vigor
17-18	Casei-me com um Robô	+2 para todos os Redutores de Dano contra Robôs por uma cena
19-20	Rejogue o resultado	–

PERIÓDICO DE CIRURGIA DE MASSACHUSETTS

Um periódico médico originário da Massachusetts do Pré-Guerra, uma região agora conhecida como a Comunidade. Ele contém discussões detalhadas sobre os avanços na ciência e tecnologia médicas, estudos publicados sobre doenças incomuns e uma série de outros conhecimentos médicos úteis.

- **Vantagem:** uma vez, quando você fornece cuidados médicos a outra personagem e auxilia seu teste de **RES + Sobrevivência** para curar ferimentos, você pode tratar seu dado de auxílio como se tivesse rolado um 1. Se você aprender esta vantagem, poderá fazer isso uma vez por sessão.

CONHECENDO PESSOAS

Uma revista destinada a quem não tem graça social. A revista *Conhecendo Pessoas* se anuncia como uma cartilha para a interação social, dando dicas sobre como encontrar e fazer amigos, dicas de namoro e orientação sobre como construir confiança e identificar pistas sociais.

- **Vantagem:** uma vez, ao rolar uma ou mais complicações em um teste de **Retórica**, você pode ignorar essas complicações. Se você aprender esta vantagem, poderá fazer isso uma vez por cena.

REVISTA DO PROGRAMADOR

Uma revista destinada a aficionados por computadores, que discute linguagens de programação, técnicas de criptografia e descriptografia e os softwares mais recentes.

- **Vantagem:** uma vez, quando você falha em um teste de Ciência para hackear um terminal de computador e é bloqueado (impedido de tentar novamente), você pode optar por não ser bloqueado e tentar uma outra vez. Se você aprender esta vantagem, poderá fazer isso sempre que for bloqueado em um computador.

CONTOS DE UM VENDEDOR DE CARNE-SECA DE JUNKTOWN

Um exemplo de uma revista do Pós-Guerra, *Contos de um Vendedor de Carne-Seca de Junktown* é uma coleção de livros curtos e feitos à mão, escritos por um vendedor de carne-seca desconhecido de Junktown. Cópias se espalharam pelos Ermos e podem ser encontradas da Califórnia (perto de Junktown) até a Comunidade.

- **Vantagem:** uma vez, ao ser bem ou malsucedido em um teste de **Barganha** para pechinchar o preço em uma negociação, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para alterar o preço em 10% a seu favor. Se você aprender esta vantagem, poderá fazer isso em qualquer teste de **Barganha** para pechinchar, embora deva gastar 1 Ponto de Sorte adicional a cada vez que a usar durante uma sessão (1 na primeira vez, 2 na segunda, 3 na terceira etc.).

CIÊNCIA DE TESLA

Uma revista informativa que cobre tópicos como ciência de foguetes, robótica, tecnologia laser e outros campos de ponta da ciência e tecnologia.

- **Vantagem:** dependendo da edição encontrada, você recebe uma vantagem diferente, da qual pode se beneficiar **uma vez**. Se você aprender mais tarde a vantagem, poderá usar esse benefício uma vez por cena. Faça uma jogada para determinar a edição encontrada:

Edições Aleatórias de Ciência de Tesla

JOGUE 1D20	EDIÇÃO	EFEITO
1-2	Os Robôs Dominarão o Mundo?	+2 RD Físico e Energético vs. Robôs
3-4	O Que é Plasma, Afinal?	+2 RD Físico e Energético vs. armas de plasma
5-6	Ciência de Foguetes para Crianças	+2 de dano para armas Explosivas em um ataque
7-8	A Tecnologia de Amanhã Para Os Supersoldados de Hoje	Depois de gastar uma carga de núcleo de fusão, você pode gastar 1 Ponto de Sorte: se você fizer isso, a carga não será gasta
9-10	Superarmas Gigantes!	Uma vez, ao disparar uma arma Gatling, você consome munição a 8x o CdT, em vez de 10x
11-12	Lagartixas e Radiação Gama	+2 de dano vs. criaturas Mutantes em um ataque
13-14	Exército dos EUA Vai ao Espaço	Em um único ataque com uma Arma de Energia, você causa um Acerto Crítico se causar 3 ou mais de dano após o RD (em vez dos usuais 5 ou mais de dano)
15-16	10 Hits Número 1!!! Rock-o-bot Conquista a Nação!!	Uma vez, ao causar um Acerto Crítico, aumente em 2 o dano total causado
17-18	Futuro da Guerra?	Em um único ataque com uma Arma Grande, você causa um Acerto Crítico se causar 3 ou mais de dano após o RD (em vez dos usuais 5 ou mais de dano)
19-20	Rejogue o resultado	–

CASOS POLICIAIS REAIS

Casos Policiais Reais era uma revista pulp do Pré-Guerra com "20 páginas — um trabalho encerrado", dedicada a histórias editorializadas sobre investigações criminais famosas e operações policiais da época.

- **Vantagem:** uma vez, ao jogar o dano de um ataque, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para escolher a face de até 3 em vez de jogá-los. Se você aprender esta vantagem, poderá fazer isso uma vez por cena.

O ARROMBADOR MODERNO

O Arrombador Moderno é uma revista do Pré-Guerra que contém informações sobre a arte clandestina de abrir fechaduras e as mais recentes fechaduras mecânicas encontradas em cofres, baús e portas. A arte da capa da revista retrata imagens de cada edição, destacando o tópico e a técnica abordada.

- **Vantagem:** dependendo da edição encontrada, você recebe uma vantagem diferente, da qual pode se beneficiar **uma vez**. Se você aprender mais tarde a vantagem, poderá usar esse benefício uma vez por cena. Faça uma jogada para determinar a edição encontrada:

Edições Aleatórias d'O Arrombador Moderno

JOGUE 1D20	EDIÇÃO	EFEITO
1–4	Mistérios da Chave Mestra Expostos!	Você pode rejogar 1d20 em um único teste de **Arrombamento**
5-8	Grampos de Cabelo: Mais Eficazes do que Gazuas?	Ao usar um grampo de cabelo, a dificuldade de um teste de **Arrombamento** é reduzida em mais 1 (mínimo 0)
9-12	Confissões de um Arrombador de Casas	Ao vascular ou espoliar, gaste 1 Ponto de Sorte para encontrar 2 + 2 grampos de cabelo
13-16	Abra Qualquer Fechadura em 5 Segundos	Quando você for bem-sucedido ao abrir uma fechadura, você pode usar a ação de PA Reduzir Tempo AP sem gastar PA
17-20	Especial de Certificação para Chaveiro: Passe com Distinção	Quando rolar uma ou mais complicações em um teste de **Arrombamento**, gaste 1 Ponto de Sorte para ignorar essas complicações

IRREFREÁVEIS

Irrefreáveis é uma história em quadrinhos publicada pela Hubris Comics antes da Grande Guerra. A série segue um elenco de personagens do elenco da Hubris Comics, incluindo o Silver Shroud, Mistress of Mystery, The Inspector, Manta Man e Grognak, o Bárbaro. Juntos, eles formam o grupo do título, os Irrefreáveis. A arte da capa da revista retrata imagens que destacam os heróis, vilões e a aventura de cada edição.

- **Vantagem:** dependendo da edição encontrada, você recebe uma vantagem diferente, que permite que gaste Pontos de Sorte para evitar uma única instância de dano, da qual pode se beneficiar **uma vez**. Se você aprender mais tarde a vantagem, poderá usar esse benefício sempre, desde que tenha Pontos de Sorte para gastar. Faça uma jogada para determinar a edição encontrada:

Edições Aleatórias de Irrefreáveis

JOGUE 1D20	EDIÇÃO	EFEITO
1–4	Dr. Lavagem Cerebral e seu Exército de Descapitalistas!	Gaste 3 Pontos de Sorte para evitar todo o dano de um único ataque ou perigo
5-8	Quem Pode Parar o Irrefreável Grog-Na-Rok?!	Gaste 2 Pontos de Sorte para evitar todo o dano de um ataque de um Humano Mutante (incluindo necróticos e supermutantes)
9-12	Kami-Nista vs. Manta Man	Gaste 1 Ponto de Sorte para evitar todo o dano de uma arma Explosiva
13-16	Preso na Dimensão dos Pterror-dáctilos!	Gaste 1 Ponto de Sorte para evitar todo o dano de um único ataque corpo a corpo
17-20	Visita à Galáxia Ux-Ron!	Gaste 1 Ponto de Sorte para evitar todo o dano Energético de um único ataque

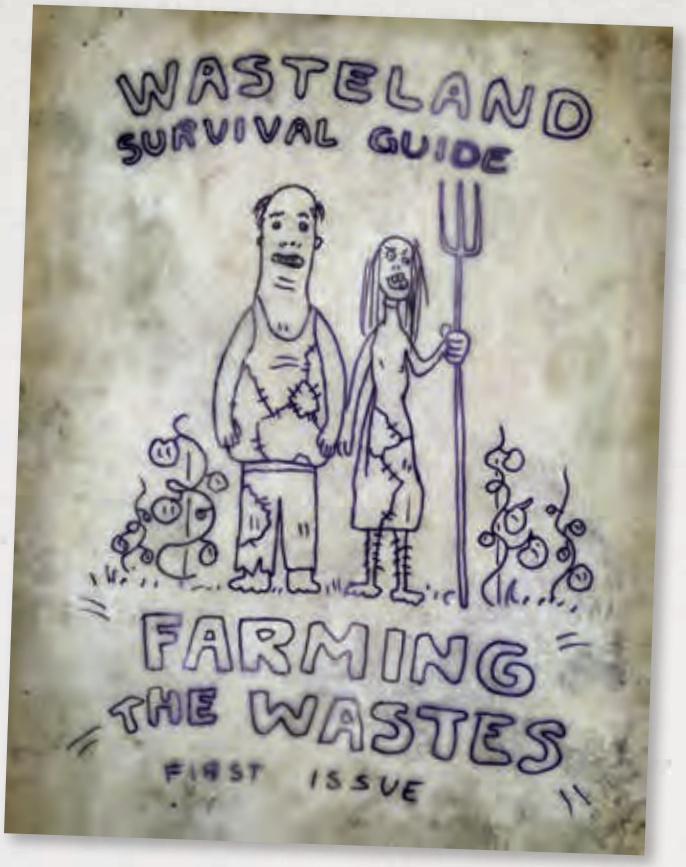
MANUAL DE OPERAÇÕES SECRETAS DOS EUA

O *Manual de Operações Secretas dos EUA* é um manual de treinamento produzido pelo Departamento do Exército para treinar seu pessoal na arte do subterfúgio. Os manuais não se destinavam à circulação pública e foram marcados como "somente para olhos autorizados". Isso não impediu que fossem encontrados, lidos e espalhados pelos Ermos

- **Vantagem:** dependendo da edição encontrada, você recebe uma vantagem diferente, da qual pode se beneficiar **uma vez**. Se você aprender mais tarde a vantagem, poderá usar esse benefício uma vez por cena. Faça uma jogada para determinar a edição encontrada:

Edições Aleatórias do Manual de Operações Secretas dos EUA

JOGUE 1D20	EDIÇÃO	EFEITO
1-2	FH 5-01 Assobiando no Escuro	Se você for detectado enquanto estiver se movendo furtivamente, você adiciona +2 RD Físico contra o primeiro ataque que receber após ser detectado
3-4	FH 5-02 Camuflagem Urbana	A dificuldade dos inimigos para te detectar é aumentada em 1 (isso não se acumula com nenhum aumento de dificuldade por pouca luz ou escuridão)
5-6	FH 5-03 Fundamentos de Pintura Facial	+1 para todos os Redutores de Dano contra ataques de personagens do mestre
7-8	FH 5-04 Não São os Soldados Que Você Está Procurando	+1 de dano vs. personagens do mestre
9-10	FH 5-05 Quem Está Aí?	Quando você gasta um Ponto de Sorte para rejogar 1d20 em um teste de **PER**, conte como se esse dado tivesse rolado um 1
11-12	FH 5-06 Tábua de Chão Rangendo, Morte Súbita	Uma vez, quando você rolar uma ou mais complicações em um teste de **Furtividade**, ignore as complicações
13-14	FH 5-07 Conquistando os Comunistas	Uma vez, quando um inimigo Mirar antes de fazer um ataque contra você, você pode fazer com que ele perca os benefícios da ação Mirar
15-16	FH 5-08 Arbustos, Caixas e Colmeias: Especial de Camuflagem	+2 de dano para um ataque desarmado ou um ataque feito com uma faca
17-18	FH 5-09 O Pretro Lhe Cai Bem	Uma vez, ao usar um stealth boy, sua duração aumenta em 1 turno adicional
19-20	FH 5-10 Ponta dos Pés Pelas Tulipas	Quando você gasta um Ponto de Sorte para rejogar 1d20 em um teste de **AGI**, conte como se esse dado tivesse rolado um 1



GUIA DE SOBREVIVÊNCIA DOS ERMOS

O *Guia de Sobrevivência dos Ermos* é outra série do Pós-Guerra de revistas instrucionais, escrita e ilustrada com desenhos toscos à caneta. Ele foi copiado e distribuído pelos Ermos e pode ser mais encontrado em assentamentos próximos aos Ermos da Capital.

- **Vantagem:** dependendo da edição encontrada, você recebe uma vantagem diferente, da qual pode se beneficiar **uma vez**. Se você aprender mais tarde a vantagem, poderá usar esse benefício uma vez por cena. Faça uma jogada para determinar a edição encontrada:

Edições Aleatórias do Guia de Sobrevivência dos Ermos

JOGUE 1D20	EDIÇÃO	EFEITO
1–3	Cultivando nos Ermos	Consumir uma fruta ou vegetal cura o dobro de PV
4-6	Repelente de Insetos Especial	Aumente todos os Redutores de Dano em 2 contra um ataque de um Inseto
7-9	O Lado Positivo do Envenenamento Por Radiação	Quando você consome comida ou bebida irradiada, cure PV adicionais iguais à rolagem de
10-12	Cupom Espetacular	Ao comprar comidas ou bebidas, o preço é alterado em 10% a seu favor
13-15	Hidroginástica para Necróticos	Testes de **Atletismo** para natação têm sua dificuldade reduzida em 1 (mínimo 0)
16–18	Segredos da Defesa Pessoal	Ganhe Defesa +1 contra um ataque corpo a corpo
19-20	Caçando nos Ermos	Quando você abate um animal, e a quantidade de carne encontrada pode ser aumentada gastando PA, você ganha 1 PA bônus para esse fim (esse PA é perdido se não for usado)

DIVERSOS

Os itens desta seção não se enquadram facilmente em nenhuma das categorias listadas até agora.

FERRAMENTAS E ITENS DE UTILIDADE

Os itens a seguir são ferramentas úteis comuns que as personagens podem ter a sorte de possuir.

Ferramentas e Itens de Utilidade

ITEM	EFEITOS	PESO	CUSTO	RARIDADE
Mochila Grande	Aumenta a Capacidade de Carga máxima do usuário em **FOR** x 5	–	60	2
Mochila Pequena	Aumenta a Capacidade de Carga máxima do usuário em **FOR** x 2,5	–	30	1
Grampo de Cabelo	Testes de **Arrombamento** têm sua dificuldade reduzida em 1 (mínimo 1); cada complicação rolada desperdiça 1 grampo de cabelo	<½	1	0
Kit de Ferramentas Luxo	Testes de **Reparo** têm sua dificuldade reduzida em 1 (mínimo 0); pode tentar testes de Reparo que normalmente requerem uma bancada de trabalho ou similar com dificuldade +1	10	75	3
Bolsa de Médico	Testes de **Medicina** têm sua dificuldade reduzida em 1 (mínimo 0); ao prestar cuidados de longo prazo, permite o atendimento de até 2 pacientes adicionais	5	300	3
Destrancador Eletrônico	Testes de **Arrombamento** têm a dificuldade reduzida em 2 (mínimo 0); ignore a primeira complicação rolada; quebra se duas ou mais complicações forem roladas ao mesmo tempo	2	375	4
Kit de Primeiros Socorros	Cura +2 PV em uma ação Primeiros Socorros bem-sucedida	2	200	2
Lanterna	Gera luz brilhante em uma única zona à distância Média; o usuário pode escolher qual zona está iluminada	1	100	3
Contador Geiger	Permite um teste de **PER + Sobrevivência** com dificuldade 1, para determinar se há radiação em uma área e quanto	4	325	3
Holotags	Identifica as baixas	<½	5	2
Tocador de Holodisco	Permite a reprodução de holodiscos de áudio	1,5	250	2
Lamparina	Gera luz brilhante à distância Próxima e luz fraca à distância Média	4,5	15	2
Kit de Arrombamento	Testes de **Arrombamento** têm a dificuldade reduzida em 1 (mínimo 0); após 3 complicações, o conjunto é quebrado	1	75	2
Multiferramenta	Testes de **Reparo** têm sua dificuldade reduzida em 1 (mínimo 0)	0,5	100	2
Brahmin de Carga	Uma vaca mutante que carrega cargas pesadas e produz leite e fertilizantes	–	200	3
Pip-Boy	Veja descrição	–	–	–
Rádio	Sintoniza e reproduz transmissões de rádio	1	75	2
Sinalizador	Gera luz brilhante à distância Próxima até o final da cena atual, um uso apenas	<½	10	1
Tocha	Gera luz brilhante à distância Próxima até o final da cena atual; requer um teste de **INT + Sobrevivência** para acendê-la com dificuldade 1, que aumenta em 1 para cada vez que foi usada	0,5	10	1

BOLSA DE MÉDICO

Uma bolsa bem abastecida de suprimentos médicos e utensílios úteis para a ciência da cura. Um pouco complicada de transportar, mas as pessoas cujas vidas você salva agradecerão pelo esforço.

A bolsa de médico também pode conter suprimentos médicos de uso único, como stimpaks, água purificada e radaway. Esses são registrados e usados separadamente.

BRAHMIN DE CARGA

Uma grande bovina mutante de duas cabeças, usada como animal de carga. O perfil da brahmin está na pág. 341 e pode carregar até 250 quilos.

Uma brahmin também pode ser ordenhada uma vez ao dia, o que exige um teste de **AGI + Sobrevivência** com dificuldade 1. Sucesso significa que a brahmin produz 1 leite de brahmin (veja a pág. 161), mais 1 extra para cada PA gasto (máximo de 5 leites de brahmin). Uma brahmin também produz 2 unidades de fertilizante (material incomum) por dia.

CONTADOR GEIGER

Um contador Geiger é uma ferramenta relativamente simples usada para detectar radiação ionizante, que é exibida em um medidor pequeno e sinalizada por um som particular de chiado, uma característica comum dos contadores, gerado para fácil detecção e monitoramento da radiação.

DESTRANCADOR ELETRÔNICO

Dificilmente encontrado nos Ermos, o destrancador eletrônico da *Wattz Electronics Micromanipulator* é uma ferramenta potente que pode abrir fechaduras mecânicas e eletrônicas de forma mais eficiente do que uma pessoa sozinha. No entanto, são delicados e podem quebrar se usados de maneira inadequada.

GRAMPO DE CABELO

Um grampo de cabelo flexível de duas pontas, feito de metal ou plástico, era usado antes da Grande Guerra para manter o cabelo no lugar. Eles também são úteis para abrir fechaduras, se você souber como.

HOLOTAGS

Um identificador pequeno e durável usado pela Irmandade do Aço. As holotags contêm informações para identificar seu usuário em caso de morte. Também atuam como uma espécie de "caixa preta" para uma Armadura Potente, fornecendo à Irmandade os registros dos feitos de seus guerreiros caídos. Embora não sejam especialmente valiosas por si só, a Irmandade muitas vezes paga uma recompensa a qualquer um que traga holotags perdidas.

KIT DE ARROMBAMENTO

Um estojo enrolado de couro com uma variedade de gazuas e chaves de tensão para abrir travas mecânicas, como uma alternativa ao método tosco de "chave de fenda e grampos". Mais resistente do que o método improvisado, mas um kit pode se tornar inútil se muitas das gazuas ou chaves quebrarem.

KIT DE FERRAMENTAS LUXO

Uma caixa de metal pesada, mas ainda tecnicamente portátil, contendo uma variedade de ferramentas de diferentes formas, tamanhos e funções, para abrir e reparar uma variedade de dispositivos mecânicos e eletrônicos. Ter a ferramenta certa à sua disposição pode tornar a maioria dos reparos de rotina mais simples e pode até permitir que você tente projetos mais ambiciosos longe do conforto de casa.

KIT DE PRIMEIROS SOCORROS

Um pacote cheio de bandagens, sprays antissépticos e outros utensílios úteis para limpar e remendar ferimentos em campo. Os kits de primeiros socorros também vêm com stimpaks e radaway, mas eles são registrados e usados separadamente.

LAMPARINA

Uma lamparina simples, normalmente contendo uma chama alimentada por um reservatório de óleo ou gás. A chama é protegida por um vidro e tem uma base resistente que permite que ela seja colocada no chão sem o risco de tombar e quebrar. Ela ilumina toda a área circundante e se tornou comum novamente após a Grande Guerra, devido à falta de energia elétrica confiável. No entanto, ela precisa ser reabastecida periodicamente.

LANTERNA

Uma fonte de luz robusta operada por bateria que pode ser facilmente direcionada para pontos de interesse. Baterias de longa duração e alta capacidade mantêm a luz funcionando por um longo tempo.

MOCHILA

Disponível em alguns tamanhos diferentes, as mochilas são inestimáveis para transportar grandes quantidades de itens. Presume-se que a maioria das personagens esteja carregando itens em bolsos, bandoleiras e bolsas e sacos variados, mas uma mochila adequada ajuda a transportar itens com mais facilidade e eficiência. Isso se você não tiver um brahmin de carga ou outra coisa para carregar seus fardos.

MULTIFERRAMENTA

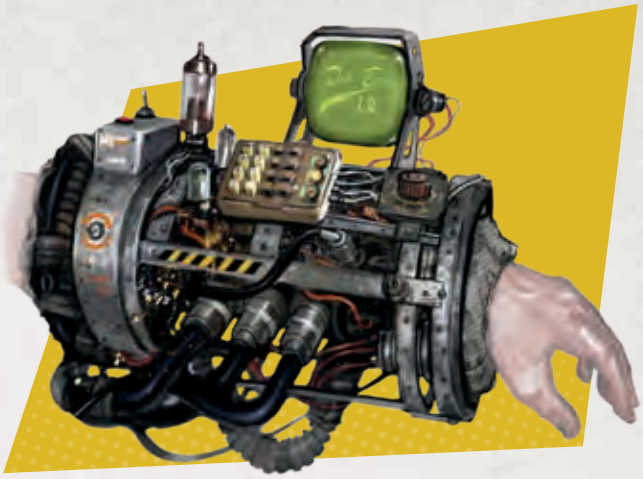
Um pequeno dispositivo prático com um conjunto de alicates, cortadores de fio, uma variedade de chaves de fenda pequenas e outras ferramentas, tudo embutido em uma única ferramenta. Peças diferentes se dobram para fora das alças, conforme necessário. Ideal para alguém que precisa de ferramentas básicas, mas prefere viajar com pouca coisa.

PIP-BOY

Um Processador de Informações Pessoais fabricado pela RobCo Industries. Em parceria com a Vault-Tec, esses dispositivos foram distribuídos para muitos residentes dos refúgios, embora, devido a limitações de produção e desenvolvimento contínuo, diferentes refúgios tenham recebido versões diferentes do pip-boy. As versões mais encontradas são variantes do Pip-Boy 2000 e Pip-Boy 3000, que foram projetadas para serem fixadas no pulso do usuário. Muitos modelos foram equipados com travas biométricas que impedem que sejam removidos enquanto o usuário estiver vivo.

Um pip-boy é alimentado por uma bateria interna de fissão, que proporciona uma vida útil para o dispositivo muito maior do que a expectativa de vida de seu usuário (e, de fato, muitos pip-boys foram passados adiante em comunidades ou famílias como relíquias), e o dispositivo em si é robusto o suficiente para suportar basicamente qualquer coisa.

Nem todos os pip-boys contêm as mesmas funções, mas as funções comuns são:



- Um indicador de status pessoal permite que o usuário veja um relatório sobre sua saúde e bem-estar atuais e quaisquer problemas médicos que o afligem no momento.
- O dispositivo mantém um registro contínuo das atividades, jornada e condição do usuário e contém um espaço para que registros pessoais sejam feitos em forma de texto ou áudio.
- Um leitor de holodisco embutido permite que o dispositivo aceite holodiscos compactos, capaz de ler e reproduzir áudios, vídeos, dados e até jogos.
- Ele também funciona como uma bússola, um rádio e um contador Geiger e pode gerar de sua tela luz equivalente a uma lanterna.

Além disso, todas as unidades pip-boy ajudam seu usuário durante o combate graças ao V.A.T.S., sigla em inglês para Sistema de Alvo Assistido Vault-Tec. Uma personagem equipada com um pip-boy pode usar o V.A.T.S. quando faz um ataque, ignorando o aumento de dificuldade normal para alvejar uma área específica no inimigo.

RÁDIO

Um dispositivo que recebe sinais de rádio e os traduz de volta em sons inteligíveis. Usado antes e depois da Grande Guerra para fins de entretenimento e mensagens de emergência, um rádio ainda é tão bom quanto o sinal que recebe. A maioria das regiões dos Ermos tem algumas estações de rádio ativas, que tocam música antiga para qualquer pessoa com um receptor funcional, e uma variedade de grupos usa as torres de rádio restantes para transmitir sinais para seus membros a longas distâncias, mas o alcance desses sinais ainda é bastante limitado.

SINALIZADOR

Um pequeno dispositivo pirotécnico que queima intensamente, gerando uma luz brilhante por um curto período. Eles também são extremamente quentes e podem ser usados para inflamar substâncias e materiais inflamáveis se colocados perto o suficiente.

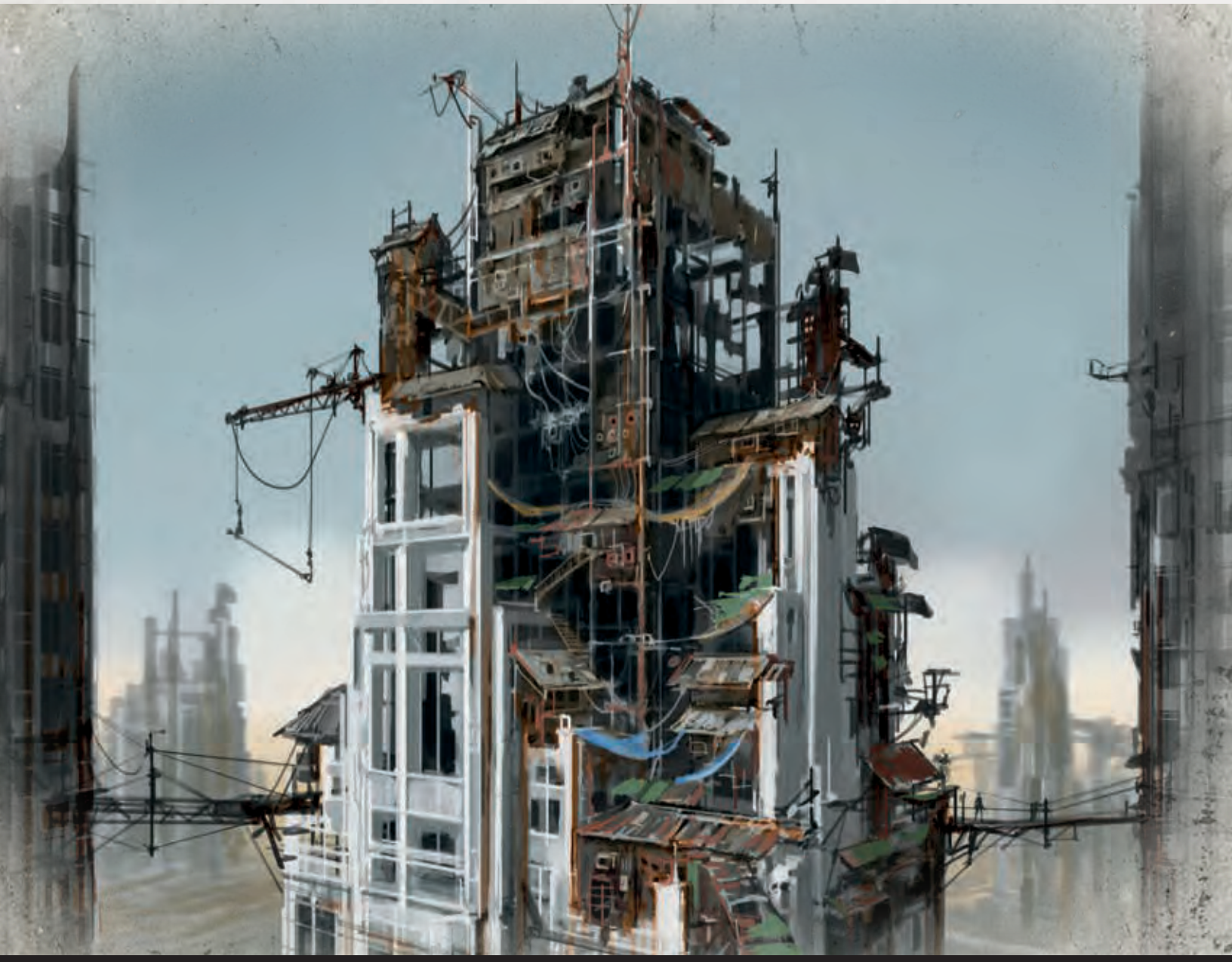
Este tipo de sinalizador é maior e mais volumosos do que os sinalizadores disparados de uma pistola sinalizadora.

TOCADOR DE HOLODISCO

Um pequeno dispositivo para reproduzir áudio gravado em holodiscos que produz o som a partir de um pequeno alto-falante ou em um par de fones de ouvido (não incluso). Holodiscos de vídeo e dados não podem ser reproduzidos neste dispositivo, pois não possui uma tela de exibição — esses discos precisam ser reproduzidos a partir de um terminal de mesa ou computador semelhante.

TOCHA

Um longo galho ou pedaço de sucata metálica com uma cabeça envolta em pano embebido em um líquido inflamável, como álcool ou gasolina. Uma fonte de luz improvisada decente o suficiente e reutilizável até certo ponto.



MÓDULOS ROBÓTICOS

Um robô Mr. Handy pode instalar até três desses mods. Os mods podem ser removidos para dar espaço a diferentes módulos.

As vantagens listadas são aquelas necessárias para instalar com sucesso um módulo, o que também requer um teste de perícia **INT + Ciência** com dificuldade 2 e uma hora de trabalho.

Mods Robóticos

MOD	EFEITOS	PESO	CUSTO	RARIDADE	VANTAGENS
Mod de Análise Comportamental	Testes de **Retórica** têm sua dificuldade reduzida em 1 (mínimo 0)	–	50	3	Especialista em Robótica 1
Mod de Diagnóstico	Testes de **Medicina** têm sua dificuldade reduzida em 1 (mínimo 0)	–	50	3	Especialista em Robótica 1
Mod de Hacking	Testes de **Ciências** para hackear sistemas de computadores bloqueados têm sua dificuldade reduzida em 1 (mínimo 0)	–	25	2	–
Mod de Detecção de Perigos	Testes de **Sobrevivência** para detectar e desativar armadilhas e perigos semelhantes têm sua dificuldade reduzida em 1 (mínimo 0)	–	25	2	–
Mod de Caldeira Integrada	Uma vez por cena e fora de combate, transforme 2 águas sujas em 1 água purificada em dez minutos	-5	15	1	–
Módulo de Arrombamento	Testes de **Arrombamento** têm sua dificuldade reduzida em 1 (mínimo 0) e não exigem grampo de cabelo ou outras ferramentas	-2,5	25	2	–
Bobinas de Radiação	Pode ligar ou desligar no início de um turno. Enquanto estiverem ligadas, todas as criaturas à distância Curta sofrem 3 de dano Radiativo no final do turno do robô	-5	50	3	Especialista em Robótica 1
Mod de Sensores de Reconhecimento	A dificuldade dos testes para detectar oponentes escondidos é reduzida em 1 (mínimo 0); inimigos visíveis para você que tentam se esconder têm a dificuldade de seus testes de Furtividade aumentada em 1	-2,5	50	3	Especialista em Robótica 1
Campo de Regeneração	Fora do combate, os aliados recuperam 2 PV no início de cada cena em que você estiver presente	-12,5	125	5	Especialista em Robótica 2, Ciência! 2
Campo de Resistência	Aliados dentro do alcance Próximo recebem +2 RD Físico	-10	75	4	Especialista em Robótica 1, Ciência! 1
Conjunto de Sensores	Rejogue 1d20 em todos os testes de **PER**; pode fazer testes de **PER** para detectar coisas que normalmente não podem ser detectadas a olho nu, como radiação	-7,5	50	3	Especialista em Robótica 1
Campo Furtivo	Aliados à distância Próxima podem rejogar 1d20 em testes de **Furtividade**	-10	50	3	Especialista em Robótica 1
Bobinas de Tesla	Pode ligar ou desligar no início de um turno. Enquanto estiverem ligadas, todos os inimigos à distância Curta sofrem 4 de dano Energético, Perfurante 1, Atordoante no final do turno do robô	-12,5	100	5	Especialista em Robótica 1, Ciência! 1

BOBINAS DE RADIAÇÃO

Uma série de antenas colocadas na superfície do robô projeta radiação mortal a uma curta distância para ferir e repelir intrusos. Um interruptor interno permite que o robô desative as bobinas se os aliados se aproximarem demais, pois a radiação é igualmente prejudicial para amigos (pelo menos, se esses amigos forem humanos normais).

BOBINAS DE TESLA

Uma coleção de antenas na superfície externa do robô permite que ele direcione descargas elétricas a uma curta distância a agressores próximos. A natureza parcialmente direcionada dessas descargas significa que os aliados não correm risco de mais do que um choque leve, enquanto os inimigos podem sofrer queimaduras elétricas graves.

CAMPO FURTIVO

Baseado na mesma tecnologia do stealth boy, o robô produz um campo de refração de baixo nível que dobra e desloca a luz, camuflando a si e aos que estão próximos. A camuflagem de menor intensidade permite que o campo dure muito mais tempo sem queimar os componentes do dispositivo ou drenar a fonte de alimentação do robô, mas não pode fornecer invisibilidade de verdade.

CAMPO DE REGENERAÇÃO

Uma tecnologia experimental projetada para fornecer ajuda a pessoas feridas onde os cuidados médicos extensivos são escassos. O robô é equipado com um dispositivo que projeta um sinal restaurador a uma curta distância que estimula os processos naturais de cura do corpo humano.

CAMPO DE RESISTÊNCIA

Uma tecnologia incomum destinada a fornecer aos soldados proteção adicional contra o fogo inimigo. O robô emite um campo magnético direcionado para o inimigo que interrompe a trajetória de voo de balas e outros projéteis, fazendo com que eles percam impulso e eficácia.

CONJUNTO DE SENSORES

Módulos de sensores e sistemas de processamento sensorial adicionais acompanham os sensores ópticos e auditivos normais do robô, permitindo que ele perceba o mundo com mais detalhes e de mais maneiras do que os olhos e ouvidos normais.

MOD DE ANÁLISE COMPORTAMENTAL

Empregados para ajudar os robôs Miss Nanny em suas funções de cuidar de crianças, esses módulos de análise comportamental foram um desdobramento bem-sucedido de um projeto militar dos EUA, originalmente criado para desenvolver robôs capazes de ajudar em interrogatórios, interpretando o comportamento e determinando a veracidade. O destino do projeto original é desconhecido, mas o desdobramento usado nos robôs Miss Nanny foi bem recebido.

MOD DE CALDEIRA INTEGRADA

Parte padrão do modelo doméstico Mr. Handy, a caldeira interna era usada para servir chá e café quente pela manhã para os proprietários do robô, além de ser uma fonte pronta de água quente para a preparação de alimentos e limpeza doméstica. No Pós-Guerra, unidades Mr. Handy com uma caldeira funcional são companheiros muito procurados, já que ferver bem a água é uma maneira de purificá-la para o consumo. Um mecanismo de autolimpeza evita que a caldeira se contamine entre os usos, embora esse processo leve algum tempo para ser concluído.

MOD DE DETECÇÃO DE PERIGOS

Desenvolvido para robôs descartáveis e baratos de remoção de armadilhas, que acompanhavam soldados em território inimigo, este sistema de detecção e análise de perigos modifica a percepção sensorial do robô para identificar e categorizar ameaças e perigos ambientais. Reutilizado nos Miss Nanny para identificar perigos para crianças em casa, os desenvolvedores do sistema nunca removeram totalmente o impulso de se aproximar dos perigos para investigá-los mais de perto.

MOD DE DIAGNÓSTICO

Projetado para permitir que os robôs Mr. Handy sejam reaproveitados como enfermeiros e socorristas durante uma crise, o módulo de diagnóstico permite que o robô identifique a natureza de ferimentos e doenças em um paciente e formule rapidamente o tratamento correto. No entanto, o comportamento adequado no atendimento ao paciente não foi incluído no módulo.

MOD DE HACKING

Além de uma biblioteca de softwares de decodificação e falhas de software conhecidas, o módulo de hacking equipa o robô com um conector de interface externa que permite que ele se conecte diretamente a um computador e interaja com ele. Ideal para robôs cujas garras manipuladoras não são adequadas para operar um teclado.

MOD DE SENSORES DE RECONHECIMENTO

Projetados para auxiliar na aquisição de alvos e na eficiência da patrulha dos robôs militares Mr. Gutsy, estes sensores de reconhecimento permitem que o robô não apenas detecte inimigos com mais facilidade (e determine mais rapidamente quem é amigo ou inimigo, após uma série de incidentes de fogo amigo), mas também rastreie e preveja os movimentos de inimigos que não estão mais visíveis, tornando mais difícil a fuga dos adversários.

MÓDULO DE ARROMBAMENTO

Além de um catálogo de mecanismos de tranca, suas fraquezas conhecidas e configurações, este módulo adapta uma garra manipuladora com um conjunto oculto de ferramentas de arrombamento em uma montagem articulada, permitindo que o robô destranque fechaduras sem precisar manusear as ferramentas diretamente.

★ *Capítulo Cinco* ★

SOBREVIVÊNCIA

FICANDO VIVO 190
VASCULHANDO 195
FABRICANDO 209

Capítulo Cinco

SOBREVIVÊNCIA

Este capítulo descreve os perigos dos Ermos e os métodos e técnicas com quais as personagens podem sobreviver e até prosperar nas ruínas e nas áreas agrestes irradiadas.

FICANDO VIVO

Os Ermos são perigosos, mas antes mesmo de considerar os perigos fora do refúgio ou qualquer local seguro que você chame de lar, você precisa considerar a importância de ficar vivo. Isso pode parecer óbvio, mas no meio de um tiroteio ou no desespero de escapar de algum predador mortal, pode ser fácil ignorar os detalhes.

Para ficar vivo, você precisa comer, beber e dormir o suficiente. Evitar doenças e exposição às intempéries também ajuda.

Dependendo da natureza de uma campanha, seu mestre de jogo pode ou não querer acompanhar esses fatores; o mestre decide se usa ou não o que é apresentado aqui. Se você não estiver usando essas regras, uma personagem é limitada a uma comida e uma bebida por cena e nenhuma outra consideração é necessária, e dormir só importa conforme descrito na pág. 192.

Personagens robôs não sofrem com nenhum desses efeitos.

FADIGA

Fadiga representa as dificuldades cumulativas oriundas da privação: comida, água e sono insuficientes, o desgaste da doença e a exposição às intempéries podem causar Fadiga.

Quando você tem Fadiga, é mais difícil gerar Pontos de Ação e você perde Pontos de Vida.

- Sempre que você ganha Pontos de Ação, você reduz a quantidade que ganharia em 1 para cada ponto de Fadiga que tiver, até um mínimo de 0.
- Sempre que você começa uma cena com Fadiga, você perde 1 PV para cada 2 pontos de Fadiga que você tem. Isso não é reduzido por nenhum Redutor de Dano.

Você remove 1 ponto de Fadiga no final de qualquer cena que não seja de combate se estiver livre de todas as fontes de Fadiga, independentemente de quais causaram a Fadiga inicialmente: se você está com sede e privado de sono, você precisará de algo para beber e um pouco de sono para começar a remover a Fadiga.

Se você dormir por seis horas ou mais, você remove toda a Fadiga, desde que não tenha outras fontes de Fadiga além da privação do sono (resolvida dormindo) antes de começar a dormir.

FOME

Comer o suficiente pode ser um desafio nos Ermos. Estar bem alimentado muitas vezes significa estar disposto a comer algumas coisas absolutamente intragáveis, incluindo plantas e animais mutantes e irradiados. A preparação adequada de comidas (veja a pág. 216 para fabricar comida) pode ajudar nisso, tornando comidas pouco apetitosas mais atraentes, mais nutritivas e menos propensas a deixá-lo com envenenamento por radiação.

Sua personagem tem uma condição Fome que representa o quão faminta ela está.

Estados de Fome

ESTADO	EFEITO
Você fica **cheio** se já comeu o suficiente. Você não pode comer mais nada enquanto estiver cheio.	Depois de uma hora **cheio**, você fica **saciado**.
Você fica **saciado** se comeu recentemente, mas ainda tem espaço para um pouco mais.	Depois de quatro horas **saciado**, você fica **com fome.**
Você está **com fome** quando está pronto para sua próxima refeição.	Depois de oito horas **com fome**, você fica **faminto.**
Você fica **faminto** se seu estômago está roncando e você está começando a se sentir um pouco fraco.	Depois de dezesseis horas **faminto**, você ganha 1 de Fadiga e fica **em inanição**.
Você fica **em inanição** se tudo te lembra comida e você está se sentindo fraco e cansado.	Para cada dia em que você fica **em inanição**, você ganha 1 de Fadiga.

A condição Frio (veja *Exposição*, pág. 192) pode acelerar esse processo: o clima frio reduz pela metade a quantidade de tempo listada em cada passo.

Quando você come uma comida, você melhora seus estados de fome. Comer comida crua e comida em conserva do Pré-Guerra reduz um passo (por exemplo, de **faminto** para com **fome**), enquanto a comida preparada reduz dois passos (de **com fome** para **cheio**, por exemplo).

Se você está **em inanição**, a Fome é uma fonte de Fadiga.

SEDE

Beber o suficiente pode ser um desafio tão grande quanto conseguir comida. Fontes mais acessíveis — incluindo chuva, quando isso acontece — vêm de águas contaminadas e irradiadas, por isso a água precisa ser purificada antes de ser segura para o consumo.

Sua personagem tem uma condição Sede que representa o quão sedenta ela está.

Estados de Sede

ESTADO	EFEITO
Você fica **estufado** se bebeu o máximo que pôde. Beber mais bebidas enquanto estufado não afeta sua sede.	Depois de uma hora **estufado**, você fica **hidratado**.
Você fica **hidratado** se bebeu algo recentemente, mas ainda pode beber mais se desejar.	Depois de duas horas **hidratado**, você fica **sedento.**
Você fica **sedento** se não bebeu nada há algum tempo.	Depois de quatro horas **sedento**, você ganha 1 de Fadiga e fica **desidratado**.
Se você fica **desidratado**, pode estar ficando tonto e com dores de cabeça.	A cada oito horas que você fica **desidratado**, ganha 1 de Fadiga.

Atividade extenuante ou a condição Quente podem acelerar esse processo: um combate ou atividade intensa semelhante aumenta dois passos no final da cena. O clima quente (veja *Exposição*, pág. 192) reduz pela metade a quantidade de tempo listada em cada passo.

Beber algo reduz um passo (por exemplo, de **sedento** para **hidratado**), ou dois passos se você beber água purificada.

Se você está **desidratado**, a Sede é uma fonte de Fadiga.

Sopas

Sopas, cozidos e comidas similares contêm muita água e, embora não sejam fáceis de transportar ou de comer em movimento, podem ser uma boa maneira de manter a sede e a fome sob controle. Consumir uma comida que tenha "sopa" ou "cozido" em seu nome conta como comer e beber algo, melhorando seus estados de Fome e Sede em um passo cada.

SONO

A falta de sono pode afetar gradualmente os distraídos ou os que estão ocupados com tarefas ou vigilância constante. Contudo, mesmo quando as pessoas conseguem dormir ocasionalmente, elas frequentemente se desgastam ao não se darem a oportunidade de dormir plenamente.

Sua personagem tem uma condição Sono que representa o quão privada de sono ela está.

Estados de Sono

ESTADO	EFEITO
Você fica **descansado** se teve um sono adequado recentemente. Você pode ficar **bem descansado** se teve um sono especialmente bom.	Depois de oito horas **descansado**, você fica **cansado**.
Você está **cansado** se não estiver mais totalmente alerta, mas continua acordado.	Depois de oito horas **cansado**, você ganha 1 de Fadiga e fica **exausto**.
Você fica **exausto** quando realmente precisa descansar, ou dormir um pouco, mas ainda consegue se manter funcionando.	Depois de oito horas **exausto**, você ganha 1 de Fadiga e fica **esgotado**.
Você está **esgotado** se estiver à beira do colapso e se esforçando para continuar.	A cada quatro horas **esgotado**, você ganha 1 de Fadiga.

Atividade extenuante pode acelerar esse processo: um combate ou atividade intensa semelhante aumenta um passo no final da cena.

Ao dormir por pelo menos uma hora, você reduz um passo (por exemplo, de **exausto** para **cansado**), até um máximo de **cansado**. Se você dormir por seis horas ou mais, você é imediatamente restaurado para **descansado**. Se você dormir por oito horas ou mais em um local seguro, você fica **bem descansado** em vez de **descansado** e adiciona +2 ao seus PV Máximos até o próximo sono.

Se você estiver **exausto** ou **esgotado**, a privação do sono é uma fonte de Fadiga. Se você dormir por seis horas ou mais, você também remove toda a Fadiga, desde que não tenha outras fontes de Fadiga além da privação do sono antes de começar a dormir.

EXPOSIÇÃO

Calor ou frio extremos podem tornar a sobrevivência ainda mais desafiadora, muitas vezes acelerando outras preocupações.

Se você estiver em clima frio (temperaturas de até 5 °C) sem proteção (roupas quentes, abrigo, uma fonte de calor nas proximidades, como uma fogueira), você ganha 1 ponto de Fadiga após um número de horas consecutivas igual ao seu grau de **Sobrevivência**. Além disso, como observado em Fome, o tempo necessário para passar de um estado de Fome para outro é reduzido pela metade, pois seu corpo requer mais energia para manter a temperatura corporal.

A exposição a um clima frio severo (temperaturas abaixo de -18 °C) sem proteção causa 1 ponto de Fadiga após um número de minutos igual ao seu grau de **Sobrevivência** multiplicado por 10.

Se você estiver em clima quente (temperaturas acima de 32 °C) fora da sombra ou em um ambiente protegido semelhante, você ganha 1 ponto de Fadiga após um número de horas consecutivas igual ao seu grau de **Sobrevivência**. Além disso, como observado em Sede, o tempo necessário para passar de um estado de Sede para outro é reduzido pela metade, à medida que você perde água por meio da transpiração.

Estar exposto a um calor severo (temperaturas acima de 43 °C) fora da sombra causa 1 ponto de Fadiga após um número de minutos igual ao seu grau de **Sobrevivência** multiplicado por 10.

A exposição a qualquer uma dessas condições é uma fonte de Fadiga; afastar-se dessas condições envolve encontrar abrigo contra as intempéries por pelo menos uma hora.

DOENÇAS

Os Ermos são sujos, cheios de bactérias, vírus e parasitas, muitos dos quais são tão mutantes e brutais quanto a vida selvagem. No final de uma cena, verifique se alguma das situações ocorreu:

- Você sofreu dano das garras ou mordidas de uma criatura Mamífero, Lagarto ou Inseto
- Você bebeu água suja.
- Você comeu carne crua.
- Você respirou vapores nocivos ou tóxicos sem proteção de uma máscara de gás ou similar.
- Você estave à distância Curta de um Aiado ou Espectador que tem uma doença contagiosa.
- Você dormiu no chão e não em uma cama.

Se algum desses eventos ocorreu, você deve fazer um teste de **RES + Sobrevivência** com uma dificuldade igual ao número de eventos listados que ocorreram, até um máximo de 5 (qualquer evento que aconteceu várias vezes nessa cena é contado apenas uma vez).

Se esse teste falhar, você contraiu uma doença. Jogue na tabela abaixo para determinar o efeito dessa doença.

Quando você contrai uma doença, ela não tem efeito imediato. Em vez disso, ele entra em vigor no início do dia seguinte. Quando você começa a sofrer os sintomas de uma doença, você ganha 1 ponto de Fadiga. Sofrer de uma doença é considerado uma fonte de Fadiga, removida assim que você é curado.

Doenças Aleatórias

1D20	DOENÇA	EFEITO	DURAÇÃO
1	Vermes de Sangue	Ataques contra você causam +2 de dano.	1
2	Vermes de Osso	Ataques contra você que atingem seus braços ou pernas causam +4 de dano	1
3	Zumbido Cerebral	Testes de **INT** têm sua dificuldade aumentada em 1	4
4	Disenteria	Diminui o tempo dos estados de sede pela metade	1
5	Garra Febril	Seus ataques à distância causam 2 a menos de dano (mínimo 1)	1
6	Membro Trêmulo	Testes de **FOR** têm sua dificuldade aumentada em 1	4
7	Pústulas Resplandescentes	Sempre que você sofre um ferimento, qualquer um à distância Curta sofre 1 de dano Radiativo	1
8	Ondas de Calor	Testes de **RES** têm sua dificuldade aumentada em 1	3
9	Dedos de Gelatina	Fazer um ataque à distância requer gastar 1 PA	1
10	Trava-Junta	Fazer um ataque corpo a corpo requer gastar 1 PA	1
11	Coluna de Agulhada	Capacidade de Carga diminui em 5	1
12	Parasitas	Diminui o tempo dos estados de fome pela metade	1
13	Vermes Radioativos	Sempre que você sofrer dano Radiativo, adicione 2 à quantidade sofrida	1
14	Trauma de Batalha	Sempre que você sofrer um ferimento, perca 1 PA da reserva do grupo (se possível)	3
15	Pulmão de Lama	Ganhe 1 de Fadiga; você só pode adicionar PA na reserva do grupo se houver 3 ou menos na reserva	4
16	Orelha com Secreção	Testes de **PER** têm sua dificuldade aumentada em 1	1
17	Gás Pantanoso	Testes de **CAR** têm sua dificuldade aumentada em 1	1
18	Coceira do Pântano	Testes de **AGI** têm sua dificuldade aumentada em 1	1
19	Opas	Deve gastar o dobro de Pontos de Sorte para ganhar um Efeito	1
20	Inflamação de Pele	Sempre que você sofre dano Físico, você sofre +1 de dano Físico no início do seu próximo turno, ignorando o Redutor de Dano	3

DURAÇÃO E RECUPERAÇÃO DE DOENÇA

Depois de começar a sofrer os efeitos de uma doença, você pode tentar um teste de **RES + Sobrevivência** com uma dificuldade igual ao valor da Duração da doença (veja a tabela acima). Se você for bem-sucedido, o valor da Duração é reduzido em 1. Se isso o reduzir a 0, você se recupera totalmente da doença.

Existem alguns fatores adicionais que podem afetar isso:

- Outra personagem pode ajudar seu teste de **RES + Sobrevivência** usando sua **INT + Medicina**, fornecendo atenção médica para ajudar na sua recuperação.
- Tomar antibiótico reduz o valor da Duração de uma doença em 1 automaticamente, sem a necessidade de um teste, no final do dia atual. Você não pode tomar mais de uma dose de antibiótico por dia.
- Se você passar o dia inteiro descansando — sentado ou deitado em algum lugar confortável, realizando o mínimo de atividade física —, você reduz a dificuldade do seu teste em 1, até um mínimo de 0.

VASCULHANDO

Uma das principais razões para explorar os Ermos é são suprimentos. Há muitos recursos lá fora — comida, armas, matérias-primas e outras coisas —, esperando para serem encontrados ou para "passarem" daqueles que os encontraram antes de você.

Vasculhar é o processo de procurar um local em busca de recursos úteis, superando quaisquer obstáculos e sucateiros concorrentes. Esse processo é centrado em torno de um local específico, que define os tipos de itens que podem ser encontrados, o quão fácil é encontrá-los, os tipos de obstáculos que você pode encontrar e se o local é habitado por criaturas ou personagens que podem não gostar da sua chegada.

ONDE VASCULHAR

Quando você começa a vasculhar, o mestre detalha o local onde isso acontece. Seu mestre pode optar por entrar em mais detalhes e planejar locais específicos, ou pode usar as ferramentas do Kit de Ferramentas do Mestre de Jogo para gerar um local aleatoriamente. A descrição de um local contém o seguinte:

- **Categoria:** cada local tem uma ou mais categorias, usadas para determinar uma série de outros fatores, como os tipos de itens, obstáculos, perigos e ocupantes que podem ser encontrados lá.
- **Nível:** isso diz sobre o Nível das PJ e PdM. PJ tentando vasculhar um local com Nível mais alto do que elas podem encontrar itens valiosos, mas também podem encontrar desafios mais difíceis do que podem lidar. Se houver PdM presentes, elas têm níveis próximos ao do local — raramente mais de dois níveis acima ou abaixo.
- **Escala:** cada local tem uma escala, que é o tamanho geral. Locais com uma escala maior contêm mais itens, mas levam mais tempo para vasculhar e têm uma chance maior de estarem ocupados. Um local pode ser dividido em vários locais menores que as personagens podem vasculhar individualmente, ou vários locais pequenos podem ser agrupados em um maior, a critério do mestre.
- **Grau:** este é o grau em que o local já foi vasculhado e espoliado. É raro encontrar um lugar completamente intacto, a menos que esteja bem escondido ou fortemente fortificado. Grau define a dificuldade dos testes de perícia para vasculhar itens no local.
- **Itens:** cada local contém uma lista de categorias de itens, acompanhada de números. Cada categoria lista dois números, como X-Y. X é o número mínimo de jogadas na tabela de pilhagem para essa categoria de item. Y é o número máximo de jogadas nessa tabela. Isso será explicado com mais profundidade posteriormente.
- **Outros Detalhes:** uma descrição dos obstáculos, perigos e ocupantes presentes no local.

CENAS DE VASCULHAR

Quando você entra em um local para vasculhar, a principal coisa que você vai querer fazer é procurar por pilhagem.

Vasculhar requer um teste de **PER + Sobrevivência**, com uma dificuldade determinada pelo Grau do local, conforme mostrado na tabela abaixo. Isso leva uma quantidade de tempo determinada pela Escala do local.

GRAU	DIF.	ESCALA	EXEMPLO	TEMPO GASTO
Intacto	0	Minúscula	Um cofre	1 minuto
Ligeiramente Vasculhado	1	Pequena	Um cômodo	10 minutos
Parcialmente Vasculhado	2	Mediana	Uma pequena loja ou casa, ou vários cômodos	30 minutos
Pesadamente Vasculhado	3	Grande	Um grande edifício de vários andares, ou várias lojas ou casas	2 horas

Se esse teste falhar, você não encontrará nada. Isso não impede que você vasculhe novamente, mas cada nova tentativa leva o tempo listado e pode vir com outros riscos se o local possuir perigos ou ocupantes.

Se esse teste for bem-sucedido, você encontrará a quantidade mínima de itens do local; cada categoria de item encontrada no local tem um número mínimo e máximo de jogadas na tabela de pilhagem dessa categoria, com um mínimo de 0. O número mínimo de jogadas para cada categoria é fornecido em um sucesso básico.

PA pode então ser gasto para ganhar jogadas adicionais: cada PA gasto permite que você faça uma jogada adicional em qualquer tabela de pilhagem para uma das categorias de itens que o local contém, até o máximo para cada categoria. Você também pode gastar 2 PA para reduzir pela metade a quantidade de tempo que a vasculha leva.

***Exemplo:** o Único Sobrevivente está vasculhando uma casa em ruínas à beira de Concord. É um local Mediano e Ligeiramente Vasculhado, que requer um teste com dificuldade 1 e 30 minutos para ser vasculhado. Sua lista de Itens é a seguinte: 1-2 Roupa, 2-4 Comida, 1-3 Bebida, 2-6 Sucata, 0-1 Arma (à Distância), 0-1 Munição, 0-1 Narco. Ele obtém três sucessos, passando no teste, então recebe os itens mínimos da casa: 1 jogada na tabela Roupas, 2 jogada na tabela Comidas, 1 jogada na tabela Bebidas e 2 jogadas de Sucata. Ele tem 2 PA para gastar em jogadas extras, então decide jogar uma vez na tabela Armas e uma vez na tabela Munições.*

Como é provável que você esteja vasculhando com um grupo, isso é mais fácil de resolver como um teste coletivo (veja a pág. 17): uma PJ (normalmente aquela com a melhor **PER + Sobrevivência**) e todos os outros auxiliando.

As complicações roladas nesse teste podem ter vários resultados possíveis. As complicações mais comuns incluem:

- Há menos suprimentos aqui do que você esperava. Você não pode vasculhar o local novamente, até que ele tenha mudado significativamente (como a chegada de novos habitantes).
- Levou mais tempo do que o esperado para encontrar os suprimentos. Aumente o tempo gasto em 50% (do tempo original) para cada complicação rolada.
- Um grupo de habitantes interrompe sua vasculha. Isso pode exigir se esconder, sair da situação ou lutar.
- Você perturba o local de uma forma que o torna mais perigoso, ativando os efeitos de um dos perigos do local.
- Você descobre que um dos itens que encontrou está trancado. O mestre escolhe uma das jogadas de itens que você pode fazer e a coloca atrás de um obstáculo. Isso requer um teste de **Arrombamento** ou **Ciências** (para hackear um computador), encontrar uma chave, ou algum outro método para superar o obstáculo, a critério do mestre.

Locais Aninhados

É perfeitamente possível que um local contenha locais menores, embora o mestre só deva fazer isso se houver uma diferença significativa entre o local maior e o menor dentro dele. Por exemplo, um hospital (um local Grande) pode ter uma área de quarentena selada (um local Mediano) dentro dele, que está intacta e tem Nível maior, mas contém riscos adicionais; uma loja completamente vasculhada (um local Mediano) pode ter um cofre trancado (um local Minúsculo) que está intacto, a fechadura do cofre atuando como um obstáculo.

Esses locais aninhados não são imediatamente óbvios, mas o mestre os revelará a você após sua primeira vasculha bem-sucedida no local maior. Escolher vasculhar esses locais menores é por sua conta.

HABITANTES, OBSTÁCULOS E PERIGOS

Claro, nem todo local que valha a pena vasculhar será um passeio no parque. Além de muitos lugares já terem sido saqueados, muitos lugares com recursos úteis são habitados por animais, outros sobreviventes ou robôs de segurança remanescentes. Outros são protegidos — suprimentos valiosos trancados e difíceis de alcançar —, ou guardados por armadilhas e medidas de segurança. Outros ainda podem ser um risco: ruínas precárias à beira do colapso, áreas inundadas cheias de água tóxica ou irradiada, lugares ainda ricos em radiação ou cheios de produtos químicos perigosos em forma de piscinas tóxicas ou nuvens nocivas.

Se um local contiver criaturas ou personagens que possam se opor às PJ, é considerado como tendo **habitantes**.

Se o acesso a alguns ou a todos os locais for restrito, obstruído ou protegido de alguma forma, essas restrições e medidas de segurança são consideradas **obstáculos**.

Se o local for perigoso de alguma forma não relacionada às criaturas ou personagens presentes, é considerado como tendo **perigos**.

HABITANTES

O número de habitantes em um local é baseado na escala do local, e um local com uma escala Minúscula não pode ter habitantes; você não pode enfiar nem mesmo um único invasor ou supermutante em um cofre, pelo menos, não enquanto ainda estiverem vivos. Os números abaixo descrevem apenas quantos habitantes estão presentes quando a área está sendo vasculhada; complicações podem significar que reforços adicionais chegam mais tarde.

- Um local Pequeno contém de 1 a 3 habitantes.
- Um local Mediano contém de 3 a 6 habitantes.
- Um local Grande contém de 5 a 10 habitantes.

Reduza esses números pela metade se os habitantes tiverem a habilidade de PdM *Grande*, ou dobre-os se tiverem a habilidade de PdM *Pequeno* (veja a pág. 388 para habilidades especiais de PdM).

Quando você entra em um local habitado, você pode optar por entrar aberta ou furtivamente.

- Se você entrar abertamente, os habitantes o verão chegando. A maioria dos habitantes é hostil, ou pelo menos desconfiada de estranhos, e não gosta de alguém vasculhando seu território.
- Se você entrar furtivamente, faça um teste de **AGI + Furtividade** contra a **PER + Sobrevivência** dos habitantes. Ambos os lados fazem um único teste; cada personagem adicional que tente se esgueirar tem a dificuldade do teste de **Furtividade** aumentada em 1, e os habitantes podem receber auxílio de cada PdM de guarda. O sucesso permite que você entre na área e a vasculhe, mas uma complicação no teste alerta os habitantes. Fracasso significa que eles te notam quando você entra.

Os habitantes de um local devem ter um Nível aproximadamente igual ao v do local — até, no máximo, dois níveis a menos. Se os habitantes tiverem um líder distinto, o Nível do líder será igual ao Nível do local ou até dois níveis a mais.

O mestre é bem-vindo para criar grupos distintos de habitantes para locais, mas, em geral, os habitantes se enquadram em uma das seguintes categorias:

- **Animais:** o local agora é o lar de um grupo de animais selvagens que se aninharam lá. Os animais são todos do mesmo tipo, como ratos-toupeira, baratas radioativas, ferroasas ou escorpiões radioativos, e eles defenderão sua casa de qualquer coisa que não seja eles.
- **Necróticos Ferozes:** o local é o lar de um bando de necróticos ferozes. Eles podem ter sido os habitantes originais antes da Grande Guerra, ou eles se reuniram aqui devido ao instinto selvagem ou devido aos altos níveis de radiação. Muitos necróticos ferozes simplesmente ficam imóveis, indistinguíveis dos cadáveres, permitindo que embosquem qualquer um que passe.
- **Invasores:** o local tem um grupo de invasores que o usa como base. O lado positivo é que isso geralmente significa que haverá mais para vasculhar aqui, já que os invasores trazem seus ganhos ilícitos de volta com eles. O lado negativo é que está cheio de invasores rápidos no gatilho que veem outros estranhos como pilhagem ambulante. É provável haja vira-latas, bem como os invasores em si.
- **Supermutantes:** um grupo de supermutantes se estabeleceu no local. Acompanhados por seus cães mutantes, eles podem representar um grande problema. Acampamentos de supermutantes tendem a ser óbvios porque muitas vezes estão repletos de sangue e enormes redes e sacos de carne crua.
- **Robôs:** robôs militares ou de segurança antigos estão presentes no local. Se estiverem ativos, serão os únicos habitantes, mas alguns locais podem ter robôs dormentes além de outro tipo de habitante, e sobreviventes astutos podem procurar maneiras de ativar os robôs dormentes para lidar com os outros habitantes.

Os encontros com um grupo de habitantes devem ser tratados como em qualquer outra cena e provavelmente se transformarão em combate, a menos que haja uma razão convincente para que a violência não aconteça.

O número de habitantes encontrados representa apenas os presentes no local *no momento em que você chegou.* Complicações durante a vasculha podem significar que mais habitantes se apresentam; talvez eles estivessem à espreita, ou estiveram longe de casa e acabaram de voltar, ou talvez você não conseguiu contar direto quantas baratas radioativas estavam infestando aquele velho restaurante.

OBSTÁCULOS

Fechaduras, ruínas desmoronadas, cercas altas e afins são coletivamente referidos como obstáculos. Um obstáculo é algo que dificulta o acesso a um local.

Todos os obstáculos exigem um teste de perícia para serem superados. O teste de perícia específico necessário, a dificuldade e o tempo gasto são determinados pela natureza do obstáculo. Você não pode vasculhar um local até que tenha superado o obstáculo que o esteja protegendo.

- **Fechadura Mecânica:** encontrada trancando portas, portões, cofres e até caixas de ferramentas e outros recipientes, uma fechadura mecânica requer uma chave ou um teste bem-sucedido de **PER + Arrombamento**, com uma dificuldade determinada pela complexidade da fechadura. Se a trava estiver danificada, enferrujada ou em más condições, o intervalo de complicação do teste aumenta, como também o risco de quebrar as ferramentas de arrombamento.
- **Fechadura Eletrônica:** muitas vezes vista como mais segura do que uma fechadura mecânica simples, enquanto algumas fechaduras eletrônicas podem ser abertas manualmente (como fechaduras mecânicas), a maioria é controlada a partir de um terminal de computador próximo. Acessar o terminal para destravar a porta requer uma senha, ou um teste de **INT + Ciências** com uma dificuldade determinada pela complexidade da segurança do computador.
- **Estrutura Desmoronada:** uma parte do local desabou e está intransitável, forçando você a encontrar uma rota alternativa ou exigindo alguma façanha física para atravessá-la; pode ser uma área onde o teto caiu ou uma grande fenda no chão que precisa ser pulada ou escalada. Uma rota alternativa pode envolver explorar o prédio — **PER + Sobrevivência** — ou pode exigir o uso de força bruta ou confiar no seu equilíbrio e coordenação — um teste de **FOR** ou **AGI + Atletismo** —, com a dificuldade determinada pela complexidade da rota alternativa.

Em todos esses casos, normalmente leva um número de minutos igual a dez vezes a dificuldade para contorná-la; isso pode ser reduzido pela metade gastando 2 PA após um sucesso, como de costume. Isso pode representar o tempo gasto abrindo uma fechadura, hackeando um computador, ou procurando a melhor maneira

de atravessar uma seção colapsada ou algo semelhante. Se você tem uma chave ou senha, isso quase não leva tempo para usar, mas você deve encontrá-las primeiro.

PERIGOS

Muitos locais ainda têm suprimentos para pilhar porque são perigosos, afastando possíveis sucateiros.

Os perigos causam danos àqueles que tentam vasculhar um local perigoso. O tipo de dano depende do que o perigo representa: calor ou frio extremos causam dano Energético; objetos pesados ou afiados causam dano Físico; produtos químicos tóxicos causam dano Venenoso e radiação causa obviamente dano Radiativo. Os perigos se enquadram em duas grandes categorias:

- Perigos **contínuos** infligem uma pequena quantidade de dano constantemente enquanto você está no local perigoso. Para cada minuto, ou dez minutos (a escolha do Mestre, dependendo da intensidade do perigo) que você passa no local, você sofre 1 de dano. Em vez de jogar um único dado de vez em quando, o mestre resolve isso no final de uma ação: se um local causar 1 de dano a cada 10 minutos e você vasculhou a casa por 30 minutos, jogue 3 , em vez de 1 três vezes.
- Perigos **ocasionais** só causam dano em circunstâncias específicas. Uma complicação ou falha em um teste para vasculhar ou em um teste de perícia para se deslocar pelo local podem resultar em um perigo ocasional: uma faísca acende o gás causando uma explosão ou incêndio, um surto elétrico atinge você, algo colapsa em você. Alguns desses perigos são armadilhas deliberadamente instaladas para desencorajar ou ferir intrusos, como fios conectados a uma escopeta, grandes armadilhas para ursos, minas e assim por diante. A maioria dos perigos e armadilhas causam de 3 a 8 de dano quando acionados e, no caso de armadilhas deliberadas, as estatísticas de armas encontradas no capítulo Equipamento (veja a pág. 84) podem ser usadas como base.

Os perigos não podem realmente ser evitados. Eles podem ser defendidos, usando armaduras e outras medidas de proteção, mas poucos perigos podem ser evitados antes que aconteçam. A exceção a isso são armadilhas deliberadas, que podem ser desarmadas, caso em que são tratadas como um obstáculo, exigindo um teste de **AGI**, usando **Armas Pequenas**, **Sobrevivência** ou **Explosivos**, dependendo do tipo de armadilha; isso tem dificuldade 2, e fracasso significa acionar o perigo e sofrer o dano.

TABELAS DE PILHAGEM

Claro, entrar e vasculhar é apenas parte da história. A parte importante é a pilhagem que você consegue depois; é por isso que você foi lá, afinal.

Existem inúmeras categorias de itens, e o local que você está vasculhando lista quais categorias de itens podem ser encontradas lá. Uma pesquisa bem-sucedida produz um número mínimo de itens de algumas dessas categorias, e cada item é determinado jogando nas tabelas abaixo.

Itens Modificados

Alguns itens aparecem nas tabelas de pilhagem com mods instalados. Esses são, na maioria das vezes, as formas mais básicas dos mods — como um que transforma uma pistola laser em um fuzil laser, ou torna automática uma pistola 10mm.

As categorias são as seguintes:

- Munição
- Armadura
- Roupa
- Comida
- Bebida
- Narco
- Curiosidade e Preciosidade
- Sucata
- Arma (divididas em **à Distância, Corpo a Corpo**, e **Arremesso/ Explosivos**.)

Para cada categoria de item encontrada, jogue na tabela correspondente. Depois da rolagem, você pode gastar 1 Ponto de Sorte para ajustar o resultado até o Nível do local, seja aumentando ou diminuindo o valor. Por exemplo, se estiver vasculhando um local de Nível 6, pode gastar 1 Ponto de Sorte para ajustar o resultado da rolagem para até 6.

MUNIÇÃO

Os detalhes das munições estão na pág. 91.

Munições Aleatórias

2D20	MUNIÇÃO (QUANTIDADE)	2D20	MUNIÇÃO (QUANTIDADE)	2D20	MUNIÇÃO (QUANTIDADE)
2	CE 2mm (6+3)	15	Combustível de Lança-Chamas (12+6)	28	Célula de Fusão (14+7)
3	CE 2mm (6+3)	16	Combustível de Lança-Chamas (12+6)	29	Estaca Ferroviária (6+3)
4	CE 2mm (6+3)	17	Cartucho .45 (9+4)	30	Estaca Ferroviária (6+3)
5	Cartucho de Plasma (10+5)	18	Cartucho .45 (9+4)	31	Cartucho Magnum .44 (4+2)
6	Míssil (2+1)*	19	Cartucho 10mm (8+4)	32	Cartucho Magnum .44 (4+2)
7	Núcleo de Fusão (1)**	20	Cartucho 10mm (8+4)	33	Cartucho 5.56mm (8+4)
8	Cartucho 5mm (12+6 ×10)	21	Cartucho .38 (10+5)	34	Cartucho 5.56mm (8+4)
9	Cartucho 5mm (12+6 ×10)	22	Cartucho .38 (10+5)	35	Míssil (2+1)*
10	Cartucho .50 (4+2)	23	Sinalizador (2+1)	36	Núcleo de Fusão (1)**
11	Cartucho .50 (4+2)	24	Cartucho .308 (6+3)	37	Cartucho de Plasma (10+5)
12	Munição de Seringa (4+2)	25	Cartucho de Escopeta (6+3)	38	Mini-Ogivas (1+1)**
13	Munição de Seringa (4+2)	26	Cartucho de Escopeta (6+3)	39	Mini-Ogivas (1+1)**
14	Cartucho Gama (4+2)	27	Célula de Fusão (14+7)	40	Mini-Ogivas (1+1)**

* Personagens com a vantagem Parasita recebem apenas +1 misseis por grau.

** Personagens com a vantagem Parasita não recebem nenhum núcleo de fusão ou mini-ogiva adicionais.

ARMADURA

Armaduras são listadas na pág. 130.

Os chassis de Armadura Potente não vêm com um núcleo de fusão.

Algumas entradas podem pedir um teste para área de acerto. Isso significa jogar na tabela *Áreas de Acerto* (veja a pág. 28) para determinar qual área essa de armadura cobre, jogando novamente quaisquer resultados inaplicáveis (como resultados Cabeça para armaduras de couro dos invasores, pois não há capacete correspondente).

Armaduras Aleatórias

2D20	ARMADURA	2D20	ARMADURA	2D20	ARMADURA
2	Peça de Armadura Potente X-01	15	Armadura de Metal Resistente	28	Armadura de Couro Pesada
3	Peça de Armadura Potente X-01	16	Armadura dos Invasores Pesada	29	Armadura de Sintético
4	Peça de Armadura Potente X-01	17	Armadura da Vault-Tec	30	Peça de Armadura Potente T-51
5	Chassi de Armadura Potente	18	Armadura dos Invasores Resistente	31	Armadura de Combate Pesada
6	Chassi de Armadura Potente	19	Armadura de Couro	32	Armadura de Combate Pesada
7	Peça de Armadura Potente T-60	20	Armadura dos Invasores Resistente	33	Armadura de Sintético Resistente
8	Peça de Armadura Potente T-60	21	Armadura dos Invasores	34	Armadura de Sintético Resistente
9	Armadura Canina Pesada	22	Armadura dos Invasores Resistente	35	Armadura dos Invasores Resistente
10	Armadura Canina Pesada	23	Armadura de Metal	36	Chassi de Armadura Potente
11	Armadura de Combate Resistente	24	Armadura Canina Leve	37	Chassi de Armadura Potente
12	Armadura de Metal Pesada	25	Armadura de Couro Resistente	38	Armadura de Sintético Pesada
13	Peça de Armadura Potente dos Invasores	26	Armadura de Combate	39	Armadura de Sintético Pesada
14	Armadura Canina Média	27	Peça de Armadura Potente T-45	40	Armadura de Sintético Pesada

ROUPA

Roupas e trajes estão na pág. 122.

Roupas Aleatórias

2D20	ROUPA	2D20	ROUPA	2D20	ROUPA
2	Farda da Irmandade do Aço	15	Roupa de Viagem	28	Sobretudo Pesado
3	Viseira de Soldador	16	Roupas Casuais	29	Sobretudo Pesado
4	Chapéu do Escriba da Irmandade	17	Roupas Casuais	30	Macacão de Serviço
5	Capuz da Irmandade do Aço	18	Peles	31	Macacão de Serviço
6	Armadura do Escriba da Irmandade	19	Peles	32	Chapéu Casual
7	Uniforme da Irmandade do Aço	20	Arnês	33	Capuz
8	Capacete de Segurança	21	Arnês	34	Macacão do Refúgio
9	Capacete Militar	22	Capuz Simples	35	Roupas Formais
10	Jaleco	23	Capuz Simples	36	Roupas Formais
11	Jaleco	24	Farda Militar	37	Chapéu Formal
12	Armadura de Engenheiro	25	Farda Militar	38	Máscara de Gás
13	Armadura de Engenheiro	26	Roupas Rígidas	39	Armadura de Grade
14	Roupa de Viagem	27	Roupas Rígidas	40	Traje de Proteção

COMIDA

Comidas estão listadas na pág. 149.

Há uma tabela adicional aqui separada das tabelas de raridade: forrageamento. A tabela *Forrageamento* contém comidas que podem ser encontradas forrageando áreas agrestes.

Muitas das comidas listadas no capítulo *Equipamento* não estão listadas nas tabelas abaixo. Elas só podem ser obtidas após preparadas, como descrito na seção *Fabricando* mais adiante neste capítulo, ou abatendo criaturas.

Comidas Aleatórias

2D20	COMIDA	2D20	COMIDA	2D20	COMIDA
2	Turfesa	15	Macarrão com Queijo BlamCo	28	Fungo Cerebral
3	Torta Perfeitamente Preservada	16	Bombas de Açúcar	29	Milho
4	Melão (não irradiado)	17	Carne em Conserva	30	Porongo
5	Cenoura (não irradiada)	18	Porco com Feijão	31	Melão
6	Pacote de Alimentos do Instituto	19	Purê Instantâneo	32	Grão-de-Lodo
7	Bombas de Açúcar (preservadas)	20	Maçãs Dandy Boy	33	Batate
8	Frutante (não irradiada)	21	Comida de Cachorro Enlatada	34	Purê Instantâneo (preservado)
9	Bolinhos Fancy Lads (preservado)	22	Bolinhos Fancy Lads	35	Bife Salisbury (preservado)
10	Bolinho	23	Bala de Goma	36	Comida em Pasta
11	Agulhinha	24	Frutante	37	Pote de Macarrão
12	Pedaços de Iguana	25	Batatas Fritas	38	Milho (não irradiado)
13	Carne Enlatada	26	Bife Salisbury	39	Macarrão com Queijo BlamCo
14	Pedaços de Esquilo	27	Ovos Recheados Yum-Yum	40	Turfesa

A tabela *Forrageamento* abaixo é usada para coletar alimentos de plantas silvestres que estejam nos Ermos. Uma hora forrageando e um teste de **PER + Sobrevivência** com dificuldade 1 permitem encontrar um número de itens nessa tabela igual ao seu grau de **Sobrevivência**, +1 item por PA gasto. Jogue uma vez para determinar qual item foi encontrado.

Forrageamento

1D20	COMIDA ENCONTRADA
1	Fungo Cerebral
2	Fungo Resplandecente
3–4	Cenoura
5–6	Milho
7–8	Porongo
9–10	Melão
11–12	Frutante
13–14	Agulhinha
15–16	Grão-de-Lodo
17–18	Batate
19	Flor-Hub
20	Folha de Iresine

BEBIDA

Bebidas estão listadas na pág. 160.

Há uma tabela adicional aqui separada das tabelas de raridade, *Nuka-Cola*, usada especificamente ao vasculhar máquinas da Nuka-Cola.

Muitas das bebidas listadas no capítulo *Equipamento* não estão listadas nas tabelas abaixo. Elas só podem ser obtidas após preparadas, como descrito na seção *Fabricando* mais adiante neste capítulo.

Bebidas Aleatórias

2D20	BEBIDA	2D20	BEBIDA	2D20	BEBIDA
2	Vinho	15	Bolsa de Sangue	28	Leite de Brahmin
3	Vinho	16	Cerveja	29	Leite de Brahmin
4	Uísque	17	Cerveja	30	Leite de Brahmin
5	Uísque	18	Cerveja	31	Rum
6	Nuka-Cherry	19	Água Suja	32	Rum
7	Nuka-Cherry	20	Água Suja	33	Rum
8	Nuka-Cherry	21	Água Suja	34	Pinga
9	Nuka-Cola	22	Água Suja	35	Pinga
10	Nuka-Cola	23	Água Suja	36	Pinga
11	Nuka-Cola	24	Água Purificada	37	Vodca
12	Bourbon	25	Água Purificada	38	Vodca
13	Bourbon	26	Água Purificada	39	Vinho
14	Bourbon	27	Bolsa de Sangue	40	Vinho

A tabela *Nuka-Cola* a seguir é usada quando uma máquina da Nuka-Cola é encontrada durante a vasculha. Jogue duas vezes para determinar o conteúdo dessa máquina.

Nuka-Cola

JOGUE 1D20	ITEM
1–8	Vazia
9–12	1+2 garrafas de vidro (sucata, vasculhe para 2 materiais comuns cada)
13–15	1 nuka-cola
16–17	2 nuka-colas
18	1 nuka-cola, 1 nuka-cherry
19	2 nuka-colas, 1 nuka-cherry
20	1 nuka-cola quantum

NARCO

Narcos estão listados na pág. 164.

Muitos dos narcos listados no capítulo *Equipamento* não estão listados nas tabelas abaixo. Eles só podem ser obtidos por fabricação, como descrito na seção *Fabricando* mais adiante neste capítulo.

Narcos Aleatórios

2D20	NARCO	2D20	NARCO	2D20	NARCO
2	Super Stimpak	15	Daddy-O	28	Buffout
3	Calmex	16	Rad-X (diluído)	29	Jet
4	Day Tripper	17	Rad-X (diluído)	30	Jet
5	Addictol	18	Bálsamo Restaurador	31	Mentat
6	Stimpak	19	Bálsamo Restaurador	32	Mentat
7	Stimpak	20	Água Suja	33	Rad-X
8	Radaway	21	Água Suja	34	Rad-X
9	Radaway	22	Água Suja	35	Stimpak
10	Psycho	23	Stimpak (diluído)	36	Stimpak
11	Psycho	24	Stimpak (diluído)	37	Antibiótico
12	Med-X	25	Radaway (diluído)	38	Overdrive
13	Med-X	26	Radaway (diluído)	39	Fúria
14	Daddy-O	27	Buffout	40	X-Cell

ARMA (À DISTÂNCIA)

Armas à distância estão listadas na pág. 95.

As armas à distância encontradas vêm com uma quantidade padrão de munição (quantidades-padrão mostradas na tabela de munição neste capítulo e na pág. 91).

Armas à Distância Aleatórias

2D20	ARMA À DISTÂNCIA	2D20	ARMA À DISTÂNCIA	2D20	ARMA À DISTÂNCIA
2	Fat Man	11	Fuzil do Instituto (Cano Longo, Coronha Padrão)	20	Fuzil de Tubo (Cano Longo, Coronha Padrão)
3	Fat Man	12	Seringa	21	Pistola de Tubo
4	Lança-Mísseis	13	Fuzil de Caça	22	Pistola de tubo automática (Caixa Automática)
5	Lança-Mísseis	14	Fuzil de Assalto	23	Revólver Caseiro
6	Fuzil Ferroviário	15	Mosquete Laser	24	Fuzil Caseiro com Ferrolho (Cano Longo, Coronha Padrão)
7	Lança-Lixo	16	Submetralhadora	25	Pistola 10mm Automática (Caixa Automática)
8	Lança-Chamas	17	Pistola 10mm	26	Escopeta de Cano Duplo
9	Pistola de Plasma	18	Pistola Caseira com Ferrolho	27	Pistola .44
10	Fuzil Laser	19	Fuzil de Tubo Automático	28	Fuzil de Combate
29	Fuzil de Caça de Precisão (Cano Longo, Luneta Curta)	33	Minigun	37	Incinerador Pesado
30	Escopeta de Combate	34	Fuzil de Plasma (Cano Longo, Coronha Padrão)	38	Incinerador Pesado
31	Pistola do Instituto	35	Laser Gatling	39	Pistola Gama
32	Pistola Laser	36	Fuzil Gauss	40	Pistola Gama

ARMA (CORPO A CORPO)

Armas corpo a corpo estão listadas na pág. 111.

Armas Corpo a Corpo Aleatórias

2D20	ARMA CORPO A CORPO	2D20	ARMA CORPO A CORPO	2D20	ARMA CORPO A CORPO
2	Luva Destroçadora	15	Bengala	28	Chave Grifo
3	Shishkebab	16	Bengala	29	Soqueiras
4	Shishkebab	17	Taco de Bilhar	30	Soqueiras
5	Marreta	18	Taco de Bilhar	31	Ferro de Roda
6	Marreta	19	Canivete	32	Ferro de Roda
7	Estripador	20	Canivete	33	Espada
8	Estripador	21	Tábua	34	Espada
9	Luvas de Boxe	22	Tábua	35	Bastão de Beisebol de Alumínio
10	Luvas de Boxe	23	Cano de Chumbo	36	Bastão de Beisebol de Alumínio
11	Cassetete	24	Cano de Chumbo	37	Punho Potente
12	Cassetete	25	Rolo de Massa	38	Punho Potente
13	Machete	26	Rolo de Massa	39	Supermarreta
14	Machete	27	Chave Grifo	40	Supermarreta

ARMA (ARREMESSO/EXPLOSIVOS)

Armas de arremesso estão listadas na pág. 119, enquanto explosivos estão na pág. 120.

Itens são encontrados na quantidade listada.

Armas de Arremesso e Explosivos Aleatórios

2D20	ARMA DE ARREMESSO/ EXPLOSIVO	2D20	ARMA DE ARREMESSO/ EXPLOSIVO	2D20	ARMA DE ARREMESSO/ EXPLOSIVO
2	1 granada nuka	15	2+1 azagaias	28	2+1 coqueteis Molotov
3	1 mina de pulso	16	2+1 azagaias	29	2+1 coqueteis Molotov
4	1 mina de pulso	17	2+1 azagaias	30	2+1 tomahawks
5	1 mina de plasma	18	2+1 azagaias	31	2+1 tomahawks
6	1 mina de plasma	19	2+1 azagaias	32	2+1 tomahawks
7	1 mina de tampas de garrafa	20	4+2 facas de arremesso	33	1 mina de fragmentação
8	1 mina de tampas de garrafa	21	4+2 facas de arremesso	34	1 mina de fragmentação
9	1 mina de tampas de garrafa	22	4+2 facas de arremesso	35	1 mina de fragmentação
10	2+1 granadas de fragmentação	23	2+1 bolas de beisebol explosivas	36	1 granada de plasma
11	2+1 granadas de fragmentação	24	2+1 bolas de beisebol explosivas	37	1 granada de plasma
12	2+1 granadas de fragmentação	25	2+1 bolas de beisebol explosivas	38	1 granada de pulso
13	2+1 coqueteis Molotov	26	2+1 bolas de beisebol explosivas	39	1 granada de pulso
14	2+1 coqueteis Molotov	27	2+1 bolas de beisebol explosivas	40	1 mina nuclear

CURIOSIDADE E PRECIOSIDADE

Estas tabelas abrangem uma variedade de itens diferentes não abordados em outras listas. Ao contrário das outras tabelas de pilhagem, elas requerem jogar 3d20 em vez de 2d20.

Itens Incomuns

Alguns itens aparecem na tabela *Curiosidades e Preciosidades Aleatórias* sem descrição em outro lugar.

Anotações ou holodisco

São um ou mais pedaços de papel, ou uma única gravação em holodisco, de alguém que esteve no local anteriormente. Podem ser relíquias do Pré-Guerra ou diários de outros sobreviventes que passaram por ali anos ou até décadas atrás. Embora não tenham valor intrínseco, muitas vezes fornecem informações úteis. O mestre decide o conteúdo das anotações ou holodiscos, que pode incluir direções para um local desconhecido, pistas para um segredo a ser descoberto, uma receita rara de fabricação, algo que inspire uma nova pergunta ou simplesmente um pouco de informações extras sobre os Ermos.

Recipiente

Uma grande bolsa de viagem, um cooler ou cesto de piquenique, ou algum outro tipo de recipiente não seguro. Normalmente portáteis, esses recipientes provavelmente foram deixados por um sobrevivente anterior na área e não fazem parte dos itens normais encontrados naquele local. O mestre escolhe uma categoria de item: o recipiente contém um item jogado na tabela dessa categoria na raridade do recipiente.

Recipiente trancado

Caixas de munição, báus, caixas de ferramentas trancadas e similares. Alguém tomou o tempo para proteger o recipiente, então deve haver algo bom. Um teste bem-sucedido de **PER + Arrombamento** com uma dificuldade igual à raridade do recipiente abre a fechadura, e dentro há dois itens de categorias determinadas pelo mestre, de uma raridade igual a do recipiente.

Chave

Uma chave ou uma nota contendo uma senha para um sistema de computador. Em termos de jogo, cada chave abre uma fechadura cuja dificuldade seja menor ou igual à raridade da chave (ou desbloqueia um sistema de computador dessa dificuldade se for uma senha). Isso pode ser usado no mesmo local ou em um local posterior.

Curiosidades e Preciosidades Aleatórias

3D20	CURIOSIDADE/PRECIOSIDADE	3D20	CURIOSIDADE/PRECIOSIDADE	3D20	CURIOSIDADE/PRECIOSIDADE
3	Campo de Regeneração	12	Mod de Diagnóstico	21	Kit de arrombamento
4	Campo de Regeneração	13	Contador Geiger	22	Tocador de holodisco
5	Dinheiro do Pré-Guerra, no valor de 5d20 tampas	14	Bolsa de médico	23	Mochila grande
6	Dinheiro do Pré-Guerra, no valor de 5d20 tampas	15	Revista (veja a pág. 172)	24	Dinheiro do Pré-Guerra, no valor de 3d20 tampas
7	5d20 tampas	16	Dinheiro do Pré-Guerra, no valor de 4d20 tampas	25	3d20 tampas
8	5d20 tampas	17	4d20 tampas	26	Mod de Caldeira Integrada
9	5d20 tampas	18	Recipiente	27	1+2 sinalizadores
10	Campo Furtivo	19	Mod de Detecção de Perigos	28	Dinheiro do Pré-Guerra, no valor de 2d20 tampas
11	Sensores de Reconhecimento	20	Rádio	29	2d20 tampas
30	2+1 grampos de cabelo	41	Multiferramenta	52	Chave
31	1d20 tampas	42	Mod de Hacking	53	Chave
32	Dinheiro do Pré-Guerra, no valor de 1d20 tampas	43	Mod de Arrombamento	54	Chave
33	4+2 grampos de cabelo	44	Recipiente trancado	55	10+5 grampos de cabelo
34	Mochila pequena	45	8+4 grampos de cabelo	56	10+5 grampos de cabelo
35	Tocha	46	Stealth boy	57	10+5 grampos de cabelo
36	Anotações ou holodisco	47	Kit de ferramentas luxo	58	Difusor de stimpak
37	6+3 grampos de cabelo	48	Lanterna	59	Difusor de stimpak
38	Kit de reparo de robôs	49	Mod de Análise Comportamental	60	Bobinas de Tesla
39	Kit de primeiros socorros	50	Bobinas de Radiação		
40	Lamparina	51	Conjunto de Sensores		

SUCATA

As sucatas têm pouco benefício imediato, além de diversão ou nostalgia, mas ainda são potencialmente valiosas pelos materiais de que são feitas.

Sucatas não tem efeito de regras por conta própria. Seu único efeito é serem encontradas e desmanchadas em materiais úteis, que podem ser usados para criar e reparar outros itens.

Quando você encontrar sucata enquanto vasculha, jogue 2d20. Isso é a quantidade de sucata que você encontra. Sucatas pesam 1 quilo e valem 2 tampas cada em uma negociação. Você pode gastar 1 Ponto de Sorte para aumentar o número de sucatas encontrado em uma quantidade igual a seu grau de **SOR**.

Você pode espoliar materiais de sucatas e de outros itens que deseja descartar para usá-los mais tarde para reparos e fabricação. Espoliar requer que você tenha ferramentas ou instalações apropriadas, como uma bancada de trabalho.

Espoliar leva 10 minutos por item e requer um teste de **INT + Reparo** com dificuldade 0. Jogue 1 para cada sucata espoliada: você recebe um número de **materiais comuns** igual ao total rolado. Você pode rolar +1 para cada PA gasto após ser bem-sucedido nesse teste, espoliando mais eficientemente e recuperando mais materiais.

- Se você tiver a vantagem Desmanchador, também receberá um **material incomum** para cada Efeito rolado. Se você tiver dois graus nessa vantagem, você também receberá um **material raro** para cada dois Efeitos rolados.
- **Itens consumíveis não podem ser espoliados:** você não pode desfazer a mistura de narcos, nem desfazer o cozimento da carne.
- **Você não pode espoliar munição:** os meios para fazer isso exigem ferramentas que são quase impossíveis de encontrar nos Ermos.

Materiais comuns incluem madeira, aço, plástico, borracha, pano, concreto, osso e cerâmica; substâncias fáceis de encontrar e recuperar. Uma única unidade de materiais comuns tem um custo de 1 tampa e pesa 0,5 quilo.

Materiais incomuns são mais raros e difíceis de espoliar e incluem cortiça, vidro, fertilizante, fibra de vidro e pequenos componentes, como engrenagens, molas e parafusos, bem como cobre, alumínio, chumbo e prata. Uma única unidade de materiais incomuns tem um custo de 3 tampas e pesa 0,5 quilo.

Materiais raros são os mais escassos e difíceis de espoliar. Amianto, fibra balística, circuitos, fibra óptica, produtos químicos corrosivos e antissépticos e até mesmo material nuclear são encontrados em muitos itens, mas são difíceis de recuperar. Uma única unidade de materiais raros tem um custo de 5 tampas e pesa 0,5 quilo.

FABRICANDO

Nos Ermos, a maioria das coisas necessárias para sobreviver pode ser encontrada, roubada, saqueada ou trocada — mas nem tudo. A sobrevivência a longo prazo exige uma abordagem mais proativa e, frequentemente, depende de aprender a fazer as coisas por você mesmo ou fazer amizade com alguém que saiba fazê-las.

Esse processo é coletivamente referido como **fabricação**. Ele abrange montar e modificar armas e armaduras, reparar itens danificados, cozinhar alimentos e fazer narcos e explosivos improvisados.

Esse processo de criação permite que você faça e personalize os itens que sua personagem usa, para ganhar uma vantagem sobre os perigos nos Ermos.

BANCADAS DE TRABALHO

A primeira coisa que você precisa para fabricar são as ferramentas certas e um lugar para trabalhar com elas. Esses espaços são coletivamente chamados de **bancadas de trabalho.**

- Uma **bancada de armadura** contém as ferramentas necessárias para trabalhar com armadursa e roupas, embora não com Armaduras Potentes. Fabricar usando uma bancada de armadura usa a perícia **Reparo** e se beneficia da vantagem Armeiro.
- Uma **estação de química** contém ferramentas usadas para misturar produtos químicos para criar narcos, explosivos e munições de seringa. Fabricar usando uma estação de química usa as perícias **Ciências** e **Explosivos** e se beneficia das vantagens Químico e Especialista em Demolição.
- Uma **estação de cozinha** fornece uma chama aberta e as ferramentas usadas para preparar comidas e bebidas. Fabricar usando uma estação de cozinha usa a perícia **Sobrevivência**.
- Uma **estação de Armadura Potente** é um espaço para trabalhar com Armaduras Potentes. Fabricar usando uma estação de Armadura Potente usa as perícias **Reparo** e **Ciências** e se beneficia das vantagens Ciência! e Armeiro.
- Uma **bancada de robótica** fornece as ferramentas e o espaço necessários para modificar um Robô. Fabricar usando uma bancada de robótica usa as perícias **Reparo** e **Ciências** e se beneficia da vantagem Especialista em Robótica.
- Uma **bancada de armas** contém ferramentas para trabalhar com armas de vários tipos. Fabricar usando uma bancada de armas usa as perícias **Reparo** e **Ciências** e se beneficia das vantagens Maníaco por Armas, Ciência! e Ferreiro.

Essas bancadas de trabalho podem ser encontradas nos Ermos, normalmente em áreas povoadas. PdM hostis podem não ver com bons olhos você usando suas instalações, enquanto PdM amigáveis podem dar permissão para você usar suas bancadas de trabalho como recompensa por ajudá-los.

Uma estação de cozinha é uma exceção. Relativamente pequenas e simples, estações de cozinha podem ser fabricadas basicamente em qualquer lugar, e uma receita para fabricar uma estação de cozinha pode ser encontrada na pág. 216.

APRENDENDO RECEITAS E FABRICANDO ITENS

A próxima parte do processo de fabricação é aprender receitas. Cada receita explica como fabricar um item específico, o quão difícil isso é e quais ingredientes são necessários.

- Por padrão, receitas comuns são conhecidas por todos.
- Receitas incomuns são aprendidas ao adquirir certas vantagens enquanto avança a personagem.
- Receitas raras só podem ser aprendidas de uma pessoa específica ou encontrando uma cópia escrita da receita; elas só ficam disponíveis a critério do mestre e podem ser concedidas como recompensa ou encontradas como uma anotação ou holodisco em uma vasculha.

Cada receita tem uma Complexidade, que representa o quão complexa é a montagem ou preparação. A receita também lista a perícia necessária para fabricar o item e quaisquer vantagens necessárias para aprender a receita em primeiro lugar. Os materiais necessários para criar um item são baseados no valor de Complexidade.

Ao tentar criar um item, é necessário um teste de perícia, usando **INT** + a perícia listada. A dificuldade desse teste é igual à Complexidade da receita menos seu grau na perícia (até um mínimo de 0). Se a dificuldade final for zero, você pode escolher ter sucesso sem rolar. Criar um item leva uma hora (metade ao gastar 2 PA se você for bem-sucedido; cada complicação adiciona mais meia hora ao tempo); fabricar um item em uma estação de cozinha requer apenas vinte minutos (e cada complicação adiciona apenas dez minutos).

Se você for bem-sucedido nesse teste de perícia, você fabricou o item desejado. Se você falhou no teste, você não o fabricou. Se você estava fabricando um item usando uma estação de cozinha ou estação de química, todos os ingredientes são perdidos em um teste mal-sucedido. Complicações de um teste de perícia para fabricar também podem resultar em desperdício ou perda de ingredientes.

FAZENDO REPAROS

Muitos itens não podem ser criados do zero — pelo menos, não sem ferramentas de precisão que são extremamente difíceis de encontrar, que estão além do escopo das regras aqui —, mas ainda podem ser reparados quando sofrem danos ou desgaste.

Reparar um item, deixando-o em pleno funcionamento, requer uma bancada de trabalho apropriada, materiais determinados pela raridade do item que está sendo reparado (detalhado na tabela a seguir) e um teste de **INT + Reparo** com uma dificuldade igual à raridade do item. Se você possui outro do mesmo item (ou seja, se você está tentando reparar uma pistola 10mm e tem uma segunda pistola 10mm em mãos), você pode desmanchar esse segundo item enquanto faz reparos. Isso fornece os materiais necessários *e* reduz a dificuldade em 1. O processo leva meia hora (quinze minutos se você gastar 2 PA se for bem-sucedido; complicações podem adicionar mais quinze minutos ao tempo).

Materiais Necessários Para o Reparo

RARIDADE DO ITEM	MATERIAL NECESSÁRIO PARA O REPARO
0	1 material comum
1	2 materiais comuns
2	2 materiais comuns, 1 material incomum
3	2 materiais comuns, 2 materiais incomuns
4	2 materiais comuns, 2 materiais incomuns, 1 material raro
5+	3 materiais comuns, 3 materiais incomuns, 1 material raro

Ao reparar um item, o intervalo de complicação do teste de **Reparo** é aumentado em 1 para cada mod do item — itens modificados são mais difíceis de reparar e aumentam as chances de algo dar errado. As complicações podem fazer com que os reparos demorem mais, conforme observado acima, ou resultar no desperdício de materiais adicionais.

LISTA DE RECEITAS

As tabelas a seguir detalham as receitas que você pode aprender e usar para criar mods e itens. Elas são agrupadas por tipo de bancada.

MATERIAIS

A menos que uma receita listada nas seções abaixo mencione materiais específicos necessários, todas as receitas usam os mesmos materiais, determinados pela complexidade da receita.

Materiais Necessários para Receitas Complexas

COMPLEXIDADE	MATERIAL NECESSÁRIO
1	Materiais comuns ×2
2	Materiais comuns ×3
3	Materiais comuns ×4 Materiais incomuns ×2
4	Materiais comuns ×5 Materiais incomuns ×3
5	Materiais comuns ×6 Materiais incomuns ×4 Materiais raros ×2
6	Materiais comuns ×7 Materiais incomuns ×5 Materiais raros ×3
7+	Materiais comuns ×8 Materiais incomuns ×6 Materiais raros ×4

BANCADA DE ARMADURA

As receitas a seguir criam mods para roupas, trajes e armaduras.

TIPO DE ARMADURA	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
TRAMA BALÍSTICA				
Trama Balística MKI	3	–	Reparo	Raro
Trama Balística Mk II	3	Armeiro 1	Reparo	Raro
Trama Balística Mk III	3	Armeiro 2	Reparo	Raro
Trama Balística Mk IV	3	Armeiro 3	Reparo	Raro
Trama Balística Mk V	3	Armeiro 4	Reparo	Raro
FORRO DO TRAJE DO REFÚGIO				
Revestimento de Isolamento	2	–	Reparo	Comum
Revestimento Tratado	3	Armeiro 2	Reparo	Incomum
Revestimento Resistente	4	Armeiro 3	Reparo	Incomum
Revestimento de Proteção	5	Armeiro 4, Ciência! 2	Reparo	Incomum
Revestimento de Escudo	6	Armeiro 4, Ciência! 4	Reparo	Incomum

TIPO DE ARMADURA	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
MATERIAL DE ARMADURA DOS INVASORES				
Soldado	2	–	Reparo	Comum
Temperado	3	–	Reparo	Comum
Enrijecido	4	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Escorado	5	Armeiro 1	Reparo	Incomum
MATERIAL DE ARMADURA DE COURO				
Couro Cozido	2	–	Reparo	Comum
Couro Apertado	3	–	Reparo	Comum
Couro Tratado	4	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Couro Escurecido	5	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Couro Cozido	6	Armeiro 1	Reparo	Incomum
MATERIAL DE ARMADURA DE METAL				
Metal Pintado	2	–	Reparo	Comum
Metal Esmaltado	3	Armeiro 1	Reparo	Comum
Metal Escurecido	4	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Liga Metálica	5	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Metal Polido	6	Armeiro 2	Reparo	Incomum
MATERIAL DE ARMADURA DE COMBATE				
Reforçado	3	–	Reparo	Comum
Escurecido	4	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Fibra de Vidro	5	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Polímero	6	Armeiro 1	Reparo	Incomum
MATERIAL DE ARMADURA DE SINTÉTICO				
Laminado	4	–	Reparo	Comum
Resina	5	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Microcarbono	6	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Nanofilamento	7	Armeiro 1	Reparo	Incomum
MODS DE ARMADURAS				
Construção Leve	2	–	Reparo	Comum
com Bolsos	2	–	Reparo	Incomum
com Bolsos Fundos	4	Armeiro 2	Reparo	Incomum
Revestimento de Chumbo	5	Armeiro 4, Ciência! 1	Reparo	Incomum
Construção Ultraleve	5	Armeiro 3	Reparo	Incomum
Acolchoado (excl. de Tronco)	3	–	Reparo	Comum
Revestimento de Amianto (excl. de Tronco)	4	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Denso (excl. de Tronco)	6	Armeiro 3	Reparo	Incomum
MalhaBioCom (excl. de Tronco)	7	Armeiro 4, Ciência! 2	Reparo	Incomum
Pneumático (excl. de Tronco)	6	Armeiro 4	Reparo	Incomum
Impactante (excl. de Braços)	3	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Robusto (excl. de Braços)	3	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Estabilizado (excl. de Braços)	4	Armeiro 2	Reparo	Incomum
Aerodinâmico (excl. de Braços)	5	Armeiro 3	Reparo	Incomum
Balanceado (excl. de Braços)	6	Armeiro 4	Reparo	Incomum
Amortecido (excl. de pernas)	3	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Abafado (excl. de Pernas)	4	Armeiro 2	Reparo	Incomum

ESTAÇÃO DE QUÍMICA

Itens fabricados em uma estação de química listam materiais específicos para sua criação. Muitos itens fabricados em uma estação de química exigem outros itens consumíveis como materiais.

ITEM DE QUÍMICA	MATERIAIS	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
NARCOS					
Antibiótico	Materiais Raros ×2 Fungo Resplandecente x3 Água Purificada x2 Stimpak ×3	4	Químico	Ciências	Incomum
Mentat de Amora	Materiais Raros ×1 Mentat ×1 Turfesa ×2	3	–	Ciências	Comum
Buffjet	Buffout ×1 Jet ×1	2	–	Ciências	Comum
Bufftats	Buffout ×1 Mentat ×1	2	–	Ciências	Comum
Radaway Diluído	Radaway ×1 Água Purificada x1	2	–	Ciências	Comum
Rad-X Diluído	Rad-X ×1 Água Purificada x1	2	–	Ciências	Comum
Stimpak Diluído	Stimpak ×1 Água Purificada x1	2	–	Ciências	Comum
Fúria	Seringa Berserk ×1 Buffout ×1	2	Químico	Ciências	Incomum
Bolsa de Sangue Reluzente	Materiais Raros ×1 Bolsa de Sangue ×1 Sangue Irradiado ×1	3	–	Ciências	Comum
Mentat de Uva	Flor-Hub ×2 Mentat ×1 Uísque ×1	3	–	Ciências	Comum
Jet	Materiais Incomuns ×2 Materiais Comuns ×1	2	–	Ciências	Comum
Jet Fuel	Combustível de Lança-Chamas ×5 Jet ×1	2	Químico	Ciências	Incomum

ITEM DE QUÍMICA	MATERIAIS	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
Mentat	Materiais Incomuns ×3 Materiais Raros ×2 Fungos Cerebrais ×2	3	–	Ciências	Comum
Mentat de Laranja	Materiais Incomuns ×1 Cenoura ×3 Mentat ×1	3	–	Ciências	Comum
Overdrive	Materiais Raros ×2 Nuka-Cola ×1 Psycho ×1	3	Químico	Ciências	Incomum
Psycho	Materiais Raros ×2 Flor-Hub ×2 Stimpak ×1	4	–	Ciências	Comum
Psycho Jet	Jet ×1 Psycho ×1	2	–	Ciências	Comum
Psychobuff	Buffout ×1 Psycho ×1	2	–	Ciências	Comum
Radaway	Materiais Raros ×2 Fungo Resplandecente x3 Materiais Comuns ×1 Água Purificada ×1	4	–	Ciências	Comum
Bebida Refrescante	Materiais Raros ×3 Bolsa de Sangue Água Purificada ×2 Radaway ×2 Stimpak ×1	5	–	Ciências	Comum
Kit de reparo de robôs	Materiais Saros ×2 Célula de Fusão ×4 Materiais Incomuns ×2 Materiais Comuns ×1	4	–	Ciências	Comum
Espetinho	Saco de Sangue ×1 Folha de Iresine ×1 Materiais Incomuns ×1 Materiais Comuns ×1	4	–	Ciências	Comum
Stimpak	Antisséptico ×2 Bolsa de Sangue ×1 Materiais Comuns ×1	3	–	Ciências	Comum
Ultra Jet	Folha de Iresine ×1 Materiais Incomuns ×1 Jet ×1 Materiais Comuns ×2	4	Químico	Ciências	Incomum
EXPLOSIVOS					
Bola de Beisebol Explosiva	Materiais Comuns ×3 Materiais Incomuns ×2	5	Especialista em Demolição	Explosivos	Incomum
Granada de Fragmentação	Materiais Comuns ×2 Materiais Incomuns ×3	5	Especialista em Demolição	Explosivos	Incomum
Coquetel Molotov	Materiais Comuns ×3 Materiais Incomuns ×2	4	–	Explosivos	Comum
Granada de Plasma	Materiais Incomuns ×3 Materiais Raros ×2	5	Especialista em Demolição Ciência! 3	Explosivos	Incomum
Granada de Pulso	Materiais Incomuns ×3 Materiais Raros ×2	5	Especialista em Demolição Ciência! 2	Explosivos	Incomum

ITEM DE QUÍMICA	MATERIAIS	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
Mina de Tampas de Garrafa	Materiais Comuns ×4 Materiais Incomuns ×1	5	Especialista em Demolição	Explosivos	Incomum
Mina de Fragmentação	Materiais Comuns ×2 Materiais Incomuns ×3	5	Especialista em Demolição	Explosivos	Incomum
Mina de Plasma	Materiais Incomuns ×3 Materiais Raros ×2	5	Especialista em Demolição Ciência! 3	Explosivos	Incomum
Mina de Pulso	Materiais Incomuns ×3 Materiais Raros ×2	5	Especialista em Demolição Ciência! 2	Explosivos	Incomum
MUNIÇÃO DE SERINGA					
Berserk	Materiais Incomuns ×1 Bourbon ×1 Água Suja ×1 Materiais Comuns ×1	4	–	Ciências	Comum
Sangria	Materiais Incomuns ×2 Materiais Comuns ×1	3	–	Ciências	Comum
Larva de Varejeira-Gigante	Glândula de Varejeira-Gigante ×1 Materiais Incomuns ×1 Psycho ×1	3	–	Ciências	Comum
Perigol	Materiais Incomuns ×3 Med-X ×1	4	–	Ciências	Comum
Trava-Junta	Água Suja ×1 Materiais Incomuns ×2 Materiais Comuns ×1 Barbela de Ferroasa ×1 Turfesa ×2	5	–	Ciências	Comum
Névoa Mental	Materiais Incomuns ×2 Materiais Raros ×3 Amianto ×2 Água Purificada ×1	4	–	Ciências	Comum
Pax	Frutante ×2 Nuka-Cola ×1 Materiais Comuns ×1	3	–	Ciências	Comum
Veneno de Escorpião Radioativo	Materiais Incomuns ×1 Ferrão de Escorpião Radioativo ×1 Materiais Comuns ×1	3	–	Ciências	Comum
Barriga-Amarela	Materiais Incomuns ×5	4	–	Ciências	Comum

ESTAÇÃO DE COZINHA

Uma estação de cozinha pode ser fabricada sem o uso de uma bancada de trabalho, usando a seguinte receita. Uma estação de cozinha pode ser usada por até oito horas, após as quais precisa ser reparada. Para consertar uma estação de cozinha, você só precisa de 1 material comum, como madeira ou outros materiais inflamáveis, para reiniciar o fogo.

Itens fabricados em uma estação de cozinha listam materiais específicos para sua criação. Muitos itens fabricados em uma estação de cozinha exigem outros itens consumíveis — normalmente outras comidas ou bebidas — como materiais.

ITEM DE COZINHA	MATERIAIS	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
Estação de Cozinha	–	2	–	Sobrevivência	Comum
BEBIDA					
Ermante Imundo	Frutante ×1 Nuka-Cola ×1 Uísque ×2	3	–	Sobrevivência	Raro
Água Purificada	Água Suja ×3	1	–	Sobrevivência	Comum
Suco de Melão	Água Purificada ×1 Melão ×1	2	–	Sobrevivência	Comum
Suco de Frutante	Água Purificada ×1 Frutante ×1	2	–	Sobrevivência	Comum
Suco de Turfesa	Água Purificada ×1 Turfesa ×1	2	–	Sobrevivência	Comum
Suco de Batate	Água Purificada ×1 Batate ×1	2	–	Sobrevivência	Comum
COMIDAS					
Varejeira-Gigante Assada	Carne de Varejeira-Gigante ×2	1	–	Sobrevivência	Comum
Bife de Sanguinseto	Carne de Sanguinseto ×1	1	–	Sobrevivência	Comum
Carne de Casco-Mole Cozida	Carne de Mirelurk de Casco-Mole ×2	1	–	Sobrevivência	Comum
Pedaços Crocantes de Esquilo	Pedaços de Esquilo ×1	1	–	Sobrevivência	Comum
Omelete de Ovo de Destroçador	Bolsa de Sangue ×1 Ovo de Destroçador ×1	2	–	Sobrevivência	Comum
Bife de Destroçador	Carne de Destroçador ×1	1	–	Sobrevivência	Comum
Barata Radioativa Grelhada	Carne de Barata Radioativa ×3	1	–	Sobrevivência	Comum

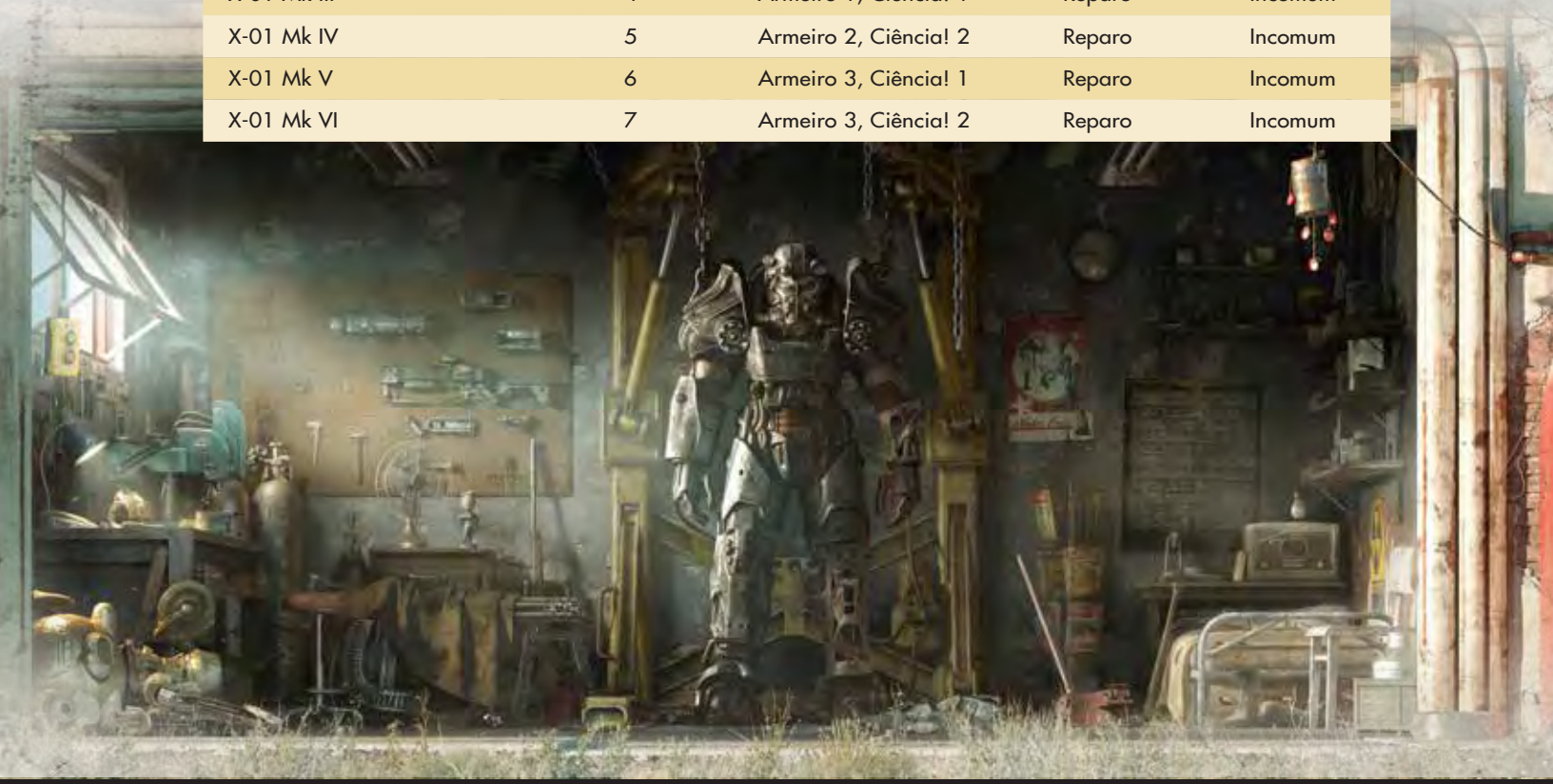
ITEM DE COZINHA	MATERIAIS	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
Cervo Radioativo Grelhado	Carne de Cervo Radioativo ×1	1	–	Sobrevivência	Comum
Iguana no Palito	Pedaços de Iguana ×1 Materiais Comuns ×1	2	–	Sobrevivência	Comum
Sopa de Iguana	Cenoura ×1 Água Suja ×1 Pedaços de Iguana ×3	3	–	Sobrevivência	Comum
Bolinho de Mirelurk	Ovo de Mirelurk ×1 Carne de Mirelurk ×1 Materiais Incomuns ×1 Agulhinha ×1	4	–	Sobrevivência	Raro
Omelete de Ovo de Mirelurk	Água Suja ×1 Ovo de Mirelurk ×1	2	–	Sobrevivência	Comum
Bife de Mirelurk-Rainha	Carne de Mirelurk-Rainha ×1	1	–	Sobrevivência	Comum
Pedaços de Rato-Toupeira	Carne de Rato-Toupeira ×2	1	–	Sobrevivência	Comum
Costeletas de Cão Mutante	Carne de Cão Mutante ×1	1	–	Sobrevivência	Comum
Chuleta de Cusco	Carne de Cão Mestiço ×1	1	–	Sobrevivência	Comum
Pote de Macarrão	Água Suja ×1 Agulhinha ×1	2	–	Sobrevivência	Raro
Omelete de Ovo de Escorpião Radioativo	Água Purificada ×1 Ovo de Escorpião Radioativo ×1	2	–	Sobrevivência	Comum
Bife de Escorpião Radioativo	Carne de Escorpião Radioativo ×1	1	–	Sobrevivência	Comum
Cozido de Cervo Radioativo	Porongo ×1 Carne de Cervo Radioativo ×1 Grão-de-Lodo ×1 Vodca ×1	4	–	Sobrevivência	Raro
Filé de Costela	Carne de Brahmin ×1	1	–	Sobrevivência	Comum
Churrasco de Mirelurk	Carne de Mirelurk ×2	1	–	Sobrevivência	Comum
Esquilo no Palito	Pedaços de Esquilo ×1 Materiais Comuns ×1	2	–	Sobrevivência	Comum
Filé de Ferroasa	Carne de Ferroasa ×1	1	–	Sobrevivência	Comum
Sopa de Legumes	Cenoura ×1 Água Suja ×1 Batate ×1	3	–	Sobrevivência	Comum
Costelas de Yao Guai	Carne de Yao Guai ×1	1	–	Sobrevivência	Comum
Churrasco de Yao Guai	Cenoura ×1 Batate ×1 Carne de Yao Guai ×1	3	–	Sobrevivência	Raro
Cozido de Esquilo	Folha de Iresine ×1 Cenoura ×1 Água Suja ×1 Pedaços de Esquilo ×1 Batate ×1	5	–	Sobrevivência	Raro

ZAP THAT THIRST!
Nuka Cola
Nuka
Cola

ESTAÇÃO DE ARMADURA POTENTE

Aprimoramentos para o Tronco de uma Armadura Potente requerem uma unidade adicional de materiais incomuns. Para as demais peças de Armadura Potente, o processo de aprimoramento é o mesmo, então as receitas abaixo não fazem distinção de áreas.

ITEM DE ARMADURA POTENTE	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
APRIMORAMENTOS DE ARMADURA POTENTE				
Invasores II	3	Armeiro 1	Reparo	Incomum
T-45b	3	Armeiro 1	Reparo	Incomum
T-45c	4	Armeiro 2	Reparo	Incomum
T-45d	5	Armeiro 2, Ciência! 1	Reparo	Incomum
T-45e	6	Armeiro 3, Ciência! 1	Reparo	Incomum
T-45f	7	Armeiro 3, Ciência! 2	Reparo	Incomum
T-51b	3	Armeiro 1	Reparo	Incomum
T-51c	4	Armeiro 2	Reparo	Incomum
T-51d	5	Armeiro 2, Ciência! 1	Reparo	Incomum
T-51e	6	Armeiro 3, Ciência! 1	Reparo	Incomum
T-51f	7	Armeiro 3, Ciência! 2	Reparo	Incomum
T-60b	3	–	Reparo	Comum
T-60c	4	Armeiro 1, Ciência! 1	Reparo	Incomum
T-60d	5	Armeiro 2, Ciência! 2	Reparo	Incomum
T-60e	6	Armeiro 3, Ciência! 1	Reparo	Incomum
T-60f	7	Armeiro 3, Ciência! 2	Reparo	Incomum
X-01 Mk II	3	–	Reparo	Comum
X-01 Mk III	4	Armeiro 1, Ciência! 1	Reparo	Incomum
X-01 Mk IV	5	Armeiro 2, Ciência! 2	Reparo	Incomum
X-01 Mk V	6	Armeiro 3, Ciência! 1	Reparo	Incomum
X-01 Mk VI	7	Armeiro 3, Ciência! 2	Reparo	Incomum



ITEM DE ARMADURA POTENTE	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
SISTEMAS DE ARMADURA POTENTE				
Depurador de Radiação	4	Ciência! 2	Ciências	Incomum
Conjunto de Sensores	5	Ciência! 3	Ciências	Incomum
HUD de Mira	5	Ciência! 3	Ciências	Incomum
Base de Dados Interna	4	Ciência! 2	Ciências	Incomum
Vergalhão Soldado (excl. de Armadora dos Invasores)	2	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Montagem de Núcleo	5	Ciência! 3	Ciências	Incomum
Purificador de Sangue	4	Ciência! 1	Ciências	Incomum
Protocolos de Emergência	6	Ciência! 4	Ciências	Incomum
Servomotores de Auxílio ao Movimento	5	Ciência! 3	Ciências	Incomum
Dínamo Cinético	6	Ciência! 4	Ciências	Incomum
Bomba Médica	6	Ciência! 4	Ciências	Incomum
Placas Reativas	5	Armeiro 4	Reparo	Incomum
Bobinas de Tesla	5	Ciência! 3	Ciências	Incomum
Stealth Boy	6	Ciência! 4	Ciências	Incomum
Propulsor	7	Armeiro 4, Ciência! 4	Reparo	Incomum
Soqueiras Enferrujadas	2	Ferreiro 1	Reparo	Incomum
Guarda-Braços Hidráulicos	4	Ferreiro 3	Reparo	Incomum
Guarda-Braços Otimizados	2	Ferreiro 1	Reparo	Incomum
Guarda-Braços de Tesla	6	Ferreiro 3, Ciência! 1	Reparo	Incomum
Choques Calibrados	4	Ciência! 2	Ciências	Incomum
Escape de Ventilação Explosivo	5	Ciência! 3	Ciências	Incomum
Servomotores de Sobrecarga	5	Ciência! 3	Ciências	Incomum
REVESTIMENTOS DE ARMADURA POTENTE				
Placas de Titânio	4	Armeiro 3	Reparo	Incomum
Placas de Chumbo	3	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Revestimento Fotovoltaico	5	Ciência! 3	Ciências	Incomum
Revestimento Invernal (exceto X-01)	3	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Proteção de Prisma	4	Ciência! 2	Ciências	Incomum
Proteção Explosiva	3	Ciência! 1	Ciências	Incomum
Proteção PEM (excl. de X-01)	3	Armeiro 1	Reparo	Incomum

BANCADA DE ROBÓTICA

A armadura robótica aplicada ao Corpo Principal requer uma unidade adicional de materiais incomuns.

ITEM ROBÓTICO	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
ARMADURAS ROBÓTICAS				
Armadura de Fábrica	2	–	Reparo	Comum
Armadura de Armazenagem	3	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Placa Primitiva	2	–	Reparo	Comum
Placa Serrilhada	3	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Placa Nociva	3	Armeiro 1	Reparo	Incomum
Placa Tóxica	5	Armeiro 3	Reparo	Incomum
Estrutura Acionada	2	–	Reparo	Comum
Estrutura Voltaica	4	Armeiro 2	Reparo	Incomum
Estrutura Hidráulica	5	Armeiro 3	Reparo	Incomum
MODS ROBÓTICOS				
Mod de Hacking	5	–	Ciências	Comum
Mod de Arrombamento	5	–	Ciências	Comum
Bobinas de Radiação	5	Especialista em Robótica 1	Ciências	Incomum
Sensores de Reconhecimento	5	Especialista em Robótica 1	Ciências	Incomum
Campo de Regeneração	4	Especialista em Robótica 2, Ciência! 2	Ciências	Raro
Campo de Resistência	4	Especialista em Robótica 1, Ciência! 1	Ciências	Incomum
Conjunto de Sensores	4	Especialista em Robótica 1	Ciências	Incomum
Campo Furtivo	5	Especialista em Robótica 1	Ciências	Raro
Bobinas de Tesla	5	Especialista em Robótica 1, Ciência! 1	Ciências	Raro

BANCADA DE ARMAS

As receitas a seguir criam mods para armas pequenas, armas de energia, armas grandes e armas corpo a corpo

Mods de Armas Pequenas

ARMA	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
MODS DE CAIXA DE ARMAS PEQUENAS				
Enrijecido	2	–	Reparo	Comum
Potente	3	Maníaco por Armas 1	Reparo	Incomum
Avançada	5	Maníaco por Armas 2	Reparo	Incomum
Calibrada	2	–	Reparo	Comum
Automática	3	Maníaco por Armas 1	Reparo	Incomum
Gatilho Rápido	4	Maníaco por Armas 2	Reparo	Incomum
Caixa .38	6	Maníaco por Armas 4	Reparo	Incomum
Caixa .308	6	Maníaco por Armas 4	Reparo	Incomum
Caixa .45	4	Maníaco por Armas 2	Reparo	Incomum
Caixa .50	6	Maníaco por Armas 4	Reparo	Incomum
Pistão Automático	4	Maníaco por Armas 2	Reparo	Incomum
MODS DE CANO DE ARMAS PEQUENAS				
Cano Curto	2	–	Reparo	Comum
Cano Casca-Grossa	5	Maníaco por Armas 3	Reparo	Incomum
Cano Longo	3	Maníaco por Armas 1	Reparo	Incomum
Cano Curto Perfurado	6	Maníaco por Armas 4	Reparo	Incomum
Cano Longo Perfurado	6	Maníaco por Armas 4	Reparo	Incomum
Cano Serrado	2	–	Reparo	Comum
Cano Aletado	4	Maníaco por Armas 2	Reparo	Incomum
MODS DE CABO DE ARMAS PEQUENAS				
Cabo Anatômico	2	–	Reparo	Comum
Cabo de Atirador de Elite	3	Maníaco por Armas 1	Reparo	Incomum
MODS DE CARREGADOR				
Carregador Grande	4	Maníaco por Armas 1	Reparo	Incomum
Carregador de Ejeção Rápida	5	Maníaco por Armas 1	Reparo	Incomum
Carregador Grande de Ejeção Rápida	5	Maníaco por Armas 2	Reparo	Incomum

ARMA	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
MODS DE CORONHA DE ARMAS PEQUENAS				
Coronha Completa	2	–	Reparo	Comum
Coronha de Atirador de Elite	4	Maníaco por Armas 2	Reparo	Incomum
Coronha Compensadora de Recuo	5	Maníaco por Armas 3	Reparo	Incomum
MIRAS DE ARMAS PEQUENAS				
Mira Refletora	2	–	Reparo	Comum
Luneta Curta	2	–	Reparo	Comum
Luneta Longa	4	Ciência! 2	Reparo	Incomum
Luneta Curta de Visão Noturna	4	Ciência! 2	Reparo	Incomum
Luneta Longa de Visão Noturna	5	Ciência! 3	Reparo	Incomum
Luneta de Reconhecimento	5	Ciência! 3	Reparo	Incomum
BOCA DE ARMAS PEQUENAS				
Baioneta	2	–	Reparo	Comum
Compensador	3	Maníaco por Armas 1	Reparo	Incomum
Freio de Boca	3	Maníaco por Armas 1	Reparo	Incomum
Silenciador	4	Maníaco por Armas 2	Reparo	Incomum

Mods de Armas de Energia

MOD	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
MODS DE CAPACITOR DE ARMAS DE ENERGIA				
Sintonizador de Ondas Beta	2	–	Ciências	Comum
Capacitor Amplificado	2	–	Ciências	Comum
Excitador de Fótons	3	Ciência! 1	Ciências	Incomum
Agitador de Fótons	4	Ciência! 2	Ciências	Incomum
Capacitor de Culatra de 3 Ciclos	2	–	Ciências	Comum
Capacitor de Culatra de 4 Ciclos	3	Ciência! 1	Ciências	Incomum
Capacitor de Culatra de 5 Ciclos	4	Ciência! 2	Ciências	Incomum
Capacitor de Culatra de 6 Ciclos	5	Ciência! 3	Ciências	Incomum
MODS DE CANO DE ARMAS DE ENERGIA				
Cano Curto com Engate	3	–	Ciências	Comum
Cano Longo	3	–	Ciências	Comum
Divisor	3	–	Ciências	Comum
Cano Automático	4	Ciência! 1	Ciências	Incomum
Cano Longo com Engate	4	Ciência! 1	Ciências	Incomum
Cano Melhorado	4	Ciência! 1	Ciências	Incomum
Cano de Precisão	4	Ciência! 1	Ciências	Incomum
Cano de Lança-Chamas	5	Ciência! 2	Ciências	Incomum
MODS DE CABO DE ARMAS DE ENERGIA				
Cabo de Atirador de Elite	3	Maníaco por Armas 1	Reparo	Incomum

MOD	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
MODS DE CORONHA DE ARMAS DE ENERGIA				
Coronha Padrão	2	–	Reparo	Comum
Coronha Completa	2	–	Reparo	Comum
Coronha de Atirador de Elite	4	Maníaco por Armas 2	Reparo	Incomum
Coronha Compensadora de Recuo	5	Maníaco por Armas 3	Reparo	Incomum
MIRAS DE ARMAS DE ENERGIA				
Mira Refletora	2	–	Reparo	Comum
Luneta Curta	2	–	Reparo	Comum
Luneta Longa	4	Ciência! 2	Reparo	Incomum
Luneta Curta de Visão Noturna	4	Ciência! 2	Reparo	Incomum
Luneta Longa de Visão Noturna	5	Ciência! 3	Reparo	Incomum
Luneta de Reconhecimento	5	Ciência! 3	Reparo	Incomum
BOCA DE ARMAS DE ENERGIA				
Repartidor de Feixe	4	Ciência! 1	Ciências	Incomum
Focalizador de Raio	4	Ciência! 1	Ciências	Incomum
Lentes Compensadoras Giroscópicas	4	Ciência! 1	Ciências	Incomum

Mods de Armas Grandes

MOD	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
MODS DE LANÇA-CHAMAS				
Napalm	3	–	Reparo	Comum
Cano Longo	3	–	Reparo	Comum
Tanque Grande	3	–	Reparo	Comum
Tanque Gigante	4	–	Reparo	Comum
Bico de Compressão	3	–	Reparo	Comum
Bico de Vaporização	4	–	Reparo	Comum
MODS DE PISTOLAS GAMA				
Antena Parabólica	6	Ciência! 4	Ciências	Incomum
Antenas Condutoras de Sinal Elétrico	5	Ciência! 3	Ciências	Incomum
Repetidor de Sinal	6	Ciência! 4	Ciências	Incomum
MODS DE LASER GATLING				
Excitador de Fótons	6	Ciência! 3	Ciências	Incomum
Sintonizador de Ondas Beta	4	–	Ciências	Comum
Capacitor Amplificado	4	–	Ciências	Comum
Agitador de Fótons	6	Ciência! 3	Ciências	Incomum
Cano de Investida	7	Ciência! 4	Ciências	Incomum
Mira Refletora	7	Ciência! 4	Ciências	Incomum
Focalizador de Raio	4	–	Ciências	Comum

MOD	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
MODS DE LANÇA-LIXOS				
Cano Longo	3	Maníaco por Armas 1	Reparo	Incomum
Coronha Compensadora de Recuo	2	–	Reparo	Comum
Mira de Atirador	2	–	Reparo	Comum
Módulo Eletrizante	6	Maníaco por Armas 2, Ciência! 1	Reparo	Incomum
Módulo de Ignição	7	Maníaco por Armas 3, Ciência! 1	Reparo	Incomum
MODS DE MINIGUNS				
Cano Acelerado	5	Maníaco por Armas 3	Reparo	Incomum
Cano Triplo	6	Maníaco por Armas 4	Reparo	Incomum
Mira de Atirador	2	–	Reparo	Comum
Fragmentador	4	Maníaco por Armas 2	Reparo	Incomum
MODS DE LANÇA-MÍSSEIS				
Cano Triplo	4	Maníaco por Armas 2	Reparo	Incomum
Cano Quádruplo	5	Maníaco por Armas 3	Reparo	Incomum
Luneta	4	Maníaco por Armas 2	Reparo	Incomum
Luneta de Visão Noturna	6	Maníaco por Armas 4, Ciência! 1	Reparo	Incomum
Mira Computadorizada	6	Maníaco por Armas 2, Ciência! 2	Reparo	Incomum
Baioneta	2	–	Reparo	Comum
Estabilizador	4	Maníaco por Armas 2	Reparo	Incomum

Mods de Armas Corpo a Corpo

MOD	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
MODS DE ESPADAS				
Lâmina Serrilhada	3	Ferreiro 2	Reparo	Incomum
Lâmina Eletrificada	4	Ferreiro 2, Ciência! 1	Reparo	Incomum
Lâmina Serrilhada Eletrificada	5	Ferreiro 3, Ciência! 1	Reparo	Incomum
Pacote Atordoador	5	Ferreiro 3, Ciência! 1	Reparo	Incomum
MODS DE FACAS DE COMBATE				
Lâmina Serrilhada	3	Ferreiro 1	Reparo	Incomum
Lâmina Furtiva	4	Ferreiro 2	Reparo	Incomum
Mod de Machete				
Lâmina Serrilhada	3	Ferreiro 1	Reparo	Incomum
MODS DE ESTRIPADORES				
Lâmina Curva	2	–	Reparo	Comum
Lâmina Estendida	5	Ferreiro 3	Reparo	Incomum
MOD DE SHISHKEBABS				
Lança-Chamas Extra	5	Ferreiro 3	Reparo	Incomum

MOD	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
MOD DE CANIVETES				
Lâmina Serrilhada	3	Ferreiro 1	Reparo	Incomum
MODS DE BASTÕES DE BEISEBOL				
Farpado	1	–	Reparo	Comum
Espinhoso	2	–	Reparo	Comum
Afiado	2	–	Reparo	Comum
Correntes	3	Ferreiro 1	Reparo	Incomum
Lâminas Acopladas	4	Ferreiro 2	Reparo	Incomum
MODS DE TÁBUAS				
Espinhoso	1	–	Reparo	Comum
Perfurante	2	Ferreiro 1	Reparo	Incomum
Lâminas Acopladas	2	Ferreiro 1	Reparo	Incomum
MODS DE CANOS DE CHUMBO				
Espinhoso	1	–	Reparo	Comum
Pesado	3	Ferreiro 2	Reparo	Incomum
MODS DE CHAVES GRIFO				
Gancho	1	–	Reparo	Comum
Pesado	2	Ferreiro 1	Reparo	Incomum
Perfurante	2	Ferreiro 1	Reparo	Incomum
Super Pesado	3	Ferreiro 2	Reparo	Incomum
MODS DE TACOS DE BILHAR				
Farpado	1	–	Reparo	Comum
Afiado	1	–	Reparo	Comum
MODS DE ROLOS DE MASSA				
Espinhoso	1	–	Reparo	Comum
Afiado	1	–	Reparo	Comum
MODS DE CASSETETES				
Eletrificado	4	Ferreiro 2, Ciência! 1	Reparo	Incomum
Pacote Atordoador	4	Ferreiro 2, Ciência! 1	Reparo	Incomum
MODS DE MARRETAS				
Perfurante	3	Ferreiro 2	Reparo	Incomum
Pesado	3	Ferreiro 2	Reparo	Incomum
MODS DE SUPERMARRETAS				
Bobina de Aquecimento	3	Ferreiro 2	Reparo	Incomum
Pacote Atordoador	5	Ferreiro 3, Ciência! 1	Reparo	Incomum
MODE DE FERROS DE RODA				
Lâminas Acopladas	3	Ferreiro 2	Reparo	Incomum
MODS DE BENGALAS				
Farpado	1	–	Reparo	Comum
Espinhoso	1	–	Reparo	Comum

MOD	COMPLEXIDADE	VANTAGENS	PERÍCIA	RARIDADE
MODS DE LUVAS DE BOXE				
Espinhoso	1	–	Reparo	Comum
Perfurante	2	Ferreiro 1	Reparo	Incomum
Revestimento de Chumbo	2	Ferreiro 1	Reparo	Incomum
MOD DE LUVAS DESTROÇADORAS				
Garra Extra	1	–	Reparo	Comum
MODS DE SOQUEIRAS				
Afiado	1	–	Reparo	Comum
Espinhoso	1	–	Reparo	Comum
Perfurante	2	Ferreiro 1	Reparo	Incomum
Lâminas Acopladas	2	Ferreiro 1	Reparo	Incomum
MODS DE PUNHOS POTENTES				
Perfurante	3	Ferreiro 2	Reparo	Incomum
Bobina de Aquecimento	4	Ferreiro 3	Reparo	Incomum

★ *Capítulo Seis* ★

CORPORAÇÕES DA AMÉRICA DO PRÉ-GUERRA

CORPORAÇÕES DE MATÉRIA PRIMA E ENERGIA..... 230
MANUFATURAS..... 235
CONGLOMERADOS DE SERVIÇOS..... 245
BIG TECH..... 245

Capítulo Seis

CORPORAÇÕES DA AMÉRICA DO PRÉ-GUERRA

Antes da Grande Guerra, os EUA eram um paraíso de estradas limpas, bens de consumo abundantes e dias inteiros passados sem que algo tentasse matar você. Isso era em parte o trabalho de corporações poderosas, que forneciam à população bens e conveniências, e suas multidões de trabalhadores com os meios financeiros para pagá-los.

As corporações agora se foram. As salas de reuniões estão quebradas e vazias. Os armazéns estão arruinados, reduzidos a esqueletos de concreto e vergalhões. A força de trabalho e a administração pereceram em um instante ou vagaram pelos Ermos, permanentemente desempregados. Seus produtos, no entanto, sobreviveram, assim como parte de sua influência no mundo depois da guerra…

CORPORAÇÕES DE MATÉRIA PRIMA E ENERGIA

Com tanta tecnologia e infraestrutura perdidas durante a Grande Guerra, a capacidade humana de extrair material e energia parece mágica para muitos habitantes dos Ermos. Mas isso já foi comum um dia e deixou algumas pessoas incrivelmente ricas…

RED ROCKET

A Red Rocket começou antes do advento das células de fusão, e a influência de sua dependência inicial de combustíveis fósseis permaneceu mesmo depois de mudar para o fornecimento de combustível e líquido de arrefecimento de reatores. Na época da Grande Guerra, eles detinham um monopólio virtual na Costa Leste dos EUA, e seus postos icônicos ainda podem ser encontrados nos destroços da maioria dos lugares. Eles variam de pequenos postos avançados, pouco mais do que um toldo esfarrapado sobre um posto de gasolina vazio, a enormes paradas de caminhão com lojas de conveniência e restaurantes em anexo.

No seu auge, a Red Rocket estava altamente preocupada com sua reputação ambiental, como forma de se diferenciar da reputação voraz da maioria das empresas de energia da época. Isso resultou em fortes políticas de atendimento ao cliente e redução de resíduos, que às vezes eram observadas com entusiasmo letal.

Conforme as Guerras por Recursos afetavam a economia geral e, em particular, o mercado de energia, a Red Rocket avançou rapidamente para a utilização de funcionários robóticos. À época da Grande Guerra, a maioria de suas localidades era 100% automatizada. Algumas delas continuam operando até hoje, apesar de não terem combustível em seus tanques ou alimentos em suas prateleiras.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

Você sempre pode distinguir uma antiga loja da Red Rocket pela arquitetura distinta que faz com que tudo, desde seus postos de combustível até a sede corporativa, pareça uma hamburgueria drive-in dos anos 1950. Mais de 40 postos conhecidos da Red Rocket estão espalhados pelos Ermos, seus foguetes icônicos ainda visíveis à distância. Embora seus suprimentos de combustível tenham desaparecido há muito tempo, não é incomum encontrar uma máquina automática da Nuka-Cola em funcionamento e uma lixeira com alguns suprimentos para espoliar dentro ou perto desses antigos oásis.

A ubiquidade da Red Rocket e a imagem de sua marca conferiram a ela uma influência quase mítica sobre os habitantes dos Ermos, transformando-a em um ícone da segurança e prosperidade de uma era perdida. Em Megaton, por exemplo, o prédio da Igreja do Átomo é coberto por um letreiro da Red Rocket recuperado de algum posto. Também circulam rumores sobre um enorme refúgio, Vaultópolis, construído sob o prédio-sede da empresa algum tempo antes da Grande Guerra.

RED ROCKET NO SEU JOGO

As lojas Red Rocket são pontos de referência úteis para quem explora os Ermos. Elas são compactas, resistentes, facilmente defensáveis e visíveis à longa distância. Elas podem fornecer abrigo temporário, cobertura contra fogo inimigo ou uma base de operações.

Além disso, o símbolo da Red Rocket representa a prosperidade e a segurança do Pré-Guerra. Uma facção emergente ou um chefe invasor pode adotá-lo por seu valor propagandístico, independentemente de sua intenção de cumprir a promessa implícita dessa marca reconhecida.

POSEIDON ENERGY

Nas décadas anteriores à guerra, a Poseidon estava envolvida em todas as formas de produção, distribuição e fornecimento de energia existentes. Ela extraía e refinava petróleo onde quer que pudesse ser encontrado e estava entre as últimas corporações a continuar bombeando gasolina para automóveis. Ao contrário de outros magnatas da energia do século 20, a Poseidon também se diversificou, lucrando enormemente com energia solar, de fusão e de outras fontes alternativas.

Mas esse não foi o limite do alcance da Poseidon nos negócios globais. Aproveitando seus lucros enormes com energia, ela se diversificou para o setor de contratos militares e passou a fabricar robôs, armas leves, armamento pesado, armaduras de combate e até inteligências artificiais até o final da década de 2070.

A Poseidon era infame por suas estratégias agressivas para manter sua participação de mercado e margens de lucro. Operava com uma impressionante variedade de subempresas, organizações filiais e intermediários. Isso ia desde esforços de marca ostensivos, como Poseidon Oil e Poseidon Gasoline, até acordos secretos com lobistas, que recebiam milhões para gerar bilhões para a empresa.

Ela também adotou a prática de adquirir tecnologias energéticas inovadoras por meio de aquisições hostis. Normalmente, essa manobra ocorria apenas após a conclusão dos trabalhos de pesquisa e desenvolvimento caros, com a Poseidon apressando o lançamento do produto recém-adquirido no mercado.

Para se proteger das repercussões legais de suas decisões, a Poseidon mantinha uma estrutura corporativa flexível: não era uma entidade única, mas sim um conglomerado de várias corporações dirigidas pela mesma liderança e com o mesmo objetivo. Se uma corporação perdesse um processo, ela era encerrada, mas a organização rapidamente criava duas outras empresas de fachada em seu lugar.

As práticas trabalhistas da Poseidon eram igualmente agressivas e violentamente hostis a qualquer tentativa de sindicalização. Uma paralisação na planta WV-06 foi enfrentada não apenas com força agressiva, mas também com gás alucinógeno de controle de distúrbios, usado para desmoralizar e humilhar os trabalhadores em greve. Esse plano teve um efeito contrário dramático, com os manifestantes expostos ao gás se transformando em uma multidão enfurecida que conseguiu tomar posse e controle da instalação da Poseidon.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

A maioria das pessoas que estão em posição de saber acredita que a Poseidon deixou de existir como uma entidade coesa após a Grande Guerra. A mesma estrutura fragmentada que os protegeu na era moderna tornou o cartel vulnerável diante do colapso total do sistema. Em vez disso, sua influência nos Ermos é sentida por meio da promessa da tecnologia de suas armas.

Nos anos anteriores à queda das bombas, tensões e conflitos convencionais criaram um boom na tecnologia militar. A Poseidon gastou bilhões desenvolvendo armas de próxima geração e outras ferramentas de guerra. Tudo, desde pistolas laser, robôs de combate, armaduras subdérmicas, armas de trilho portáteis e armas de plasma, recebeu financiamento e pesquisa.

A maioria desses projetos nunca foi concluída antes da Grande Guerra, que encerrou a pesquisa e o desenvolvimento de forma mais ou menos permanente, mas esquemas e alguns protótipos podem ser encontrados em cantos esquecidos dos Ermos. Exploradores que têm um bom conhecimento em ciência e são engenhosos o suficiente para reunir componentes ainda podem ser capazes de transformar alguns desses projetos em modelos funcionais.

Essa possibilidade impulsiona algumas ações da Irmandade do Aço e do Enclave, com ambas as facções lutando para controlar essa tecnologia. Nenhuma delas obteve sucesso até agora, mas a produção de uma única arma para qualquer um dos grupos poderia mudar o jogo de poder, garantindo os recursos necessários para sucessos em cascata.

A teia emaranhada de suborganizações da Poseidon significa que quase qualquer estrutura em qualquer lugar dos Ermos poderia, em teoria, ser uma instalação da Poseidon. Um local na Comunidade se destaca.

Anteriormente uma usina de energia que usava gás natural e geradores solares, esse vasto complexo ainda é uma promessa de espólios e informações técnicas para aqueles dispostos a enfrentar os invasores que o reivindicam e os mirelurks em seus trechos mais baixos.

Outras Localizações da Poseidon

A Poseidon Energy tinha escritórios, fábricas, armazéns e até cofres de segurança em toda a América do Norte. Alguns dos mais notáveis nos Ermos incluem, mas não estão limitados a...

- Um vasto campo solar fora de Nova Vegas
- Um vasto complexo de mineração no sudoeste dos EUA
- Uma refinaria de petróleo segura a noroeste das ruínas de São Francisco
- Um petroleiro abandonado na Baía de São Francisco
- Uma plataforma de perfuração em águas profundas na costa da Califórnia
- Múltiplos reatores e subestações de petróleo e nucleares

Algumas dessas instalações extensas são mantidas seguras por facções, ou mesmo pelos remanescentes e descendentes de seus funcionários originais. Outras estão esperando para serem vasculhadas e exploradas.

Diz-se que essa planta é o local da infame disputa trabalhista. A enorme estrutura de múltiplos andares está parcialmente submersa, guardada por uma rede de defesa automática e ocupada por invasores à procura de problema. No entanto, as ruínas ainda abrigam numerosos tesouros tecnológicos e outros itens valiosos que atraem exploradores.

Um último artefato do alcance global da Poseidon é o PoseidoNet. No auge da Poseidon, essa rede de comunicações ultratecnológica permitia comunicação instantânea entre suas instalações em todo o planeta. Os nós que permanecem conectados e energizados ainda funcionam e são uma parte fundamental da infraestrutura de comunicações do Enclave. Nós conhecidos e funcionais podem ser encontrados na maioria das instalações intactas da Poseidon na Nova Califórnia. Nós fora de operação em Iron Mountain, NORAD, SAC e HELIOS-1 poderiam ser reativados com tempo, expertise e equipamentos suficientes. É possível, e até provável, que tenha existido outros nós, agora à espera de uma mão humana tocar seu botão Ligar.

POSEIDON ENERGY NO SEU JOGO

Lembra de todos aqueles filmes de ficção científica dos anos 70, em que as pessoas encontravam relíquias maciças e superavançadas de civilizações alienígenas? A imensidão do que era encontrado e a inteligência incompreensível criavam uma atmosfera de exploração, maravilha e terror existencial sobre o que aqueles seres extintos, quase divinos, poderiam ter deixado para trás.

É assim que uma história sobre a Poseidon Energy deve ser. A tecnologia, a dimensão e as capacidades do conglomerado poderiam muito bem pertencer a uma raça superavançada e extinta há muito tempo. Os ecos de seus passos ainda podem esmagar os incautos… mas também trazer alguma luz para as sombras.

SEMENTES DE MISSÃO

- **Fantasma na Máquina.** Algo novo está tentando se comunicar através da PoseidoNet, alcançando nós estabelecidos e transmitindo mensagens distorcidas em pontos esquecidos nas ruínas. Os investigadores descobrem que se trata de uma IA que nasceu no sistema PoseidoNet e conhece os códigos e as localizações de cada ogiva nuclear que não foi acionada durante a Grande Guerra.
- **Amanhecer Sobre Poseidon.** Enterrados em um refúgio da Poseidon há muito esquecido estão esquemas e um protótipo de um novo tipo de reator de fusão. Anotações mostram que ele poderia fornecer energia para um continente por mil anos. No entanto, nada mostra que o projeto, se executado, causará uma reação de fusão descontrolada, semelhante a transformar a Terra em um sol em miniatura com uma vida útil de 15 minutos. Se as personagens de jogador irão tentar impedir isso ou colocar, acidentalmente, o processo em movimento (ou ambos), isso fica a critério do mestre de jogo.

DUNWICH BORERS, LLC

A empresa de Richard Dunwich, localizada em Washington, D.C., fabricava brocas para tunelamento em rochas. Esses motores colossais da indústria possibilitaram a mineração e a extração de recursos necessários para que empresas como a Poseidon prosperassem, para que sociedades como a América do Pré-Guerra fossem construídas e para que armas como as usadas na Grande Guerra fossem produzidas.

Embora fosse a favorita de seus clientes industriais, a Dunwich tinha uma reputação mais sinistra entre sua mão de obra. A empresa tinha um histórico de segurança deplorável, mantendo os funcionários com uma combinação de salários altos e eventos "motivacionais" que buscavam varrer a taxa de acidentes para fora do olhar público. Essa negligência frequentemente ceifava vidas de funcionários e membros de suas famílias.

Um rumor persistente, embora provavelmente ridículo, sugere que essas mortes não foram tão acidentais quanto a Dunwich afirmava. Richard Dunwich e seu irmão, Constance Blackhall, eram conhecidos por uma obsessão com o ocultismo. Uma pedreira de mármore onde testavam suas brocas era famosa por estar sobre o local de um antigo templo dedicado a deuses sombrios, cujos seguidores praticavam sacrifícios humanos regularmente. Alguns dizem que os protocolos fracos de segurança nas instalações da Dunwich, especialmente na pedreira, eram uma forma moderna de sacrifício destinada a atrair a atenção de entidades sobrenaturais e conceder poderes sobrenaturais à liderança corporativa. Ninguém pode dizer com certeza, pois a Dunwich Borers, LLC e quase todos os seus registros foram destruídos na Grande Guerra.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

A Dunwich Borers não possui presença de marca ou sombra institucional nos Ermos, mas suas instalações continuam a desempenhar um papel. As brocas para tunelamento em rochas exigem vastos recursos minerais para serem construídas e são testadas extraindo ainda mais minerais da terra. Isso fez das instalações da Dunwich fontes de grande riqueza, e algumas permanecem fortemente disputadas.

Por exemplo, a pedreira de Dunwich Borers na Comunidade continha muitas toneladas de mármore escavado e sucata de metal utilizável. Os Forjados ocuparam o local em busca de ferro para a Siderúrgica Saugus, e alguns permaneceram mesmo após estranhas experiências nas profundezas da pedreira terem levado muitos à loucura.

O edifício Dunwich, localizado nas regiões ao sul dos Ermos da Capital, permanece estranhamente intacto em um campo de destroços. Invasores e exploradores

evitam esse prêmio potencialmente valioso — e não apenas porque a ruína está repleta de necróticos ferozes. Aqueles que entram saem de lá *mudados*. Os que conseguem e estão dispostos a relatar o que experimentaram falam de portas que se fecham sozinhas, estranhas alucinações e uma ruína assombrada com um obelisco… perturbador… em seu centro.

DUNWICH BORERS NO SEU JOGO

Em *Fallout* 4, a Dunwich Borers existe como uma referência aos fãs de Cthulhu, e assim deve ser nos seus jogos. Seus cultos apocalípticos, deuses antigos, desconhecidos e alienígenas, o horror existencial vindo do cosmos além… Dunwich Borers oferece o ponto de entrada para tudo isso.

Ug-Qualtoth

Muito do que se sabe sobre essa entidade vem dos delírios loucos do povo do pântano capturado. Muitos dizem que é um deus esquecido, enquanto aqueles que o adoram sugerem que talvez não seja tão esquecido assim. Sabe-se que os irmãos Dunwich acreditaram o suficiente para comprar e escavar terras para desenterrar um grande monólito supostamente dedicado à entidade alienígena.

Claro, a maioria das pessoas cultas e civilizadas descarta os rumores como produto de imaginações febris. Os sinais de divindades de qualquer tipo são raros e esparsos nos Ermos. Por que gastar tempo e recursos com isso? Por outro lado, se existe um deus no Pós-Guerra, ele quase certamente teria que ser um horror ancestral do além da imaginação humana…

SEMENTES DE MISSÃO

- **A Música de Richard Dunwich.** Há rumores de que um show que viaja de cidade em cidade faz a loucura florescer em seu rastro, levando assentamentos inteiros à autodestruição violenta apenas dias após sua partida. Esse fenômeno começou poucas semanas depois que Erich Carter, o líder do show, viajou sozinho para uma antiga propriedade da Dunwich nos Apalaches.
- **Rastros de Tekeli-Li.** Começando em um vale nos Apalaches, um êxodo de várias dezenas de adoradores de Ug-Qualtoth inicia uma peregrinação até a pedreira Dunwich Borers, com a intenção de despertar seu deus adormecido. À medida que avançam, o cortejo atrai cada vez mais seguidores…

MANUFATUREIRAS

A riqueza material vasta do Pré-Guerra pode ser melhor descrita pelas enormes quantidades de bens manufaturados e sua fácil disponibilidade para qualquer um que tivesse alguns dólares restantes antes de atingir o limite de crédito. As empresas descritas aqui são apenas uma fração dos imensos conglomerados, cadeias regionais e pequenos negócios que mantinham as engrenagens do comércio varejista em funcionamento.

ARCJET SYSTEMS

Uma empresa de comunicações e propulsão que atendia ao setor militar e privado, a ArcJet desfrutou de quase um século de operações altamente bem-sucedidas antes que uma combinação de má administração e recessões econômicas colocasse o futuro da corporação em grave dúvida.

Com a ascensão de concorrentes e os recursos se tornando escassos, o antigo titã estava em apuros. Em um esforço desesperado, o CEO Thomas Reinhart aceitou dois contratos com potencial para salvar a empresa.

O primeiro foi um sistema de propulsão para o projeto Mars Shot da Administração Espacial dos Estados Unidos, que prometia colocar pés humanos em Marte até 2079. O segundo era um transmissor de longo alcance, um rádio altamente avançado destinado a permitir a comunicação interplanetária. Embora ambos os projetos tenham enfrentado contratempos, estavam a caminho de ser concluídos a tempo quando a Grande Guerra os trouxe, assim como quase tudo o mais, ao fim.

E Quanto a Marte?

Embora a maioria das pessoas não saiba que o Mars Shot existiu, ou presuma que foi abandonado na Grande Guerra, alguns acreditam que o projeto continuou ou foi até mesmo acelerado. Afinal, o que seria melhor do que sair do planeta nos dias em que o planeta quase morreu?

É possível que algumas dezenas ou centenas de humanos vivam em Marte, no auge do luxo de alta tecnologia, não gastando nem um mísero segundo pensando em seus irmãos e irmãs terráqueos. Se isso for verdade, é possível que o transmissor de longo alcance da ArcJet consiga contatá-los por algum motivo.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

A coisa mais importante a ter em mente sobre as instalações da ArcJet após a Grande Guerra é que, durante esses últimos anos, a empresa se tornou alvo de intenso escrutínio, espionagem industrial e até mesmo agitação e terrorismo. Para combater isso, a ArcJet instalou defesas automatizadas avançadas na maioria de suas fábricas e escritórios.

Muitas dessas defesas incluíam contramedidas letais, e muitas delas permanecem operacionais.

Por exemplo, sua planta de testes e manufaturação na Comunidade continua a atrair saqueadores pela riqueza de materiais, tecnologia e informações em suas câmaras arruinadas; mas há muito mais cadáveres em seu interior do que tesouros que conseguiram sair. Sintéticos e protectrons perambulam pelo local, ainda cumprindo seu design e programação com efeito mortal.

ARCJET SYSTEMS NO SEU JOGO

O verdadeiro poder da ArcJet no seu jogo pode estar em suas operações de espaço profundo. A história diz que tanto o projeto Mars Shot quanto o transmissor de longo alcance ainda estavam apenas no papel quando a Grande Guerra interrompeu a produção… mas e se não fosse assim? Esses mistérios poderiam impulsionar missões ou até mesmo um arco de campanha inteiro, à medida que o legado desses projetos de longo alcance vem à tona.

GENERAL ATOMICS INTERNATIONAL

Antes da Grande Guerra, a General Atomics International era uma megacorporação global com interesses em robótica, energia, armamento e software. Em seu auge, ela entregava a clientes industriais e privados tudo, de reatores nucleares a software para casas inteligentes, de rifles laser a robôs.

Apesar de sua ampla esfera de influência, no final da década de 2030, a GAI se tornou um destaque global por seus robôs. O Mr. Handy, um dos primeiros robôs modernos e autônomos produzidos, chegou ao mercado em 2037. Esse modelo de construção e manutenção foi amplamente utilizado no México e nos Estados Unidos. Era robusto, flexível e confiável, recebendo críticas positivas e desempenhando um papel proeminente nas operações de resgate após o terremoto de 2042 na Cidade do México.

No final da década de 2040 e início da década de 2050, a GAI dominou o mercado de robótica moderna, expandindo o papel do Mr. Handy com variantes militares, médicas e domésticas e com projetos inteiramente novos para operações mais especializadas.

Enquanto isso, suas outras divisões continuaram a produzir e lucrar, especialmente sua divisão de reatores nucleares, que viu seus produtos instalados em inúmeros refúgios e instalações militares à medida que as tensões aumentavam antes da Grande Guerra. Seus programas automatizados de controle de rede, por exemplo, o Sistema de Gerenciamento de Diretores, provaram ser problemáticos, resultando em várias mortes na Galeria da General Atomics. Foi preciso uma quantidade impressionante de dinheiro para manter essa catástrofe fora dos feeds de notícias.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

A influência e o alcance da General Atomics International após a Grande Guerra são sentidos de maneira muito semelhante ao que era antes: pela presença de seus produtos. Seus rifles laser AER9 ainda podem ser encontrados nas mãos de sucateiros, invasores e outros sobreviventes, proporcionando uma poderosa vantagem tática para aqueles que conseguem encontrar células de energia para usá-los. Seus reatores continuam a alimentar dezenas, se não centenas, de refúgios. Em alguns casos, fornecem a energia necessária para sustentar a vida dos residentes. Em outros, mantêm as luzes e computadores funcionando em túmulos vazios e sepulturas coletivas.

Mas são os sistemas de robótica e gerenciamento automatizado da GAI que desempenham o papel mais forte. Ambas as tecnologias foram projetadas para operar sem interferência ou interação humana, de modo que as enormes perdas humanas da guerra e do rescaldo raramente afetaram suas operações. Na verdade, pode-se argumentar que muitas unidades nem perceberam a Grande Guerra. Elas ainda podem ser encontradas, vagando pelos Ermos ou no local de sua instalação original.

Por exemplo, a Galeria da General Atomics, na Comunidade, foi construída para mostrar como seriam os bairros comerciais e de compras de uma cidade se fossem totalmente compostos por robôs da GAI. Ela contém inúmeras lojas, restaurantes e até mesmo pista de boliche e uma academia, com robôs autônomos até hoje. No momento, ela ainda aguarda uma ordem de ativação para se tornar totalmente operacional, mas seus robôs de segurança patrulham a área e atiram em intrusos.

Mais ao sul da Comunidade, uma fábrica da General Atomics permanece praticamente intacta, mantida e composta por robôs da GAI. Seus robôs de segurança e software de gerenciamento podem torná-la perigosa, mas mais de um rumor sobre seu conteúdo atraiu sobreviventes.

NO SEU JOGO

A marca General Atomics pode ser uma força poderosa em qualquer campanha, tanto a favor quanto contra as personagens de jogador. Pilhagens com o logotipo podem ser confiáveis para, pelo menos, equilibrar o campo de batalha quando usadas contra os inimigos e desafios dos Ermos… ou podem ser exibidas com orgulho no chassi de defesas automatizadas ou nas armas de seus inimigos.

SEMENTES DE MISSÃO

- **Megamasmorra.** Um desgraçado arruinado cambaleia para um assentamento, carregando uma carga de tecnologia nova e bem preservada. Antes de morrer, ele menciona ter encontrado uma instalação da General Atomics vasta e nova em um vale a alguns quilômetros de distância. A corrida começa

para ver quem consegue chegar lá, sobreviver e reivindicar seus tesouros.

- **Assimilação.** Os robôs da Galeria da General Atomics começam a destruir estruturas adjacentes, assimilando os escombros para expandir seu centro de operações imaculadamente conservado. Eles não discutem o motivo e não mostram sinais de que irão parar.

HALLUCIGEN, INC.

Enquanto outras grandes corporações do Pré-Guerra expandiram suas esferas de influência, a HalluciGen se especializou em uma única área: pesquisa bioquímica para armas menos letais. O fundador e CEO Eric Rice tinha como objetivo transformar a empresa de ciência emergente na líder mundial em armas de gás para uso policial e militar.

Embora a principal linha de produtos da empresa — meios não letais para encerrar conflitos potencialmente fatais — parecesse nobre à primeira vista, os procedimentos da empresa revelavam uma cultura corporativa mais sombria. Os testes de produtos em humanos eram frequentemente conduzidos em circunstâncias escusas, até mesmo mortais, e, em caso de vazamento, os executivos eram conduzidos para a segurança, enquanto os objetos de teste eram deixados para morrer.

À época da Grande Guerra, nenhuma das pesquisas da HalluciGen havia alcançado plena maturidade, e a empresa registrava uma perda de US$ 1,8 bilhão em seus últimos relatórios para os acionistas. Um gás de controle de multidão, destinado a conter a agressividade de manifestantes e revoltosos, provocava, em vez disso, alucinações aterrorizantes e uma fúria selvagem. Um contrato com a Vault-Tec para desenvolver um aditivo atmosférico que alterava o humor nunca se concretizou totalmente e permaneceu como um rumor perturbador até o dia em que as bombas caíram.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

Rumores e especulações são a regra para a HalluciGen no Pós-Guerra. Exploradores e saqueadores às vezes relatam encontrar fragmentos de informações em instalações abandonadas ou de repente sentirem sintomas estranhos ao respirar um ar de gosto esquisito. Essas experiências são, por vezes, atribuídas ao "bicho-papão" da HalluciGen. O objetivo declarado da empresa era aprender a envenenar o ar, então, se o ar é venenoso, deve ser culpa deles. É claro que, no ermo, muito poucos rumores estão completamente desprovidos de alguma verdade em seu núcleo…

Uma relíquia inegável da HalluciGen, Inc. é o prédio da sede em Boston. Diz-se que esse complexo multinível possui esquemas, protótipos e modelos de produção para armamentos convencionais e químicos. No entanto, as defesas no local permanecem ativas e dependem principalmente dos mesmos compostos indutores de frenesi que arruinaram a reputação da empresa na década de 2070.

HALLUCIGEN NO SEU JOGO

A HalluciGen é o "poluidor" definitivo para qualquer jogo de *Fallout*. Seus produtos e os compostos voláteis necessários para fabricá-los estão por aí, esperando para serem descobertos. Mestres de jogo podem usar essas relíquias descartadas como objetivos de trama, ferramentas para personagens e seus inimigos e perigos a ser enfrentados enquanto jogadores exploram as ruínas.

SEMENTES DE MISSÃO

- **Riot Gun 4000.** Em um armazém esquecido, encontra-se um lança-granadas de gás especial, com recarga em estilo revólver, junto a pilhas de cilindros. Os rótulos se desvaneceram ao longo dos anos, mas o conteúdo ainda funciona perfeitamente. Será essa a arma de um inimigo, ou uma ferramenta que as personagens utilizarão apenas na necessidade mais desesperada?
- **Um Presente do Passado.** A história da HalluciGen de controlar multidões e distúrbios chocaria a maioria das pessoas do Pré-Guerra. Embora a maior parte disso seja feijão-com-arroz para os sobreviventes, é um segredo suficientemente obscuro poderia motivar multidões, impulsionar um líder astuto e até mesmo iniciar uma cruzada.

MED-TEK

A Med-Tek Laboratories, ou Med-Tek, ou Medtech, forneceu tecnologias médicas de ponta nas décadas anteriores à Grande Guerra, especializando-se em pesquisa farmacêutica. Seus principais produtos eram mentats e fixers.

Mentats eram uma linha de drogas inteligentes nootrópicas construída para melhorar a memória e a função cognitiva, mas também usada de forma recreativa por seu impacto na criatividade. Contudo, eram altamente viciantes. Rumores de que os fixers, sua linha de medicamentos para curar dependência, foram desenvolvidos em resposta a essa característica dos mentats nunca foram confirmados.

Na década de 2060, a Med-Tek também investiu pesadamente em uma linha de ferramentas de autodiagnóstico para os cidadãos comuns poderem determinar quais medicamentos precisavam sem a influência interveniente de um médico. Minha Primeira Enfermaria, Meu Primeiro Laboratório e a Sympto-Matic foram todos recebidos com entusiasmo pelos mercados de teste, apesar de alguns rumores preocupantes sobre se a ciência médica ou a economia impulsionaram as decisões de prescrição por trás dessas ferramentas.

Finalmente, anos mais tarde, uma nova linha de produtos: vírus sob medida que teriam como alvo populações específicas que variam de gênero, etnia, idade e vários marcadores genéticos. Na Grande Guerra, essa linha ainda não havia sido totalmente produzida, mas seu refúgio de pesquisa foi selado antes das primeiras explosões troca e permanece intacto.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

Em um mundo onde a esmagadora maioria dos especialistas médicos e das informações não passa de uma lembrança, o valor de ferramentas capazes de diagnosticar e tratar doenças ou ferimentos automaticamente não pode ser subestimado. Assim, a Med-Tek continua a existir como uma fonte constante de desejo, um santo graal para muitas comunidades que lutam contra pragas ou perigos próximos.

Esses fatores atraem sucateiros ao laboratório de pesquisas da Med-Tek na Comunidade de tempos em tempos, determinados a invadir essa instalação trancada em busca de maravilhas médicas que os Ermos esqueceram. No entanto, o local é protegido por medidas letais contra intrusos e infestado por necróticos ferozes, tornando até mesmo uma breve incursão uma empreitada mortal.

MED-TEK NO SEU JOGO

Além de oferecer ferramentas básicas de sobrevivência para as personagens, a Med-Tek pode trazer uma vibração de ciência louca/agência de espionagem, que oferece partes iguais de equipamentos legais e alívio cômico. Aquele autossutura experimental pode salvar a vida de alguém… ou pode costurar os dois braços juntos e enxertar uma pistola no processo.

Mestres de jogo devem fazer de cada descoberta da Med-Tek um mistério, um enigma tanto sobre como usá-la quanto sobre se ela deve ser usada. Muitas outras marcas oferecem equipamentos inequivocamente úteis… por que deixar que esta seja uma delas?

NUKA-COLA CORPORATION

Ninguém pode dizer se John-Caleb Bradberton pretendia criar um fenômeno cultural quando apresentou sua icônica bebida pela primeira vez em 2044, mas foi exatamente isso que ele fez. Impulsionada por um marketing astuto e uma fórmula que incluía 120% da ingestão diária de açúcar por porção recomendada pelas agências reguladoras, ela dominou o mercado em apenas alguns anos.

Não satisfeito em descansar sobre os louros, Bradberton continuou a experimentar e desenvolver novas fórmulas e sabores, introduzindo-os no mercado e ampliando a já dominante participação de sua empresa. Alguns desses sabores vieram da pesquisa e desenvolvimento internos, mas com mais frequência surgiam quando o sabor de um concorrente alcançava popularidade suficiente. Aquisições amigáveis, tomadas hostis e várias formas de artimanhas praticamente garantiam que aquele sabor se tornaria um orgulhoso integrante da linha Nuka-Cola em poucos trimestres.

O Nuka-World, um parque temático que celebra o sucesso e a posição cultural da marca, abriu as portas em 1º de maio de 2050. Na época, incorporou duas seções: Kiddie Kingdom e Nuka-Town U.S.A. Em

2077, outras quatro seções foram adicionadas. Safari Adventure, Dry Rock Gulch, The World of Refreshment e Galactic Zone; cada um oferecendo um novo gênero para celebrar a jornada de renovação da Nuka-Cola.

Enquanto isso, a Nuka-Cola continuou a varrer o globo e saturar os Estados Unidos. Em 2067, uma rua sem uma máquina de Nuka-Cola era uma anomalia; e sua expansão internacional aumentou em vez de diminuir durante a Guerra Sino-Americana.

À medida que as tensões globais aumentavam, Bradberton usou sua enorme riqueza pessoal e suas conexões corporativas profundas para transformar a Galactic Zone em um abrigo pessoal em caso de guerra nuclear. Ele negociou um acordo de patrocínio com o exército e várias empresas militares privadas para permitir a instalação de robôs militares na atração. Embora aparentemente fossem exemplos desativados do futuro que a Galactic Zone retratava, na verdade eram modelos de combate totalmente funcionais nos quais Bradberton pretendia confiar no caso de colapso social. Sob a atração e seu exército de defensores robóticos, ele construiu um santuário privado onde poderia viver o apocalipse com conforto.

Mas Bradberton não se contentou com apenas uma tentativa de sobrevivência pessoal. Nesse mesmo ano, ele encarregou sua equipe de Sabores e Aditivos Químicos de ajudar o Exército dos EUA a desenvolver armas químicas e materiais avançados para sistemas de armas convencionais. Em troca, eles o incluíram no programa de extensão de vida LEAP-X. Esse movimento culminou com Bradberton sendo decapitado e sua cabeça preservada permanentemente em seu refúgio subterrâneo.

Sunset Sarsaparilla

Um refrigerante de raiz que se tornou tão popular que o fabricante logo diversificou para automação e robótica, a Sunset Sarsaparilla é uma das poucas empresas de bebidas que a Bradberton não conseguiu comprar ou forçar a sair do mercado. Em vez disso, eles lançaram a nuka-cola wild, um refrigerante de raiz que nunca conseguiu conquistar uma participação de mercado significativa em relação aos concorrentes.

Garrafas de sunset sarsaparilla são comuns na região oeste, e suas tampas servem ao mesmo propósito que as tampas de nuka-cola em muitas economias.

Com a cabeça decepada de seu líder imóvel em reclusão, a empresa deixou de existir menos de um ano depois. Pouco depois, as bombas começaram a cair.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

A importância cultural da Nuka-Cola continua mesmo nos Ermos, com sobreviventes viciados ainda buscando por depósitos da bebida, que sobreviveu em bilhões de unidades mesmo após a Grande Guerra. Máquinas automáticas arruinadas com o logo icônico da Nuka-Cola ainda pontilham a paisagem, embora a maioria já esteja há muito tempo esvaziada de seus estoques.

Duas fábricas da Nuka-Cola, uma na Comunidade e outra nos Apalaches, sobreviveram à Grande Guerra mais ou menos intactas. Ambas são guardadas por robôs de segurança e infestadas de necróticos ferozes e ratos radioativos, mas ainda contêm uma riqueza em espólio para qualquer um que sobreviva.

O imenso complexo do Nuka-World é um dos locais mais proeminentes da Comunidade. Três bandos de invasores, unificados sob a liderança de Colter, capturaram a instalação facilmente defensável, escravizaram seus habitantes e agora a utilizam como base para ataques em toda a região. Se eles estão cientes do que se encontra sob sua base de operações, ninguém sabe.

Claro, a influência mais visível da Nuka-Cola nos Ermos é o uso de tampas de garrafa como moeda. Essas peças portáteis, numerosas e difíceis de falsificar formam a base da economia comercial em todo o mundo conhecido, um lembrete onipresente de um tempo mais frívolo.

NUKA-COLA NO SEU JOGO

A chave para fazer da Nuka-Cola mais do que apenas um simples nome em sua campanha é lembrar o que Bradberton estava tramando pouco antes da Grande Guerra. É um verdadeiro paraíso de teorias da conspiração, com um sinistro conluio militar e um trilionário

Falsificações

Fique atento ao aceitar tampas de nuka-cola como pagamento de pessoas em quem você não confia! Versões falsificadas foram avistadas na área dos Cazadores. Essas tampas parecem genuínas, mas são facilmente identificáveis por comerciantes experientes e não valem nada.

decapitado trancado em um refúgio. Os tentáculos e as sombras do império Nuka-Cola certamente se estendem pelos Ermos muito depois que a última bomba caiu. Como os jogadores sentirão essa presença em seu jogo?

SEMENTES DE MISSÃO

- **A Verdade.** Garrafas novas de Nuka-Cola estão inundando o mercado. Ninguém sabe de onde vêm. Ninguém sabe o porquê. Bradberton retornou em uma segunda vida messiânica? Um químico louco adulterou tudo com drogas de controle mental? Como as personagens de jogador vão lidar com isso?
- **O Despertar Daquele Que Dorme.** Uma pessoa que afirma ser Bradberton, despertada de seu esconderijo sob o Nuka-World, começa a reunir forças no antigo parque de diversões com um objetivo que não compartilha. Então, outro Bradberton aparece em Boston. E um terceiro nos Apalaches. Depois, um quarto, um quinto… todos estão mentindo? Um deles é o verdadeiro Bradberton? Ou todos são cópias ou clones legítimos do trilionário recluso?

SERVIÇOS DE PRESERVAÇÃO PULOWSKI

"Proteção nuclear que cabe no seu bolso!" era o lema da pequena empresa especializada que teve amplo sucesso à medida que as tensões de meados da década de 2070 aumentavam nas mentes da população e nas telas de televisores e computadores em todos os lugares.

Ela oferecia um único produto: o Abrigo de Preservação Pulowski. Esses abrigos cilíndricos, operados por moedas, para uma única pessoa, pareciam brotar quase da noite para o dia, ocupando o nicho urbano antes preenchido por cabines telefônicas. Eles foram anunciados como uma alternativa acessível à instalação de um refúgio completo e concebidos como um abrigo de última hora para quem chegar primeiro durante um ataque nuclear.

À medida que o medo aumentava nos últimos meses ntes da Grande da Guerra, os abrigos foram vendidos aos milhares. No entanto, o dinheiro pouco ajudou seus acionistas ou executivos uma vez que seu produto foi finalmente colocado em uso.

Seus clientes se saíram pouco melhor. Os abrigos protegiam bem os ocupantes das ondas de choque das explosões, mas não ofereciam proteção contra a radiação e não tinham suprimentos de comida ou água. O filtro de ar integrado só protegia aqueles dentro da estrutura da morte por asfixia, deixando-os à mercê de uma agonia mais prolongada causada pela sede, fome ou envenenamento por radiação.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

Os Abrigos de Preservação Pulowski continuam sendo uma visão comum em toda a Comunidade e nos Apalaches. Seu design do ponto de vista físico era claramente excelente. No entanto, devido à falta de proteção contra radiação e suprimentos de sobrevivência, muitos se tornaram túmulos nos dias após a queda das bombas.

Ao abrir um abrigo selado, as personagens devem agir com cautela. Ele pode estar vazio, exceto por um corpo seco, ou pode conter um necrótico feroz desesperado para escapar e se alimentar. Às vezes, os gritos e rosnados do necrótico são altos o suficiente para dar algum aviso… às vezes.

Abrigos vazios continuam a ser um esconderijo viável para sobreviventes apanhados ao ar livre quando invasores, predadores ou até mesmo o mau tempo representam uma ameaça. Algumas comunidades os usam como prisões ou outras formas de punição, uma vez que qualquer coisa usada para trancar alguém *fora* pode ser igualmente aplicada para trancar alguém *dentro*.

SERVIÇOS DE PRESERVAÇÃO PULOWSKIN O SEU JOGO

Considere as táticas ao inserir um Abrigo de Preservação Pulowski em uma situação de combate. Eles suportaram explosões nucleares, portanto, claramente podem oferecer cobertura contra disparos de armas simples. Como isso poderia mudar um campo de batalha que seria, de outra forma, simples? Como suas personagens reagiriam ao ficarem presas em um, sem comida e água? Como poderiam negociar com um adversário que se trancou lá dentro?

SEMENTE DE MISSÃO

- **Boas intenções.** Há rumores de que toda a empresa era uma farsa, projetada para lucrar com medos

nucleares por alguém que não acreditava que a guerra viria ou não se importava. Embora esses abrigos ubíquos possam ser deixados como estão, considere que outras razões podem ter impulsionado sua produção. Estariam suas engrenagens ainda em movimento? E quando elas vão parar?

ROBCO INDUSTRIES

Uma das mais poderosas corporações de informática e robótica do Pré-Guerra, a RobCo Industries foi a criação do prodígio Robert House. Embora seus principais produtos fossem robôs, a empresa obteve sua fatia inicial de mercado e um capital massivo com o Sistema Operacional Unificado. Ele se tornou o padrão da indústria nas forças armadas globais e no setor industrial, injetando vastas somas na pesquisa e desenvolvimento que eventualmente impulsionariam o motor de suas divisões de robótica.

Esses robôs incluíam numerosos modelos militares e de segurança, como o protectron, o robô sentinela, o assaultron e uma variedade de torretas automatizadas. Juntamente com iterações avançadas de seus sistemas operacionais, e computadores que variavam de enormes mainframes a tablets pessoais, eles dominaram os mercados com uma perplexa variedade de filiais, divisões disfarçadas e uma estrutura corporativa labiríntica.

A RobCo também cooperava rotineiramente com empresas rivais, incluindo a Vault-Tec, Nuka-Cola e Atomic Mining Services. Sua colaboração mais infame foi a produção do projeto Liberty Prime com a General Atomics International. Essa máquina de morte de 12 metros de altura foi acelerada para libertar a Fronte do Alasca durante a Guerra Sino-Americana, proporcionando força letal e alimentando a propaganda com igual rapidez e eficácia.

Essas parcerias não refletiam uma atitude de "viver e deixar viver" de House e outros líderes na empresa. Elas eram simplesmente a opção mais lucrativa naquele cenário de negócios. Quando essa não era a situação, aquisições hostis ou a simples destruição de empresas rivais (ou, em um caso, uma empresa que irritou pessoalmente Robert House) garantiram a posição da RobCo. Em nenhum momento considerações como jogo limpo, competição honesta, transparência ou sentimento tiveram papel em sua estratégia de negócios.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

Como uma das empresas americanas mais influentes e poderosas do Pré-Guerra, a RobCo continua a lançar sua sombra sobre os Ermos, especialmente nos Ermos de Mojave, onde há rumores de que o próprio House ainda detém o poder pessoal.

Mesmo a quilômetros de distância daquele centro de poder, os produtos da RobCo estão por toda parte. Seus tablets pessoais ajudam os sobreviventes de inúmeras pequenas maneiras. Seus sistemas operacionais ainda impulsionam os computadores que continuam a receber energia. Seus robôs de combate mantêm vigilância, repelindo forasteiros de seus depósitos de suprimentos vitais armazenados em armazéns e instalações de pesquisa.

Devido à sua vasta riqueza antes da guerra, as instalações da RobCo são consideradas alvos cobiçados para vasculhas entre os sobreviventes — se conseguirem sobreviver aos encontros com a segurança robótica no local. Com a estrutura corporativa labiríntica da empresa, ***qualquer*** refúgio ou fábrica poderia ser um sítio da RobCo, mas alguns locais são redutos confirmados da empresa.

Liberty Prime

Um protótipo, um robô de combate exclusivo construído pela RobCo para o Exército dos EUA, este rolo compressor foi construído para expulsar o "vermelho chinês" de Anchorage, no Alasca, durante a Guerra Sino-Americana. Esta máquina de guerra de 12 metros, fortemente armada e blindada, foi construída para disparar fogo fulminante simultaneamente com a propaganda patriótica pró-EUA. No entanto, suas sub-rotinas de combate ainda estavam lotadas de bugs quando as tropas regulares dos EUA em Armaduras Potentes T-51b libertaram com sucesso a cidade.

Depois, o protótipo foi levado a Boston, onde ficou incompleto até que a Irmandade do Aço localizasse tanto seu chassi quanto suas especificações de design. Ao longo de décadas, eles o restauraram à funcionalidade e podem até ter ativado seus sistemas de armamento.

O que um Liberty Prime totalmente operacional pode fazer com o equilíbrio de poder na Comunidade e nos arredores ninguém pode imaginar.

Nos Apalaches, há rumores de que o RobCo Auto-Cache 001 na Mina Gauley contém tesouros valiosos e o Centro de Pesquisa RobCo nas proximidades pode conter protótipos de Armaduras Potentes que dariam ao seu usuário habilidades quase sobre-humanas. Instalações semelhantes nos Ermos da Capital e na Comunidade oferecem maravilhas tecnológicas para aqueles dispostos a arriscar sangue e vidas para reivindicá-las.

Os Ermos de Mojave possuem três instalações conhecidas da RobCo. A sede da REPCONN era o centro nervoso de uma empresa aeroespacial que se voltou para o desenvolvimento de armas de plasma avançadas. A instalação de testes de foguetes da empresa pode conter suprimentos e tecnologias, mas está tomada por facções em guerra de necróticos ferais e filhos da noite. Da mesma forma, a Fábrica H&H Tools contém uma riqueza de matérias-primas e dispositivos úteis guardados por torretas automatizadas controladas por um robô-mente da RobCo.

ROBCO INDUSTRIES NO SEU JOGO

Quando os sobreviventes encontram um artefato da RobCo, sabem duas coisas com certeza: primeiro, será uma tecnologia de alta qualidade. Segundo, é muito provável que tenha suas próprias opiniões sobre como gosta de ser usada e pode impor essas opiniões com força letal. O mesmo vale para instalações e equipamentos da RobCo. Os mestres de jogo não devem exagerar nisso, mas tornar esse elemento um ponto de trama e perigo ocasionais para apimentar as coisas.

SEMENTES DE MISSÃO

- **Profeta do Provento.** Um homem idoso, limpo e de aparência impecável surge à frente de um culto, afirmando ser ninguém menos que o próprio Robert House. Empunhando uma tecnologia indistinguível de magia, ele promete unir o povo e inaugurar uma nova era de paz e prosperidade. Ele é realmente Robert House? Isso importa?
- **Liberty Secundo.** As personagens de jogador acidentalmente ativam um robô de combate gigantesco, com o tamanho e o poder do Liberty Prime. O colosso marcha em linha reta em direção ao seu rival, devastando tudo em seu caminho.

CONGLOMERADOS DE SERVIÇO

Para aqueles que conhecem apenas a vida após a Grande Guerra, pode ser difícil imaginar as somas gastas com luxos como serviços e entretenimento. Subsistência e sobrevivência podem ser a regra hoje em dia, mas na era dourada do Pré-Guerra, a indústria de serviços preenchia uma gama inimaginavelmente ampla de nichos de mercado. Alguns deles ainda persistem nos Ermos.

HUBRIS COMICS

Mais conhecida por sua série *Grognak, o Bárbaro*, a Hubris Comics Publishing produziu várias linhas de quadrinhos desde sua fundação em 2021. As aventuras de espada e feitiçaria de Grognak eram vendidas ao lado de títulos como a série noir do vigilante *Silver Shroud* e o quadrinho de propaganda americana *Tales from the Front*.

À medida que a marca crescia, eles ampliaram o escopo de seus mundos fictícios. A Hubris Publishing expandiu-se para levar sua narrativa ao rádio, televisão, brinquedos e jogos de holodisco. Eles também colaboraram com empresas como a Vault-Tec, recebendo permissão para usar mascotes como personagens em sua ficção. Apesar da popularidade de seus outros títulos, Grognak dominou continuamente o mercado de todas as formas de mídia.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

Embora não sejam tão úteis quanto um abrigo nuclear ou um laser industrial, os produtos da Hubris Comics desempenham um papel vital nos Ermos. Eles oferecem uma forma de escapismo para os dias exaustivos e meio tediosos/meio aterrorizantes da vida após a Grande Guerra. A maioria das edições de seus quadrinhos e jogos está parcialmente destruída, mas isso não impede ninguém de aproveitá-los ao máximo, preenchendo as lacunas da história com sua própria imaginação. As poucas cópias intactas de qualquer quadrinho, especialmente *Grognak*, são tesouros que podem alcançar um preço elevado… ou motivar uma tentativa de roubo.

A sede da Hubris Comics na Comunidade continua intacta, embora necróticos ferozes e baratas radioativas se escondam em seus cantos escuros. Os sucateiros não encontrarão armas de alta tecnologia ou depósitos de suprimentos lá, mas podem emergir carregando uma relíquia da cultura pop que vale uma vida inteira de luxo.

HUBRIS COMICS NO SEU JOGO

A cada ano que passa, morre outra coorte de pessoas que entendem que as personagens e situações retratados nos títulos da Hubris são fictícios. Um ano, talvez em breve, talvez este ano, a humanidade esqueça as origens de Grognak. A história virará lenda, e a lenda virará religião, e com a religião vem a mudança…

US ROBOTICS DISPOSAL

Poucos registros restam sobre a fundação e a história da US Robotics Disposal. Apenas suas instalações permanecem. No entanto, algumas informações foram deduzidas ou trabalhadas por meio da aplicação do conhecimento geral sobre robótica

Os robôs nas décadas de 2050 e 2060 eram máquinas altamente complexas, repletas de plásticos tóxicos, metais pesados, produtos químicos cáusticos e até mesmo componentes nucleares. Assim, quando um robô quebrava, se tornava obsoleto ou era destruído em um acidente industrial ou ato de guerra, não podia simplesmente ser jogado no lixo mais próximo para transporte a um aterro sanitário.

Em vez disso, eles exigiam uma desmontagem cuidadosa e, em seguida, o descarte de seus componentes individuais de acordo com protocolos exigentes. Algumas unidades autônomas resistiram a esse processo, com veemência ou mesmo com força letal. Nem todas as empresas estavam equipadas para assumir tal tarefa.

A US Robotics Disposal formou-se em 2053 para preencher esse nicho, lucrando em duas frentes. Eles cobravam uma taxa alta pelo desmantelamento e depois reciclavam as matérias-primas para venda a fabricantes de robôs e outros clientes industriais. Foi uma vitória para a US Robotics Disposal e um benefício geral para a indústria.

Não há registros do que aconteceu com a corporação ou sua liderança durante e após a Grande Guerra.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

A única presença da US Robotics Disposal nos Ermos é o Aterro Sanitário Leste 09B. Um aterro sanitário ativo até o estopim da Grande Guerra, ele ainda contém milhares de chassis de robôs. Embora tenha sido intensamente vasculhado nas últimas décadas, alguns restos enferrujados e um robô sentinela de combate são tudo o que resta da riqueza que um dia representou.

US ROBOTICS DISPOSAL NO SEU JOGO

Antes da Grande Guerra, a US Robotics Disposal significava apoio logístico aos seus clientes e dinheiro fácil aos seus investidores. Depois dela, o segundo fator permanece verdadeiro. Qualquer um de seus locais não limpos por sucateiros é uma mina de ouro.

Além disso, os mestres de jogo devem considerar o que aconteceu com os descartes perigosos que nunca foram vendidos ou devidamente desmontados. Estariam esperando que o tempo erodisse um selo de segurança? Já teriam causado mutações e loucura nas comunidades ribeirinhas a quilômetros de um rio azarado? Talvez esses sinais sejam uma bênção mista: sofrimento para alguns, mas uma trilha para riquezas inimagináveis para as personagens de jogador.

SEMENTES DE MISSÃO

- **O USRD Marca o Tesouro.** O nome Aterro Sanitário Leste 09B sugere instalações semelhantes a oeste, mais oito locais em algum lugar próximo e um Aterro Sanitário Leste 09A talvez escondido nos arredores. Um depósito de dados ou anotações manuscritas pode iniciar uma busca apressada pelo tesouro.
- **Homens do Lixo.** Um grupo de "técnicos de descarte" viajantes com equipamentos de proteção chega à cidade, alegando conseguir limpar derramamentos nucleares e afins por uma taxa adequadamente alta. As PJ, contratadas para fornecer segurança enquanto trabalham, percebem que seus métodos de "descarte" se parecem mais com a montagem de algum tipo de super-arma…

SUPER-DUPER MART

Embora suas pegadas nos EUA fossem vastas, a história do Super-Duper Mart é simples. A corporação encontrava uma cidade grande o suficiente para suportar suas enormes lojas e, em seguida, usava a economia de escala para vender a preços menores que aconcorrência. Depois que as lojas locais falissem, a corporação controlaria o mercado de mantimentos e utensílios domésticos.

Até a Grande Guerra, esses centros formaram o núcleo do comércio para muitas pequenas comunidades. Eles ofereciam de tudo, desde alimentos, suprimentos domésticos, móveis, roupas e eletrônicos de consumo. Uma família poderia visitar uma vez por semana, adquirindo tudo o que poderia precisar em uma única viagem.

Para tornar essa visita ainda mais centrada no Super-Duper Mart, muitos dos maiores locais incorporaram uma cafeteria onde os compradores podiam descansar enquanto comiam petiscos e bebidas quentes durante uma maratona de consumo que durava o dia inteiro, sem o inconveniente de precisar sair da loja até que todas as suas necessidades de compras fossem atendidas.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

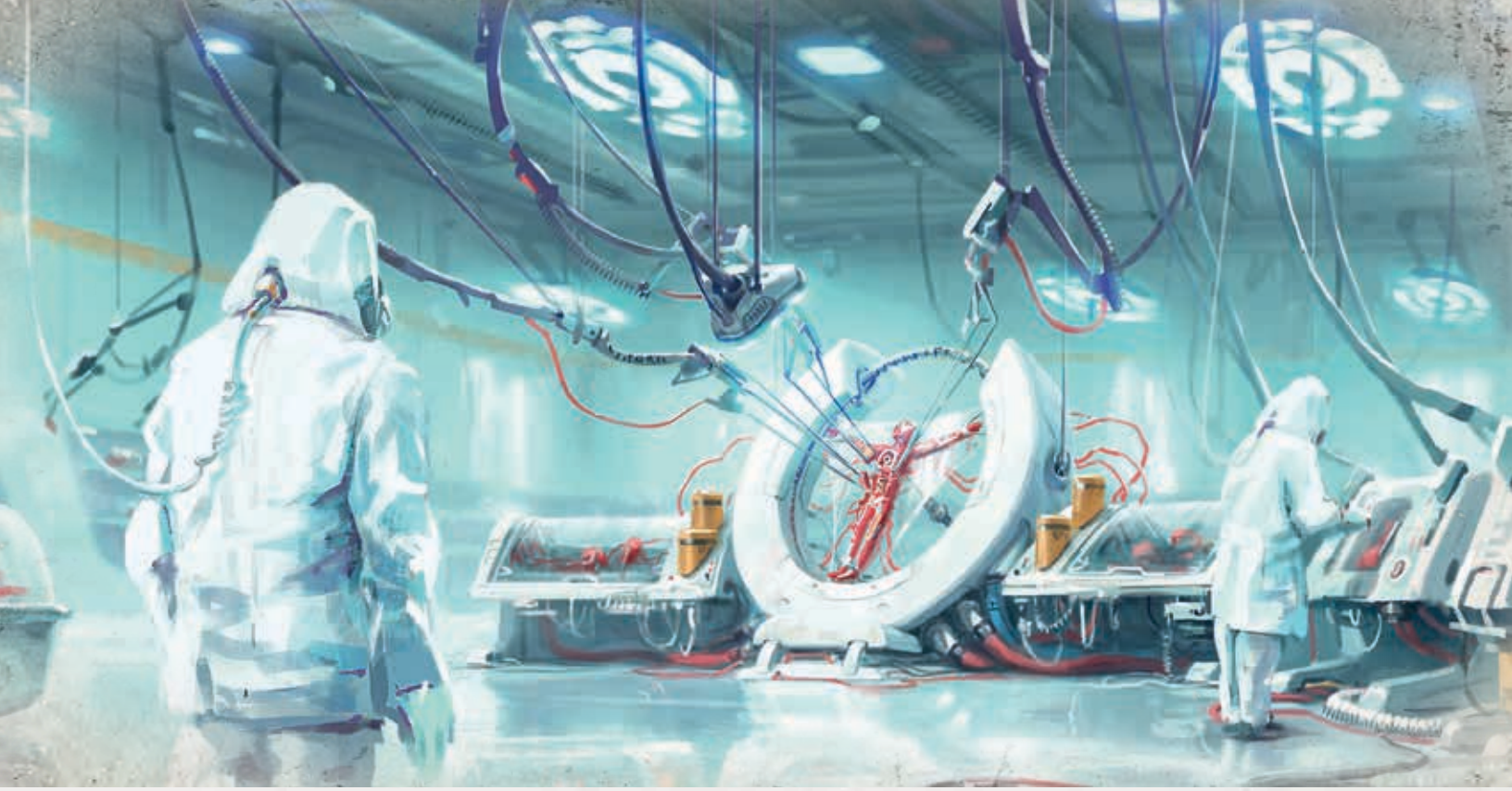
As localizações sobreviventes do Super-Duper Mart foram um alvo popular para saqueadores logo após o fim da guerra, mas há muito tempo estão vazias. Em vez disso, esses edifícios espaçosos e relativamente seguros frequentemente se tornam bases de operações para invasores, que constroem passarelas sobre as prateleiras dos corredores para proporcionar posições elevadas de tiro contra possíveis intrusos.

Como os invasores costumam armazenar alimentos, armas, tampas de nuka-cola e outros tesouros e suprimentos, qualquer Super-Duper Mart de pé é mais uma vez alvo de saques… desde que os aspirantes a saqueadores tragam armas, músculos e sorte suficientes para terminar o trabalho.

Super-Duper Marts intactos conhecidos podem ser encontrados nos Ermos da Capital. Lexington, Mar Reluzente, Ruínas de Quincy, Far Harbor, Morgantown, Lamaçal e Watoga.

SUPER-DUPER MART NO SEU JOGO

Os Super-Duper Marts contêm depósitos de suprimentos pilhados guardados por grandes grupos de invasores armados. Eles são abundantes e visíveis o suficiente para fornecer uma tentação constante se o grupo ficar ganancioso o suficiente, ousado o suficiente ou encurralado, sendo esses suprimentos o único caminho para a sobrevivência ou a vitória.



BIG TECH

As grandes empresas de tecnologia foram uma bênção e uma maldição para a humanidade. Por um lado, produziram os meios para os estilos de vida luxuosos dos séculos 20 e 21. Por outro lado, o desejo por essa tecnologia e as ambições desenfreadas por uma nova grande disrupção industrial certamente ajudaram a levar nossa espécie à guerra.

INSTITUTO (I.T.C.)

O Instituto de Tecnologia da Comunidade (I.T.C.) era famoso no Pré-Guerra como uma das principais faculdades para aspirantes a profissionais da tecnologia e da ciência, proporcionando a educação e os contatos necessários para que pudessem sair e conquistar o mundo.

Os alunos do Instituto incluem personalidades como Robert House, fundador da RobCo, e a parceria por trás da Cambridge Polymer Labs: Erick Woolum e Jon Elwood. Nos anos que antecederam a Grande Guerra, era difícil encontrar um departamento de pesquisa e desenvolvimento no mundo que não tivesse um ou dois graduados do I.T.C. por trás dos projetos.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

A influência do Instituto após a guerra se estende aos âmbitos físico, cultural e pessoal, especialmente nas regiões próximas da Comunidade, mas também mais além.

Fisicamente, partes do campus ainda permanecem. As ruínas do I.T.C. cobrem vários quilômetros quadrados em Cambridge. Esses campos de entulho, com estruturas parcialmente intactas, foram uma vez os dormitórios, salas de aula e laboratórios de uma das mais prestigiosas instituições de ensino superior do mundo. Esses corredores produziram tecnologia e materiais ainda altamente valiosos, mas também geraram supermutantes e sintéticos que perambulam pela área em busca uns dos outros e de quaisquer outras criaturas vivas. No centro, está a Rotunda do I.T.C. — a outrora representação icônica da escola.

Como uma relíquia cultural, a rede de conexões e conhecimentos formada pelo corpo docente do I.T.C. deu origem ao Instituto, uma poderosa organização que afirma produzir sintéticos indistinguíveis de seres humanos reais. Sigilosos e altamente organizados, eles representam um dos maiores acervos de conhecimento do Pré-Guerra e exercem influência em muitos aspectos da vida nos Ermos.

Em um nível pessoal, rumores ocasionalmente surgem sobre algum ex-aluno do I.T.C. operando fora do Instituto. Tais pessoas são altamente cobiçadas, muitas vezes percebidas como possuidoras de conhecimentos e habilidades muito além da realidade. Comunidades podem oferecer recompensas generosas por sua residência ou enviar grupos armados para sequestrá-las e obter seu conhecimento à força.

O INSTITUTO NO SEU JOGO

Ao incorporar o I.T.C. em seu jogo, lembre-se de separar o Instituto da sua sede física. Um é o local da universidade defunta, enquanto o outro é uma poderosa cabala de tecnocratas que operam nas sombras. Considere como essa dicotomia pode adicionar mistério, desafios e até algumas pistas falsas a uma aventura ou arco narrativo.

SEMENTES DE MISSÃO

- **Confusão Escolar.** Uma sobrevivente idosa, uma física antes da Grande Guerra, decide que o I.T.C. deve instruir novamente a juventude do mundo. Ela contrata as personagens de jogador para limpar e garantir a segurança do campus, começando pela rotunda, para torná-lo seguro para a educação.
- **O Gambito do MacGuffin.** Um par de sucateiros emerge do I.T.C. com o que afirmam ser planos criptografados para uma tecnologia experimental, resgatados do sub-sub-sótão de um laboratório do Instituto. Se estão ou não mentindo, partes interessadas de toda a Comunidade começam uma guerra de lances violenta pelo prêmio.

WEST-TEK

Fundada décadas antes das outras grandes corporações do Pré-Guerra, a West-Tek competia por participação de mercado nas indústrias de armamentos avançados e ciências biomédicas. Eles foram imensamente bem-sucedidos em ambos os campos, contando principalmente com enormes contratos do governo e das forças armadas para impulsionar seus negócios.

Os projetos de armas avançadas variavam de simples armas de fogo até o canhão de trilho portátil X277, chamado de Viper. No entanto, de longe, o projeto mais bem-sucedido foi a Armadura Potente T-51. Esse aprimorador de infantaria gerou lucros a partir de 2062, até ver seu uso generalizado e bem-sucedido nos campos de batalha da Guerra Sino-Americana. Os modelos iniciais, especialmente a linha T-45, apresentavam mobilidade e proteção medianas, mas os desenvolvimentos posteriores produziram uma arma verdadeiramente formidável. À medida que a guerra avançava e os recursos se esgotavam, variantes mais leves e menos caras começaram a surgir.

No início da década de 2070, com o legado da Nova Praga e a ameaça das armas biológicas chinesas pairando sobre os Estados Unidos, a West-Tek conseguiu um contrato para desenvolver uma imunização de amplo espectro para proteger os cidadãos americanos. Sob a liderança do diretor da divisão, Nick Davis, o projeto Pan-Imunidade Virion teve um forte sucesso inicial. As doses iniciais produziram imunidade eficaz contra uma ampla variedade de agentes infecciosos. Alguns efeitos colaterais, especialmente o aumento da massa muscular, geraram a pesquisa que se tornaria o Vírus da Evolução Forçada, ou FEV (veja a barra lateral).

Mutantes em fuga dos testes do FEV, combinados com os ataques nucleares, transformaram a maioria das instalações da West-Tek em armadilhas mortais de pesadelo durante as primeiras horas e dias do Pós-Guerra. Devastada por ameaças internas e externas, a empresa, como entidade, tornou-se mais uma vítima do bombardeio nuclear.

DEPOIS DA GRANDE GUERRA

De longe, a maior sombra lançada pela West-Tek no Pós-Guerra é a Armadura Potente T-51 e seus modelos variantes. Elas foram produzidas em quantidades tão grandes durante guerras convencionais, antes da guerra nuclear, que ainda permanecem relativamente comuns. Continuam a dar poder a quaisquer facções que tenham acesso a elas, frequentemente proporcionando uma vantagem decisiva em qualquer conflito armado.

Os legados de seus outros projetos também persistem, variando de armas avançadas nas mãos de sobreviventes a diversas mutações humanoides e animais resultantes do FEV que perambulam e devastam a paisagem.

Duas instalações da West-Tek se destacam em suas regiões imediatas. Um centro de pesquisa sobrevivente em Divisora Selvagem, nos Apalaches, serviu para avançar nas etapas finais do projeto Pan-Imunidade e ainda contém vários laboratórios e oficinas em funcionamento, além de ferramentas e suprimentos espalhados. Mutantes sobreviventes de testes em humanos e animais assombram os arredores. Muito abaixo da superfície, perto do Vault 13 na Nova Califórnia, encontra-se outra instalação conhecida apenas como o Brilho. Rumores dizem que o local é uma prisão de segurança ferozmente guardada para projetos que não foram concluídos antes de tudo parar.

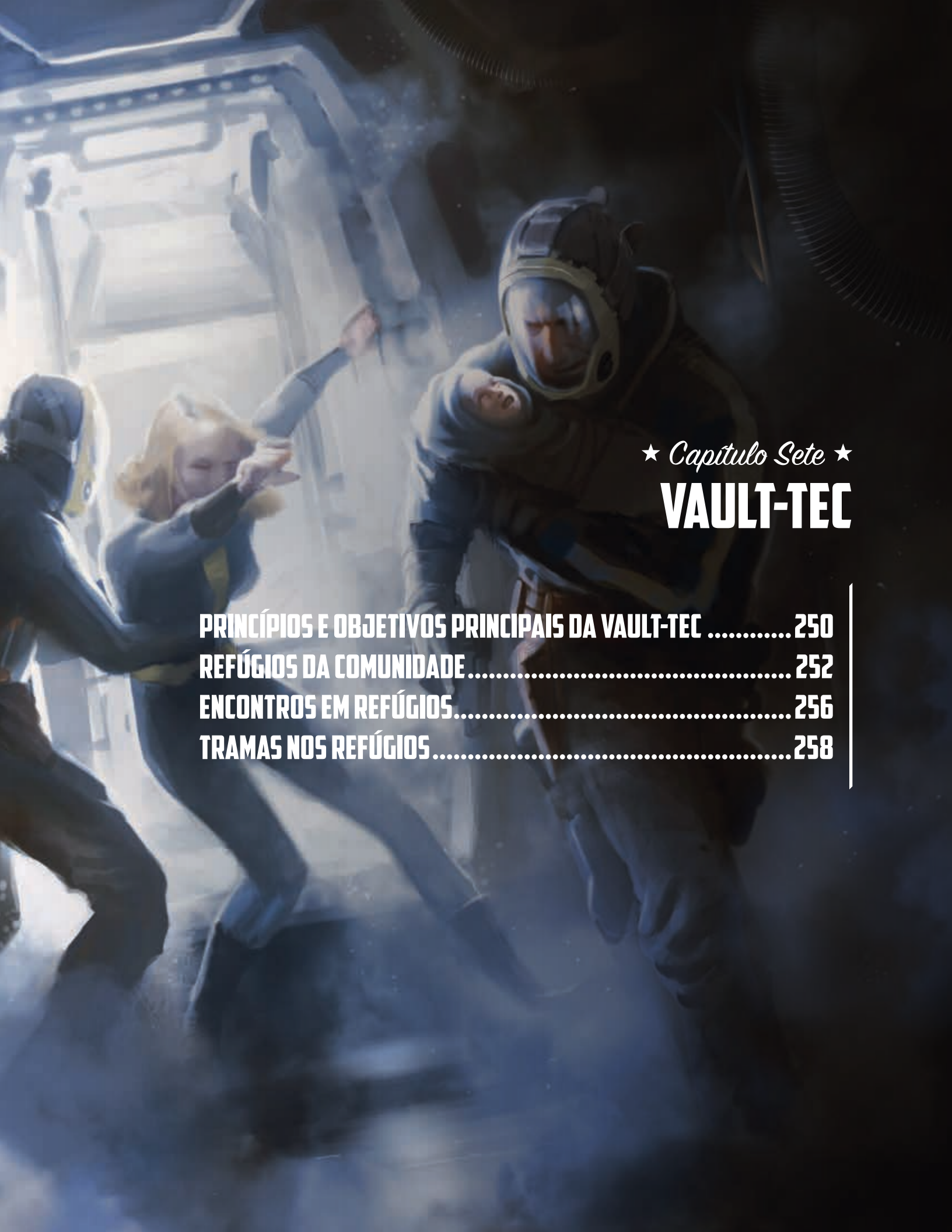
WEST-TEK NO SEU JOGO

Um dos aspectos mais intrigantes da história da West-Tek é que muitos de seus refúgios parecem ter sido selados imediatamente antes da Grande Guerra. Estariam eles isolados, aguardando sinais de que é seguro emergir? Estariam em comunicação, coordenando alguma tecnologia ou tática antes de eclodir no mundo? Que tipo de ameaça as personagens poderiam enfrentar ao descobrir que isso é verdade?

O Vírus da Evolução Forçada

Talvez a contribuição (ou poluição) mais duradoura da West-Tek para o Pós-Guerra tenha sido o Vírus da Evolução Forçada, criado por sua divisão de armas químicas. O vírus pode forçar mutações no DNA do infectado, criando supermutantes com um imenso potencial no campo de batalha.

A maioria desses mutantes morreu na guerra, mas cepas de supermutantes ainda vagam pelos ermos, especialmente nos Apalaches e nos Ermos da Capital. Alguns poderes e facções ainda buscam os segredos de sua fabricação ou tentam direcionar sua propagação, promovendo objetivos que compartilham apenas com seus associados mais próximos.



★ *Capítulo Sete* ★

VAULT-TEC

PRINCÍPIOS E OBJETIVOS PRINCIPAIS DA VAULT-TEC 250
REFÚGIOS DA COMUNIDADE 252
ENCONTROS EM REFÚGIOS 256
TRAMAS NOS REFÚGIOS 258

Capítulo Sete

VAULT-TEC

Embora as corporações discutidas no capítulo anterior tenham impactado a vida no Pós-Guerra, nenhuma o fez de forma tão poderosa quanto a Vault-Tec. Se não fosse pela proteção de sua linha principal de produtos, é questionável se algum fragmento reconhecível da humanidade teria sobrevivido para repovoar os Ermos. Através de sua engenharia e tecnologias únicas, eles salvaram a espécie humana.

Dito isso, o que se esconde em alguns de seus refúgios — seja tecnologia, experimentos biológicos que deram errado ou simplesmente a humanidade que se tornou selvagem ao longo de décadas no escuro — representa as ameaças mais perigosas à sobrevivência da humanidade.

Dizem que você não pode ter as duas coisas. A Vault-Tec provou que estavam errados.

PRINCÍPIOS E OBJETIVOS PRINCIPAIS DA VAULT-TEC

Os registros não esclarecem se a Vault-Tec foi formada em resposta à iniciativa do projeto Safehouse de 2054, ou se já era uma corporação existente que encontrou uma mina de ouro no orçamento federal abalado pelo pânico moral daquela década. O que aconteceu depois é mais claro.

Publicamente, o projeto Safehouse foi um esforço nacional para construir uma série de bunkers, ou refúgios, em que a população dos EUA poderia se abrigar caso a agitação da Guerra Euro-Médio Oriental, a Nova Peste e o colapso das Nações Unidas acelerassem rumo a um holocausto nuclear total.

Os refúgios eram estruturas maciças, orçadas em $500 bilhões cada e construídas a mais de 150% desse valor estimado. Cada complexo formava um ecossistema completo, onde a população sortuda poderia viver de forma independente por décadas, enquanto o mundo acima se recuperava para condições de sobrevivência após a queda das bombas. Para construí-los, a Vault-Tec teve que inventar uma série de dispositivos e técnicas, que iam desde iluminação sustentável SimuSol, limpeza e cozimento automáticos, reatores nucleares e medicina automatizada.

Embora o governo tenha prometido um programa para salvar toda a população, apenas 122 desses abrigos foram encomendados, uma quantidade que abrigaria sequer 0,1% da população.

Após a abertura de um refúgio de demonstração ao público em Los Angeles, próximo à sede da Vault-Tec, o entusiasmo popular ajudou a financiar a emissão de títulos de alto risco que custeou o restante da construção. Foi um raio de esperança em um período profundamente sombrio. Aqueles que estavam muito distantes de um refúgio completo podiam comprar um abrigo da Série 1000, um mini-refúgio subterrâneo de um único nível, com um preço mais acessível para pequenas corporações ou comunidades de médio porte.

A Vault-Tec ganhou esses contratos por meio de uma combinação de visão clara, uma infraestrutura tecnológica de ponta e de molhar as mãos certas em Washington. Desde o início, eles tornaram pública sua missão de salvar a humanidade por meio de uma melhor preparação… e, se isso se revelasse impossível, salvar a América com proteção superior.

ATRÁS DE PORTAS FECHADAS

Apesar das promessas e da propaganda, o projeto Safehouse nunca teve a intenção de salvar a população dos EUA em caso de uma catástrofe nuclear. Em vez disso, certas mãos no governo o subverteram para preservar determinadas… parcelas… da sociedade. Cerca de 17 dos refúgios foram encomendados e construídos com esse propósito em mente, criados para preservar aqueles aprovados pelo poder paralelo. Alguns dizem que, uma vez concluídos, elementos do governo aceleraram ou até causaram a Grande Guerra, para que sua visão de uma sociedade transformada pudesse se concretizar. Ninguém pode provar ou refutar isso agora, embora alguns suspeitem que esses planos ainda vivam através das maquinações do Enclave.

Os outros 105 refúgios foram construídos como experimentos. Eles abrigariam humanos, protegendo-os das bombas de forma adequada, mas a vida após o evento seria planejada para ser estressante e desafiadora. Alguns teriam suprimentos insuficientes para o sintetizador de alimentos. Outros abrigariam humanos de apenas um gênero. Outros ainda perderiam a capacidade de reciclar água ou até mesmo abrir-se prematuramente, expondo suas populações. Sensores e sub-rotinas de computador observavam e registravam cada momento da vida nesses grandes experimentos sociais, entregando todos os dados a... alguém para propósitos ainda não revelados.

Enquanto isso, a Vault-Tec construiu refúgios próprios, espalhados pelo país para seus próprios propósitos. Esses nem sequer fingiam ser um projeto com um design voltado para a sobrevivência humana, mas sim campos de testes para diversos dispositivos e técnicas destinadas a um lançamento comercial assim que o mundo se tornasse habitável novamente. Alguns desses refúgios abriram já um ano após o fim da Grande Guerra. Outros permanecem fechados, com suas maquinações internas deterioradas ou ainda aguardando o momento certo para entrar em contato.

23 DE OUTUBRO E ALÉM

Em 23 de outubro de 2077, sirenes de ataque aéreo chamaram os sobreviventes para seus refúgios. Muitos foram barrados no caminho, não constando nas listas de pessoas autorizadas do governo ou da corporação. Outros na lista ignoraram as sirenes, confundindo-as com mais um dos exercícios cada vez mais comuns que vieram a ser conhecidos como o efeito lobo. Cheios, vazios ou subpopulados, os refúgios fecharam suas portas enormes antes que as primeiras ondas de explosão começassem.

Muitos falharam imediatamente, devido a subdimensionamento, falha de equipamentos ou erro humano. Muitos outros falharam à medida que seus experimentos se desenrolavam ou resultavam em uma perda populacional total. Alguns que foram projetados para a sobrevivência duradoura sucumbiram nas décadas seguintes.

Em 2091, o sinal de tudo-limpo soou pela rede de comunicação da Vault-Tec, em resposta a relatórios de sensores de radiação na superfície. Os primeiros refúgios a reabrir foram o Refúgio 8 e o refúgio de demonstração original de Los Angeles. Eles formaram os núcleos de Vault City e de Adytum, respectivamente, e a vida nos Ermos começou de fato.

REFÚGIOS DA COMUNIDADE

É impossível catalogar cada refúgio construído nos anos que antecederam a Grande Guerra. Muitos registros foram destruídos completamente, e muitos outros se perderam nos anos seguintes. Mesmo com acesso a um inventário completo dos refúgios conhecidos publicamente, é impossível saber quantos outros foram secretamente construídos pelo governo, pela iniciativa privada ou pela própria Vault-Tec.

Qualquer número de refúgios pode estar escondido sob os pés de uma personagem, aguardando para ser descoberto e explorado, ou representando o primeiro sacrifício para um programa contínuo de experimentação.

Dito isso, alguns refúgios bem conhecidos desempenham um papel na vida — ou pelo menos em algumas histórias da vida — nos Ermos. Estas são suas histórias.

REFÚGIO 75

Localização: *abaixo da Escola Secundária Malden, Comunidade.*

HISTÓRIA

Um local sombrio com uma história de criação ainda mais aterrorizante, este refúgio foi construído sob uma escola de ensino médio em funcionamento e apresentado à comunidade como um lugar para que as crianças encontrassem abrigo caso as bombas caíssem. Em 23 de outubro, todos os alunos, professores e suas famílias conseguiram chegar ao refúgio em segurança. As portas se fecharam, as famílias aliviadas se abraçando forte em meio ao medo.

O alívio foi infundado e de curta duração. O propósito experimental do Refúgio 75 era treinar e criar uma espécie humana mais capaz física e mentalmente. O primeiro passo desse processo foi a execução imediata de todos os adultos que não faziam parte da equipe de segurança do refúgio.

As crianças foram então submetidas a um regime de provações físicas e mentais que beirava a tortura, para transformá-las em espécimes mais capazes e mentalmente aptos. As baixas não eram apenas inevitáveis; elas foram consideradas no planejamento do experimento. Aqueles que eram fracos demais para sobreviver às provas eram considerados geneticamente inadequados para as próximas fases do experimento.

Ao completarem dezoito anos, os residentes que sobreviveram até essa idade eram celebrados com uma "cerimônia de formatura" e nunca mais eram vistos. As crianças restantes eram informadas de que eles haviam ido para "a terra lá de cima" para ajudar os sobreviventes mais fracos e menos inteligentes na superfície. No entanto, os registros indicam que a maioria foi morta e utilizada para a coleta de seus genes, contribuindo para a pesquisa genética em andamento do Refúgio 75. Alguns poucos sortudos, escolhidos por sua inteligência e obediência, continuaram a viver como parte da equipe científica que conduzia e refinava a coleta de dados.

O QUE SAIU?

Não está claro o que aconteceu com o Refúgio 75. Alguns arquivos em vídeo e escritos no local sugerem uma rebelião da equipe científica que levou a uma fuga em massa. No entanto, o ano não está especificado. Eles podem ter fugido para uma superfície muito irradiada ou imprópria para a sobrevivência. Ou podem estar vivendo entre nós agora, como humanos superiores trabalhando conosco, talvez até mesmo nos estudando e registrando suas observações enquanto o experimento entra em uma nova fase.

NO SEU JOGO

O Refúgio 75 representa tanto um mistério real quanto um potencial. O mistério real é o que aconteceu com sua população após a fuga. Qualquer PdM que suas personagens encontrarem pode muito bem ser um humano "evoluído", seja criado no Refúgio 75 ou desenvolvido em outro lugar a partir dos dados genéticos coletados lá.

O mistério potencial reside em saber se o Refúgio 75 foi a única instalação desse tipo. Outros refúgios, sob outras escolas, executaram o mesmo programa brutal? Experimentos semelhantes foram realizados com a intenção de criar diferentes tipos de adultos humanos?

Finalmente, é preciso se perguntar para onde toda essa informação foi, para que propósito e quem pode até agora estar colocando-a em uso…

REFÚGIO 81

Localização: *Comunidade, a sudeste da Torre de Retransmissão 1DL-109 e a nordeste da Westing Estate*

HISTÓRIA

O Refúgio 81 oferece uma tênue centelha de esperança no que há de bom na humanidade, não pelo que é hoje, mas pelo que deveria se tornar. O refúgio foi projetado como um laboratório de testes para desenvolver uma cura universal para todas as doenças. Essa intenção era suficientemente benigna, até você perceber que foi construído para usar os sobreviventes trancados como objetos dos testes conscritos no desenvolvimento dessa cura. Era esperado que 100% dos humanos morresse até que a pesquisa fosse concluída, mas isso era visto como um preço ínfimo a pagar por um benefício tão grande para o restante da humanidade.

Felizmente para a população do Refúgio 81, sua supervisora tinha preocupações éticas. Lembrada apenas como Dr.ª Olivette, ela sabotou a chamada em 23 de outubro para que a equipe científica não recebesse a mensagem. Apenas três membros da equipe conseguiram entrar, e Olivette continuou a sabotar seu trabalho para que nunca chegasse à fase de testes humanos. Ela isolou a equipe científica da população geral, em um complexo de laboratório secreto originalmente projetado para ocultar o verdadeiro propósito do refúgio de seus residentes.

À medida que as décadas se arrastavam, a Dr.ª Olivette e a equipe científica morreram de velhice, sem que nenhum deles revelasse o segredo do propósito do refúgio ou do imenso complexo médico escondido atrás de astutas paredes falsas. Os residentes continuaram suas vidas em relativa segurança e conforto.

O QUE SAIU?

Em 2277, sob a supervisão de Baht, o Refúgio 81 abriu sua porta principal e se juntou ao mundo da superfície. Embora a decisão tenha sido motivada pelo deterioramento dos equipamentos e o esgotamento dos suprimentos, a população permaneceu majoritariamente no lugar. O refúgio continua como uma comunidade coesa e segura.

Além disso, acessível por um único ponto conhecido, está o imenso laboratório secreto. Esse espaço lembra um hospital da Guerra Fria, repleto de camas e laboratórios frios, além de áreas mais avançadas para análise e fabricação de potenciais tratamentos.

Curie

Diante do número insuficiente de cientistas para conduzir a pesquisa por uma cura, o assistente da Dr.ª Olivette, Kenneth Collins, modificou um robô Miss Nanny, que trabalhou com a equipe científica do Refúgio 81 até sua morte. Com o tempo, ela se tornou autoconsciente e aperfeiçoou uma cura universal para todas as doenças humanas. Ela sinalizou seu sucesso para um centro de comunicação há muito desconectado e, até hoje, aguarda na escuridão do laboratório, passando os anos da maneira que apenas as inteligências artificiais conseguem.

NO SEU JOGO

Se as personagens conseguirem forjar um vínculo com Baht ou outro membro respeitado do Refúgio 81, esse espaço poderia se tornar uma espécie de base para um grupo de aventureiros. Embora provavelmente nunca lhes seja concedido "cidadania", poderia ser um lugar que oferece abrigo seguro… e oportunidades de aventura além dos limites que sua população está disposta a explorar.

REFÚGIO 95

Localização: *Comunidade, à beira do Mar Reluzente*

HISTÓRIA

Um experimento social que deu horrivelmente errado (ou certo?), o Refúgio 95 abrigava quase exclusivamente indivíduos com dependências graves de químicos e álcool. O programa foi criado para observar os impactos sociais e psicológicos da dependência sob estressores massivos.

O primeiro estressor era fácil de prever: o que acontece quando uma comunidade de dependentes fica presa em um refúgio sem substâncias para abusar? Os resultados foram algumas das poucas boas notícias a ser encontradas nos anos imediatamente após a Grande Guerra. Quase todos os residentes aceitaram seu destino e formaram uma comunidade unida e funcional após algumas crises de abstinência inicialmente feias.

É possível que o Refúgio 95 pudesse ter sido um dos poucos a "dar certo" se não fosse pela segunda fase de seu programa experimental. Cinco anos após o fechamento das portas, um agente infiltrado acessou um estoque de químicos e álcool, liberando-os no refúgio para observar quantos voltariam à dependência.

Não houve sobreviventes. A população do Refúgio 95 ou sofreu overdoses ou morreu em episódios de violência relacionados às substâncias agora novamente livres em sua comunidade. Não se sabe se outras fases estavam planejadas para o refúgio e seus residentes infelizes. Até mesmo o agente foi morto, esquartejado perto de seu terminal de trabalho.

O QUE SAIU?

Nada nunca "saiu" do Refúgio 95 de fato, mas foi descoberto durante este século por pessoas desconhecidas. Agora, serve como uma base de operações para os Atiradores, que usam o que sobrou dos entorpecentes armazenados como uma poderosa moeda de troca em suas operações em andamento.

NO SEU JOGO

O Refúgio 95 ilustra a duas faces da natureza da maioria das localidades em uma campanha nos Ermos. Seus ocupantes atuais, os Atiradores, o adaptaram às suas necessidades e o utilizam para os planos e maquinações que têm em mente. Abaixo disso, há a história do refúgio em si e os tentáculos que ele estende através do tempo, que ainda impactam a vida durante sua campanha.

REFÚGIO 111

Localização: *acima de Sanctuary Hills, na Comunidade*

HISTÓRIA

Construído para fins de experimentação em criogenia, o Refúgio 111 tem substancialmente menos vagas residenciais e áreas comuns muito menores do que outros refúgios conhecidos. Quando as bombas caíram, a população local designada para este refúgio foi instruída a entrar em cápsulas de estase para "descontaminação." Uma vez trancadas, não puderam resistir e foram congeladas.

Inicialmente, o experimento deveria continuar até que fosse seguro retornar à superfície, as sondas e leituras de cada cápsula criogênica registrando o que cada dia subsequente de estase congelada fazia com aqueles que estavam enclausurados em seu interior.

Uma pequena equipe de cientistas, seguranças e técnicos permaneceu com os congelados, mantendo os equipamentos e observando os resultados. Infelizmente, as reservas de alimentos e outros suprimentos se mostraram insuficientes até mesmo para o seu pequeno número. Quando o esperado sinal de tudo-limpo não soou após os 180 dias mínimos, a fome se tornou uma ameaça realista.

O QUE SAIU?

Pouco depois do marco de 180 dias, vários membros da equipe de segurança e do pessoal de apoio do Refúgio 111 exigiram que o supervisor abrisse o refúgio. O supervisor se recusou, citando a preocupação de que a superfície ainda estivesse muito irradiada. Essa agitação culminou em uma rebelião aberta. No entanto, a violência que se seguiu destruiu todos os registros e instrumentos de gravação do refúgio. Nada resta para contar como sua história termina.

Quando foi descoberto por agentes do Instituto em 2227, estava vazio e abandonado, embora a maioria de sua população criogenizada permanecesse estável.

NO SEU JOGO

O Instituto recuperou apenas algumas das pessoas congeladas do Refúgio 111. Quem mais permanece lá dentro? O que elas sabem, ou o que podem fazer, que pode mudar a vida na superfície para sempre? Quais partes da tecnologia de criogenia podem ajudar a tratar os doentes e feridos? Há uma grande riqueza no Refúgio 111 e em qualquer um de seus refúgios irmãos em toda a América do Norte. Pergunta-se por que isso ainda não foi totalmente aproveitado…

REFÚGIO 114

Localização: *perto da Estação Park Street, na Comunidade*

HISTÓRIA

Dada a riqueza e a influência das famílias que tiveram acesso ao Refúgio 114, é surpreendente que ele estivesse entre aqueles destinados à experimentação, mas, de fato, estava.

Às famílias que receberam acesso ao refúgio, foi prometido um estilo de vida subterrâneo luxuoso, condizente com sua posição no Pré-Guerra. Na realidade, as acomodações eram apartamentos de um único quarto, com refeitórios, banheiros e chuveiros compartilhados. Todo o lugar, embora selado e funcional, foi deixado com uma aparência inacabada, para completar a sensação de viver em circunstâncias severamente reduzidas.

Para piorar a situação, a equipe da Vault-Tec selecionou um sem-teto paranoico chamado Harry Sopa em Lata para servir como supervisor. O experimento foi construído para testar as respostas de indivíduos de classe alta a um estilo de vida tão severamente alterado sob uma governança incompetente e insana.

O que aconteceu não foi registrado. Por algum capricho do destino (ou de Harry Sopa em Lata ou de um sucessor), os registros sobre sua construção e equipe inicial permanecem muito mais intactos do que os registros de seu período operacional.

O QUE SAIU?

Não existem registros que indiquem quando o Refúgio 114 encontrou pela primeira vez o mundo exterior após a Grande Guerra. Não é nem possível dizer se abriram o refúgio voluntariamente ou se foram descobertos e destrancados. Em 2287, serve como covil e sede de um gângster local. Isso pode ou não refletir de forma adequada a vida enquanto ainda estava fechado.

NO SEU JOGO

O Refúgio 114 é o covil de um chefe do crime local, o que significa que pode servir como uma ameaça para personagens iniciantes, como um alvo para personagens mais experientes e melhor equipadas, e, por fim, como uma base, uma vez que se tornem poderosas o suficiente para enfrentar e vencer a máfia. As possibilidades aqui servem como uma espécie de microcosmo para os Ermos como um todo, ou um modelo para uma trama semelhante em outro lugar do mundo.

ENCONTROS EM REFÚGIOS

Use estas tabelas tanto para preencher várias salas e câmaras de um refúgio quanto para gerar uma missão rapidamente conforme necessário. Alternativamente, você pode usá-las em sua preparação para descobrir o que habita um determinado refúgio ou para inspirar seu próprio ecossistema subterrâneo.

ALGO ESPREITA DAS SOMBRAS

Jogue nesta tabela para cada sala grande ou qualquer agrupamento de várias salas menores. Se as personagens se abrigarem em um refúgio não seguro, jogue a cada 2–4 dias para ver o que aparece.

OS ERMOS ESTRANHOS

Os refúgios despejaram algumas preciosidades nos Ermos e ainda há muito mais de onde essas vieram. Use esta tabela para determinar que missão inusitada as personagens de jogador encontram ao explorar um bunker recém-descoberto.

Como regra geral, limite a estranheza a uma por refúgio e coloque-a como a geografia do bunker melhor determinar.

Encontros em Salas

1D20	RESULTADO	DETALHES
1	Desastre!	As personagens desencadeiam um desabamento, um expurgo ambiental, medidas de contra-ataque letais ou outra calamidade semelhante que afeta todo o refúgio. Elas devem escapar.
2–3	Batedores de Facção	Um grupo de 7 a 12 invasores humanos em uma missão para uma facção importante para a campanha geral. Jogue 1d20: 1–5, a facção é amigável; 16–20, eles são hostis. Outros resultados significam uma facção neutra ou desconhecida.
4–5	Gangue Mutante	Um esquadrão de 2 a 4 mutantes que atacam imediatamente. Jogue 1d20. Com 1–4, inclui pelo menos um supermutante.
6–7	Robôs	Um grupo de robôs de segurança apropriado para este refúgio, em patrulha com ordens de exterminar ou capturar intrusos
8–10	Nenhum Encontro	A área está vazia.
11–13	Os Mortos	Sinais de uma batalha entre os humanos mortos e algo grande e provavelmente faminto. Um teste apropriado revela um número de dias de água potável e comida boa igual ao número de sucessos.
14–15	Ratos-Toupeira	Três vezes o número do grupo, eles invadem a sala mordendo tudo em seu caminho.
16–17	Bichos!	Escorpiões radioativos gigantes, formigas gigantes ou mirelurks, em números iguais ao grupo.
18–19	Bando de Necróticos	Um bando furioso de 2 a 4 necróticos ferozes surge das sombras. Jogue 1d20. Com 1–4, o bando inclui um errante ou incursor.
20	Conflito!	Jogue duas vezes. Os resultados de ambas as rolagens estão em combate mortal um contra o outro, ignorando completamente as personagens de jogador.

Missão Louca de Personagens de Jogador

1D20	RESULTADO	DETALHES
1–4	IA Desenfreada	As personagens reativam acidentalmente um computador, robô ou sub-rotina autoconsciente. A IA imediatamente assume que as personagens podem ajudá-la a completar sua missão programada e utiliza medidas letais para forçar a conformidade. Se ajudada, ela pode se tornar uma Aliada valiosa.
5–8	Engenhoqueiros Esquecidos	Uma tribo descendente de engenheiros brilhantes ainda se agarra aos vestígios de sua herança. Embora todos sejam bastante jovens, eles encheram o refúgio com dispositivos hipercomplicados, desde defesa até dar descarga nos vasos sanitários. Os dispositivos utilizam cordas, cabos, fitas adesivas, roupas descartadas, supercomputadores, lasers massivos e todo tipo de sucata.
9–12	Na Faixa	O refúgio está completamente vazio, mas perfeitamente conservado, com luzes brilhantes e prateleiras abastecidas em cada sala. Um bar ou salão de dança em funcionamento no centro ainda toca músicas animadas. Sons de movimento são sempre levemente ouvidos da sala ao lado.
13–16	Experimento Continuado	Esse refúgio foi construído para criar supersoldados e está equipado com instalações de alimentação intravenosa e uma academia enorme. Nenhum dos habitantes originais sobreviveu aos protocolos, mas o robô supervisor está emocionado por finalmente ter novos objetos de teste!
17–20	Estação de Marte	Um refúgio protótipo esquecido, originalmente parte do projeto Mars Shot, abrigava uma dúzia de candidatos a astronautas em um teste psicológico para avaliar como lidavam com o isolamento e o estilo de vida de uma missão a Marte. O local é feito para emular uma base marciana, incluindo gravidade alterada e um sistema de realidade virtual para operações externas. Os habitantes originais estão mortos há muito tempo, mas seus descendentes ainda podem ocupar o local.

TRAMAS NOS REFÚGIOS

Mestres de jogo experientes podem ver os refúgios como uma desculpa para inserir um pouco de exploração de masmorras em seus jogos de *Fallout*, e eles não estão totalmente errados. O truque para fazer isso funcionar é lembrar como as missões nos Ermos diferem das de um jogo de aventura de fantasia típico. Basicamente, isso se resume ao tema. Os temas principais das missões nos refúgios são descoberta, traição e consequências.

DESCOBERTA

Todo corpo que se movimenta nos Ermos já ouviu falar dos refúgios, e muitos podem ter vindo de um deles, mas isso não torna a entrada escura e aberta de um refúgio recém-descoberto menos atraente ou aterrorizante. O que há lá embaixo? É valioso? Deveria ser deixado em paz?

Cada sala de um refúgio deve conter alguma pista sobre suas origens e propósitos e sobre quem passou os anos do Pós-Guerra ali. Pode haver uma dica sobre seu destino sombrio ou sobre quando deixaram seu abrigo subterrâneo para o mundo da superfície. Enquanto seus jogadores exploram a disposição física do refúgio, juntamente com os desafios e perigos que o acompanham, eles devem, ao mesmo tempo, explorar o passado… e frequentemente encontrar enigmas e ameaças que ecoam no presente.

TRAIÇÃO

A história de quase todo refúgio é uma história de traição. Desde como e por que foram construídos, até o que aconteceu com aqueles que buscaram abrigo ali, passando pela política e pelas mudanças de poder da sociedade após as bombas, alguém sempre se deu mal. Sempre.

Essas traições podem ser apenas parte da história revelada de um refúgio, um comentário sombrio para seus jogadores encontrarem. Mas podem ser muito mais do que isso. E se a traição tivesse desencadeado eventos que as personagens precisassem enfrentar agora? E se elas pudessem corrigir algo e ainda lucrar com isso?

Melhor ainda, e se algum aspecto de um refúgio tornar tentador que uma personagem de jogador traia outra,

perpetuando um ciclo de séculos iniciado por algum executivo da Vault-Tec quando a Nuka-Cola ainda podia ser encontrada gelada? Nem todos os grupos de jogo estão dispostos a esse tipo de drama, mas para aqueles que estão, as possibilidades estão bem assentadas.

CONSEQUÊNCIAS

Esse tema é talvez a diferença mais importante entre uma exploração clássica de masmorras e uma expedição a um refúgio. Nesses caldeirões sociais subterrâneos, pequenas decisões resultavam em grandes diferenças. As consequências da corrupção governamental, da curiosidade científica, das diretrizes corporativas e da ganância humana se desenrolaram em uma tela pequena e horrenda. Algumas eram tragicamente previsíveis, outras surpreendentes, mas todas ecoaram muito tempo depois que o ator inicial deu seu último suspiro.

O que acontece no refúgio não fica no refúgio. Algo que a personagem de jogador fizer lá embaixo deve escapar, sob seu controle ou não, para impactar os arredores e o restante de sua campanha. Exatamente o que sai e o que acontece por causa disso depende das necessidades do jogo que você deseja conduzir… mas algo sempre sai.

INVASORES DE REFÚGIOS

É uma das grandes ironias da vida após a Grande Guerra. A existência em um refúgio em funcionamento pode ser segura e confortável em comparação com os desafios e tribulações da vida na superfície. Mas até mesmo aqueles sobreviventes bem adaptados para prosperar acima do solo podem se sentir mal preparados para os desafios bizarros e os perigos ocultos de um refúgio que deu errado. É preciso um certo tipo de pessoa para sobreviver a múltiplas incursões nesses cantos esquecidos de um mundo abandonado.

SOBRE OS ATRIBUTOS S.P.E.C.I.A.L.

Sorte pode ser o atributo mais importante para qualquer personagem que invade um refúgio. Os refúgios estão cheios de coisas estranhas que você mal consegue imaginar, quem dirá se preparar, então essa característica abrangente será indispensável. **Percepção** e **Inteligência** também são fundamentais, pois ajudarão a perceber e entender as coisas antes que elas tentem te matar. Você vai se apoiar na **Força**, **Agilidade** e **Carisma** assim que esses perigos surgirem.

PERÍCIAS E VANTAGENS

Reparo, **Ciências** e **Furtividade** são perícias altamente usadas durante as expedições em refúgios esquecidos, e personagens sábias irão investir fortemente nelas desde o início. Você também vai querer ter perícias que te permitam atirar, cortar ou socar os diversos habitantes hostis dos refúgios quando eles se opuserem à sua presença. **Barganha** e **Pilotagem** raramente são úteis.

O mesmo se aplica às vantagens, com algumas se mostrando mais úteis em ambientes de refúgios. Hacker, Infiltrador, Ladrão Mestre, Especialista em Robótica e Ciência! ajudarão você a navegar pelo ambiente subterrâneo, enquanto Barriga de Chumbo, Notívago e Resistência à Radiação aumentarão suas chances de sobrevivência. Quando você encontrar depósitos de suprimentos ou destroços, Ferreiro, Enlatados!, Compreensão, Descobridor de Fortunas, Desmanchador e Parasita permitirão que você aproveite ao máximo essas descobertas.

ORIGENS

Habitante do refúgio parece ser a escolha natural para qualquer um que queira passar a carreira explorando complexos esquecidos, mas não concede benefícios especializados para as realidades da vida em um refúgio esquecido. Um necrótico, um Mr. Handy ou um supermutante muitas vezes se saem melhor, devido a traços que concedem resistência ou habilidades úteis. Os bônus de **Reparo** ou **Ciências** de um iniciado da Irmandade podem ser úteis, mas esses benefícios podem não compensar a interferência de seus superiores.

AVENTURAS NO REFÚGIO

As ideias abaixo representam os temas e encontros mais propensos a expressar o que os refúgios são em *Fallout*. Use-as como estão ou como trampolins para suas fantasias mais selvagens.

SEMENTES DE TRAMAS

Os itens a seguir podem servir como missões completas ou ser transformados em campanhas inteiras.

- Um vírus de computador infectou os robôs de um refúgio próximo, fazendo com que eles agissem como necróticos ferozes. Esses predadores metálicos estão aniquilando viajantes e comunidades locais. As personagens de jogador são encarregadas de entrar no refúgio e encontrar uma maneira de instalar um vírus que sobrescreva o "código necrótico". O que elas encontram ao entrar é além do que imaginaram.
- Para uma aventura "estranhamente específica", considere fazer com que todos os jogadores criem uma personagem entre as vítimas congeladas do Refúgio 111. O reator falha e elas descongelam para descobrir e explorar um mundo completamente transformado para elas… e talvez encontrar uma vingança.
- No fundo de um refúgio local, um sucateiro encontra planos para um dispositivo G.E.C.K. e modificações para fazê-lo funcionar nos Ermos. No entanto, ele requer várias peças especializadas encontradas apenas nos refúgios experimentais da Vault-Tec espalhados pelo país. Por sorte, os planos incluem coordenadas exatas para os cinco refúgios onde essas peças podem ser encontradas.

MISSÕES SECUNDÁRIAS

Seja para desacelerar o ritmo de uma missão, para adicionar um toque local ou para ajudar uma determinada personagem ou local a brilhar, você pode inserir esses elementos no desenrolar das outras ações do seu jogo, assim como nos jogos eletrônicos.

- Um refúgio em pleno funcionamento está disposto a oferecer comida e assistência médica, mas apenas depois que o grupo encontrar e devolver um criminoso fugitivo.
- Abrir uma porta selada de um refúgio requer recarregar o sistema hidráulico do mecanismo da porta. Sucateiros locais em um Super-Duper Mart têm alguns, se o grupo conseguir negociar ou roubar.
- Enquanto o grupo explora um refúgio, alguns ratos-toupeira fogem com muitos de seus suprimentos. Eles devem encontrar o ninho, que não é acessível através das mesmas rachaduras e fendas que os ratos usavam para escapar.

Kit de Criação do Jardim do Éden (G.E.C.K.)

Concebido pela divisão Future-Tec da Vault-Tec, este dispositivo de terraformação usa a tecnologia de recombinação de matéria para transformar terra irradiada ou poluída em solo fértil. Também incluía esquemas de campo de força e matrizes de impressão 3D para fazer de tudo, desde edifícios a roupas, a partir de matérias-primas da terra.

Embora tenham sido projetados para serem usados por leigos, foram elaborados com base em suposições muito diferentes da realidade do mundo pós-apocalíptico, tornando-se pouco úteis. No entanto, um ecologista ou biólogo devidamente treinado e experiente, ou até mesmo um engenheiro ambicioso, poderia, em tese, usar o G.E.C.K. para mudar fundamentalmente a natureza da vida nos Ermos.

★ *Capítulo Oito* ★

A COMUNIDADE

EVENTOS-CHAVE DA COMUNIDADE.....264
LOCAIS-CHAVE DA COMUNIDADE 265
LOCAIS GENÉRICOS NA COMUNIDADE.....305
ENCONTROS NA COMUNIDADE 308
TRAMAS NA COMUNIDADE 309

Capítulo Oito

A COMUNIDADE

EVENTOS-CHAVE DA COMUNIDADE

Após a aniquilação nuclear da Grande Guerra, a região de Boston foi em grande parte devastada, mas na violência e desespero da sobrevivência do Pós-Guerra, a Comunidade tornou-se uma forma comum de descrever a área.

Embora tenham havido tentativas no Pós-Guerra de formar um governo unificado na região, todas eventualmente fracassaram devido a conflitos internos ou sabotagem. A mais notável foi o assassinato de todo o Governo Provisório da Comunidade na década de 2230 por um sintético do Instituto (para mais informações sobre o Instituto, veja *Capítulo 6: Corporações da América do Pré-Guerra*, pág. 230).

O Instituto, uma organização de ciências e tecnologias avançadas, vinha trabalhando secretamente por décadas, ocasionalmente saindo de suas instalações subterrâneas para negociar ou buscar equipamentos e dados com outros habitantes dos Ermos. Há até rumores de que recentemente invadiram um refúgio no noroeste para obter o DNA de um residente não irradiado para pesquisa científica. Em 2229, no entanto, a natureza de sua tecnologia avançada e seu potencial destaque se tornaram evidentes para o mundo quando, em Diamond City, um sintético defeituoso massacrou um grupo de ermantes sem motivo. Após a inspeção do corpo por residentes de Diamond City revelar sua natureza artificial, os sintéticos e o próprio Instituto passaram a ser tratados com paranoia e medo, mesmo gerações após o incidente.

Ao longo do tempo, o Instituto iniciou dois mandatos controversos. O primeiro foi substituir gradualmente indivíduos dos Ermos por versões sintéticas deles, controláveis pelo Instituto. Aqueles que descobrem ser sintéticos reagem de várias formas, desde choque até medo, pois o Instituto é conhecido por "reinicializar" sintéticos que saem da linha ou tentam fugir. Em segundo lugar, o Instituto começou a enviar agentes sintéticos aos Ermos para trazer de volta outros sintéticos que tentam escapar da vida na Iniciativa, pela força, se necessário. Um grupo clandestino conhecido como a Ferrovia tem se organizado repetidamente para ajudar aqueles que buscam liberdade, mas a situação parece ser precária, pois a posição da Ferrovia em um assentamento conhecido como Bunker Hill foi revelada aos caçadores de sintéticos da Iniciativa, ou caçadores do instituto.

Apesar da proeminência do Instituto e do colapso do Governo Provisório, muitos cidadãos da Comunidade têm trabalhado em prol de um interesse comum pela autoconservação. Antes de 2230, uma milícia civil chamada Minutemen se formou a partir dos esforços de vários assentamentos para proteger a vida que conheciam. Embora sua tentativa de criar o Governo Provisório da Comunidade tenha falhado devido às ações dos sintéticos do Instituto, eles permaneceram uma força de segurança e bem-estar até a fragmentação interna exacerbada pela perda de sua sede para a vida selvagem dos Ermos. Finalmente, quando uma força de invasores organizada conhecida como Atiradores atacou um de seus últimos refúgios em 2287, os poucos Minutemen restantes desbandaram. Apenas um pequeno grupo de Minutemen permanece, barricado no Museu da Liberdade a noroeste e sitiado por invasores; ainda não se sabe se eles algum dia retornarão à proeminência de seu status anterior. Se o fizerem, podem ter confiança e história suficientes com os habitantes locais para trabalhar com os assentamentos e fornecer um senso de estabilidade na região.

As dificuldades internas dos Ermos também chamaram a atenção de fora. Ao longo dos anos, esquadrões de reconhecimento da Irmandade do Aço na Costa Leste viajaram para a Comunidade para investigar a região e descobrir tecnologias existentes que possam ser exploradas. Em 2287, uma força importante da Irmandade está prestes a chegar, apoiada por alguns dos equipamentos militares mais avançados disponíveis. O *Prydwen*, um dirigível modificado e blindado da Irmandade, está a caminho e pronto para mobilizar seus soldados a qualquer momento.

Finalmente, rumores circulam sobre um único habitante do refúgio vagando por aí. Obcecado pelo sequestro de seu filho muitos anos atrás, ele percorre os Ermos em busca de se reunir com a criança que perdeu há tanto tempo.

LOCAIS-CHAVE DA COMUNIDADE

Desde a Grande Guerra em 2077, a vida naquilo que ficou conhecido como a Comunidade se agrupou em áreas-chave para conseguir uma existência tolerável. Dos abrigos subterrâneos do Instituto e bunkers da Vault-Tec até os assentamentos de Diamond City e Lexington, a civilização continua a sobreviver de uma forma ou de outra. Fora dessas áreas, a selvageria e o barbarismo se combinam com outros perigos, criando uma região repleta de possibilidades tanto para o mestre de jogo quanto para as personagens de jogador.

LEXINGTON E COMUNIDADE DO NORTE

Mais distante da costa, nos Ermos da Comunidade, fica a região de Lexington e seus arredores. Estendendo-se da própria cidade de Lexington até a cidade de Sanctuary a noroeste, é uma região que se modelou com base nos subúrbios americanos e nos municípios locais antes da Grande Guerra. Assim, possui muitos locais típicos da cultura americana, como uma lanchonete, um drive-thru e antigas terras agrícolas da região.

Devido à sua posição distante do local do ataque nuclear à infraestrutura militar de Boston em 2077, os edifícios mais antigos desta região ainda estão relativamente intactos. No entanto, por causa dessa sensação de segurança, invasores se estabeleceram em assentamentos mais consolidados, deixando a vida selvagem rondar as áreas intermediárias. Assim, os proprietários de caravanas precisam permanecer vigilantes.

SANCTUARY HILLS

Este pequeno subúrbio insular, composto por apenas quatorze casas pré-fabricadas na área noroeste de Concord, era habitado principalmente por residentes que conseguiram um lugar no Refúgio 111. O local é acessível por uma ponte em direção à cidade de Concord ou pela direção do próprio Refúgio 111, através de outra ponte na parte de trás da ilha. Quando a Grande Guerra começou, a maioria dos indivíduos que aqui vivia se retirou para seu refúgio local em busca de segurança. No entanto, devido à demora ou falta de acesso, muitos permaneceram do lado de fora e foram mortos ou transformados em necróticos pelos efeitos da explosão nuclear.

Um grupo de necróticos ferozes com níveis variados de mutação costuma vagar por esta área. Rumores dizem que eles são alguns dos residentes originais do subúrbio, infelizes por não terem conseguido entrar no refúgio quando a bomba caiu.

Além disso, um robô doméstico Mr. Handy solitário vaga pela região. Há muito abandonado por seus donos, o aparelho chamado Codsworth tenta manter uma das casas aqui, apesar do estado de degradação de todo o subúrbio. Se engajado em conversa, ele insiste que seus donos voltarão um dia e que deve manter a casa com um senso de decoro até que retornem. Um desses donos é o Único Sobrevivente, ainda vivo no Refúgio 111, mantido em suspensão criogênica.

REFÚGIO 111

Um abrigo antiatômico projetado especificamente para estudar os efeitos da animação suspensa criogênica de longo prazo em seus objetos de teste involuntários. A maioria da população do Refúgio 111 era formada pelos residentes de Sanctuary Hills. O único indivíduo que continua vivo é o Único Sobrevivente.

Para obter mais informações sobre o Refúgio 111, veja *Capítulo 7: Vault-Tec*, pág. 252.

FAZENDA ABERNATHY

Esta propriedade é uma casa improvisada de dois andares, construída ao redor de um grande pilar de alta tensão do Pré-Guerra a oeste de Concord, que ofereceu uma estrutura sólida para a construção do abrigo. Ao redor da robusta e imponente estrutura da propriedade, há áreas cultivadas com vegetais. Os residentes plantaram e cultivaram um considerável canteiro de batates e melões, que usam para sua sobrevivência e para trocas com outros.

A família que vive na propriedade é composta por Connie Abernathy e seu marido, Blake. Além disso, sua filha Lucy trabalha na fazenda com os pais para garantir a sobrevivência. A falecida filha da família, Mary, descansa em um túmulo próximo; e seus pais sentem um ressentimento específico em relação aos invasores da área por causa dessa perda. Quando surge uma oportunidade, eles pedem ajuda aos viajantes para rastrear e lidar com esses invasores.

DRIVE-IN STARLIGHT

A sudoeste da cidade de Concord, há um cinema drive-in. Sua tela grande atinge facilmente doze metros de altura e, embora não exiba filmes há séculos, suas estruturas proporcionaram abrigo a muitas pessoas ao longo dos anos. Tudo isso mudou quando um grande grupo de ratos-toupeira cavou o solo da área e fez do drive-in sua casa. Viajantes que costumavam usar este local como abrigo temporário evitaram-no desde então, embora várias armadilhas e laços destinados a ferir invasores desavisados ainda representem uma ameaça real para quem deseja aproveitar a existência do local.

Pontos de referência notáveis nas proximidades do drive-in incluem a tela em si, do topo da qual uma ampla área dos Ermos podem ser vista, assim como uma cabana que contém equipamentos antigos para consertar e manter o projetor. Anexa à cabana estão os remanescentes de uma antiga lanchonete saqueada há tempos em busca de suprimentos, mas ainda podem ser usados como um local para se abrigar durante a noite, desde que os ratos-toupeira e as baratas radioativas que infestam os Ermos não interrompam o descanso.

Mesmo quem já o visitou anteriormente mantém distância do centro da localidade. No meio do estacionamento, onde antes as pessoas assistiam aos filmes, se formou um grande buraco devido a anos de descuido; e barris de material radioativo foram jogados de forma desordenada na água da chuva que se acumulou aqui. Qualquer um que deseje fazer uso a longo prazo da área deve encontrar uma maneira de limpar esse buraco de seus resíduos radioativos acumulados ou poderá sucumbir aos efeitos do lixo.

LANCHONETE DRUMLIN

Embora várias filiais da franquia Lanchonete Drumlin ainda existam nos Ermos da Comunidade, um dos edifícios, ao sul de Concord, foi transformado em uma loja por uma ermante conhecida como Trudy. Vivendo no pequeno edifício oval com seu filho, Patrick, Trudy fornece bens para os Ermos e regularmente negocia com uma viajante conhecida como Carla Lixeira, que faz paradas regulares entre a lanchonete e as ruínas de Concord. O edifício, construído com metal enferrujado e placas de compensado, oferece um excelente abrigo contra os perigos dos Ermos e, apesar do desgaste do tempo, o interior ainda é reconhecível como uma antiga lanchonete, embora não sirva mais comida.

Embora Trudy seja uma pessoa corajosa e honesta, seu filho adolescente Patrick está em apuros com traficantes locais de estimulantes. Um vendedor chamado Wolfgang tem explorado Patrick, assegurando que ele fique viciado em jet. Patrick acumulou uma grande dívida com Wolfgang, que pode muito em breve retornar para cobrar suas dívidas, seja em tampas ou em qualquer mercadoria que Trudy mantenha escondida em seu cofre no chão.

MYSTIC PINES

Na borda leste de Lexington, à sombra do viaduto, está localizado um antigo asilo conhecido como Mystic Pines. Embora seus residentes não tenham conseguido escapar dos eventos da Grande Guerra, seus corpos permanecem no local até os dias atuais.

Este pequeno prédio térreo se manteve relativamente bem preservado desde o impacto de uma explosão nuclear durante a Grande Guerra e poderia servir como residência para várias pessoas. Com vários quartos, a estrutura oferece acomodação para quem quiser se estabelecer no antigo lar, além de uma área comum compartilhada, cozinha e despensas. Os suprimentos médicos do asilo permanecem trancados em depósitos, e um porão seguro sob o edifício contém recursos que viajantes destemidos poderiam utilizar.

No centro, há um pátio de terra oculto da vista do restante dos Ermos, que em outros tempos abrigava uma horta comunitária. Atualmente, a terra e os galhos caídos encobrem qualquer potencial que o local possa ter.

CONCORD

Com seu subúrbio insular Sanctuary nas proximidades e localizada ao noroeste dos Ermos da Comunidade, a cidade de Concord ainda exibe sinais de orgulho de sua participação na Guerra Revolucionária Americana. Bandeiras, estandartes e adornos nunca retirados pontuam a cidade, saudando turistas há muito falecidos e conferindo à região um ar patriótico, um clima que parece mais apropriado aos séculos passados.

Atualmente, a cidade funciona como uma fortaleza para invasores, tornando-se extremamente perigosa para ermantes comuns. Abaixo, nos esgotos, a situação é igualmente ameaçadora: criaturas inumanas se escondem ali, e circulam rumores entre os invasores de que é possível ouvir, à noite, sons de um destroçador das entradas dos esgotos.

A cidade tinha várias comodidades de antes da Grande Guerra, muitas das quais continuam de pé e foram saqueadas ou usadas como fortalezas pelos invasores residentes. Entre elas estão uma farmácia, um bar clandestino, uma estadia chamada Pousada Wright, uma loja de ferragens e várias residências. Embora a

maioria tenha sido saqueada diversas vezes, alguns suprimentos ainda podem estar em locais de difícil acesso, como cofres ou esconderijos secretos.

MUSEU DA LIBERDADE

Antes da Grande Guerra, este edifício cultural exibia e ensinava sobre os conflitos nos quais os Estados Unidos se envolveram. Embora focado na Guerra Revolucionária Americana, devido à rica história da região, ele também incluía exposições sobre conflitos em locais como Iwo Jima e na Lua.

Entrar no museu ativa uma série de exposições automatizadas que, mesmo após séculos, ainda funcionam, iluminando o local e fornecendo audiodescrições sobre a história dos conflitos americanos. Manequins e murais estão espalhados pelo interior, enquanto os escritórios em todos os andares contêm as posses e trabalhos dos antigos curadores. No primeiro andar, o desgaste colapsou o chão, revelando o porão onde um gerador ainda opera, fornecendo energia ao edifício.

No início da Grande Guerra, um vertibird estava pairando próximo a este edifício. A explosão nuclear gerou um pulso eletromagnético que destruiu parte da elétrica da aeronave, forçando-a a fazer um pouso forçado no telhado do museu, onde permanece até hoje, ao lado da Armadura Potente descartada de seu antigo piloto.

Recentemente, um grupo de Minutemen liderado pelo oficial sênior Preston Garvey ocupou o museu. Após terem sido sobrepujados no assentamento de Quincy, eles vagaram pela região a caminho de Sanctuary Hills. Durante a passagem por Lexington, um ataque de invasores os forçou a se defender. Eles se abrigaram nas paredes sólidas do museu. Atualmente, estão cercados por um grupo liderado por um indivíduo chamado Gristle. Se os Minutemen conseguirem sobreviver, poderão estabelecer um ponto de apoio nos Ermos novamente. Ao lado de Preston, estão um faz-tudo chamado Stirges, um casal assustado chamado Marcy e Jun Long e Mama Murphy, uma viciada em narcos que afirma poder prever o futuro.

LEXINGTON

Com Boston ao sul, a cidade de Lexington se desenvolveu antes da Grande Guerra como uma hegemonia industrial na Comunidade. Assim, a grande Fábrica de Montagem Corvega ainda domina o horizonte da cidade, predominantemente rural.

Uma grande via elevada, que outrora oferecia transporte aos antigos residentes, divide a cidade de Lexington. Ao norte da via, o centro da cidade e o anteriormente acolhedor parque comunitário estão vazios, desprovidos da vida que a cidade um dia teve, e uma grande placa enferrujada ainda dá as boas-vindas aos visitantes nas ruas desocupadas.

Por muito tempo, Lexington foi uma fortaleza de invasores, mas eventualmente o grande número de necróticos ferozes na área os forçou a recuarem para o sul da via elevada, onde ainda mantêm uma forte presença. Esses necróticos podem ser encontrados pelas ruas e edifícios de Lexington, representando um perigo para todos que tentam vasculhar a cidade. Invasores são conhecidos por ficarem em cima da via elevada, atirando nos necróticos que se movem abaixo, transformando isso em um tipo de esporte. A via possui também várias pequenas construções improvisadas onde os invasores acampam à noite.

Localidades Notáveis

Super-Duper Mart

Um supermercado infestado por um grande grupo de necróticos ferozes que o transformaram em seu covil. As janelas abertas em todos os lados do prédio permitem que mais criaturas entrem, atraídas por qualquer barulho que os ermantes possam fazer ao explorar o local. Dentro, é possível ativar um protectron por meio dos terminais de segurança enquanto se revira o lugar em busca de alimentos ou suprimentos.

Apartamentos de Lexington

Este prédio de quatro andares no lado sudeste de Lexington foi transformado em abrigo por invasores locais. Uma vez dentro da entrada com armadilhas, grupos de invasores utilizam os apartamentos como abrigo e segurança contra a ameaça dos necróticos do lado de fora.

MISSÕES

- **Vá, Necrótico dos Infernos!:** os Minutemen, desesperados para estabelecer um assentamento, pretendem tomar a área de Sanctuary Hills como um novo lar. Infelizmente, durante a tentativa, uma horda de necróticos os ataca, talvez antigos moradores do subúrbio. Eliminar essas criaturas seria uma grande ajuda para os Minutemen, que ficariam imensamente agradecidos.
- **Conflitos Arremessados:** os irmãos Bobrov da Pousada Dugout em Diamond City, estão à procura de memorabilia de beisebol para melhorar a decoração. Recentemente, eles leram uma entrada em um terminal que mencionava que o curador chefe do Museu da Liberdade, Harold Nash, era fã de beisebol antes da Grande Guerra e guardava um cartão raro de beisebol em um cofre oculto em seu escritório. Encontrá-lo e trazê-lo de volta certamente daria aos irmãos um item central para a decoração.

COMUNIDADE CENTRO-NORTE

Centralizada na cidade de Malden, esta região da Comunidade já estava em risco de se tornar inabitável mesmo antes da Grande Guerra. Isso pode ser observado na maneira como seus antigos habitantes demonstravam um desdém claro pela conservação ambiental, simbolizado pelo uso do Lago Quannapowitt, ao norte, como um local para o descarte de resíduos tóxicos.

Em parte devido a isso, toda a região é majoritariamente inóspita para os habitantes dos Ermos. Atualmente, apenas a pequena colônia de Covenant, com dez pessoas, e o seguro Manicômio Estadual Parsons ainda apresentam sinais de vida humana não invasora.

COVENANT

Esta comunidade murada, unida e protegida sobrevive há décadas nos Ermos com base em princípios de extrema intolerância em relação a humanoides sintéticos, ou apenas sintéticos. Desde o incidente da Máscara Quebrada em Diamond City, no qual um sintético causou o caos, a fundadora do assentamento, Dr.ª Roslyn Chambers, manteve uma postura de estrita hostilidade em relação a esses indivíduos artificiais, baseando a comunidade nesses preceitos. Para entrar nela, é necessário passar por um teste verbal de identificação de sintéticos, que a doutora admite ser falho, mas que pretende aprimorar com o tempo. Ao redor da cidade, há várias defesas, e na entrada, um guarda chamado Swanson está de plantão.

Perto de Covenant, há um complexo escondido, usado pela Dr.ª Chambers como um local de pesquisa para investigar o nível de infiltração de sintéticos em Covenant e nos Ermos. Atualmente, uma mulher chamada Amelia Stockton foi presa por Chambers, sob a vigilância de seus guardas, liderados por um caçador de sintéticos chamado Manny. Amelia é, de fato, um sintético, tendo sido posta no lugar da verdadeira Amelia Stockton sem saber. Seu pai sabe, mas ela nunca descobriu ou foi informada disso, nem mesmo por seu próprio pai.

GALERIA DA GENERAL ATOMICS

Este distrito comercial modelo foi construído antes da Grande Guerra como uma demonstração de como seria a vida se todos os papéis no comércio fossem substituídos por ajuda robótica. Assim, robôs Mr. Gutsy e Mr. Handy habitam majoritariamente essa área, sem fazer ideia de que a Grande Guerra sequer aconteceu.

Antes do holocausto nuclear de 2077, que impediu mais pessoas de visitarem o local, um supervisor geria a galeria, garantindo que os robôs operassem sem problemas. Infelizmente, o diretor, um robô gerencial específico em um chassi Mr. Gutsy, era adverso à interferência do supervisor e o matou para evitar que mais ações fossem tomadas, ações essas que eram vistas como um prejuízo para o funcionamento do local.

O local está esperando um novo supervisor, e qualquer indivíduo que se aproxime da área pode ser questionado sobre sua adequação a esse papel. Isso pode ser vantajoso para aqueles que desejam usar a galeria como um esconderijo ou ponto de abastecimento, pois cada um dos robôs consegue desempenhar uma variedade de funções assistivas.

Cada uma das localizações do complexo da Galeria da General Atomics descreve os Mr. Handys designados

para elas, além de algumas informações sobre eles. Vários Mr. Gutsys patrulham a área, atentos a problemas, enquanto o diretor, outro Mr. Gutsy, supervisiona todo o complexo a partir de uma torre de controle nas proximidades.

- ***Entrada***
  - Selva
- ***Academia Madden***
  - Danny, um robô de vendas com uma variedade de narcos
  - Campeão, um robô pugilista
  - Mack, um robô pugilista
- ***Outlet da General Atomics***
  - Pinhão, um robô vendedor com interesse em demonstrar sua mercadoria
- ***Handy Eats***
  - Waitron, anfitrião da lanchonete Handy Eats
  - Chef Handy, prepara comida na lanchonete
- ***Boliche Back Alley***
  - Pino de Boliche, proprietário do Back Alley
  - Dividir, cuida de um balcão de alimentos
  - Pista, cozinheiro de Dividir
  - Strike, barman
  - Chefão, ajustador de pinos
- ***Loja de Departamentos do Fallon***
  - Reg, balconista da loja de departamentos
- ***Padaria da Pinelli***
  - Crocante, caixa
  - Torta, padeiro
- ***Padaria da Pinelli***
  - Fava, barista

REFÚGIO 75

Originalmente, este era um abrigo antinuclear com a agenda oculta de testar programas de reprodução acelerada em humanos; no entanto, uma organização mercenária conhecida como os Atiradores tomou conta deste refúgio. Não sobrou nenhum habitante original desse local.

Para obter mais informações sobre o Refúgio 75, veja *Capítulo 7: Vault-Tec*, pág. 252.

MUNICÍPIO DE MALDEN

Antes da Grande Guerra, Malden era uma cidade em ascensão com foco em pesquisa médica. Seu edifício de pesquisa da Med-Tek e o Hospital Memorial permanecem de pé, apesar do sumidouro que engoliu uma grande parte das construções ao norte do município.

Restam na região uma escola secundária e creche, uma estação subterrânea de monotrilho, uma delegacia e, por fim, a sede da empresa de café e donuts Café do Joe Slocum. Invasores tomaram a estação do monotrilho, que atualmente está sob vigilância dos sintéticos do Instituto, que desejam limpar a área de tais ameaças.

O edifício da Med-Tek está em confinamento desde a Grande Guerra. A maioria de seus antigos habitantes está morta e foi usada em experimentos. Alguns dos corpos dos antigos objetos de teste continuam algemados em celas ou salas de isolamento, enquanto o restante lentamente se transformou em necróticos ferozes ao longo do tempo e continua a rondar o interior do prédio.

O sumidouro virou lar de um destroçador. Durante a noite, ele sai da cratera para se alimentar e tem tido um grande sucesso ao caçar brahmins, invasores e outros moradores locais, antes de recuar para seu covil todas as manhãs.

MISSÃO

- **Depósito de Hardware:** há rumores de que um depósito oculto de robôs Mr. Gutsy e Mr. Handy foi produzido sob a Galeria da General Atomics, pronto para expandir as operações ou como substituição para aqueles no distrito modelo. A Irmandade do Aço, atualmente a caminho dos Ermos da Comunidade, está ciente disso e gostaria de usar o depósito para seus próprios fins. Eles recompensarão qualquer um capaz de encontrar e adquirir esses autômatos para a Irmandade.

COMUNIDADE DO OESTE

A oeste de Boston, uma vasta região aberta de colinas onduladas abriga vários pequenos povoados ao longo do Rio Charles. Mais afastado da margem, o relativamente bem-defendido Forte Hagen mantém-se protegido contra os perigos dos Ermos. Ao sul, um grande entroncamento de rodovias abriga muitos invasores mercenários e é uma área extremamente perigosa.

A sobrevivência de tantos invasores na área se deve, em parte, à existência da Reserva Federal de Rações a oeste, que tem fornecido sustento aos ermantes rapineiros por um bom tempo.

FÁBRICA DE MONTAGEM CORVEGA

Ao sul de Lexington, uma fábrica da Corvega serve de base para um grande grupo de invasores, liderado por um homem chamado Jared. Eles patrulham regularmente as passarelas e escritórios da fábrica, mantendo vigilância contra os necróticos que ocasionalmente testam seu perímetro. Embora a fábrica de montagem já não funcione, as luzes do lado de fora ainda iluminam a marca e as paredes externas da instalação, permitindo que o prédio seja visto a quilômetros de distância. Os invasores tomaram o cuidado de colocar armadilhas nas paredes externas, dificultando a aproximação.

Jared, líder dos atuais ocupantes da fábrica, tornou-se obcecado por rastrear Mama Murphy, uma mulher que viaja com os Minutemen e está atualmente abrigada no Museu da Liberdade e afirma conseguir ver o futuro. Por isso, ele enviou um grupo de seus invasores para tentar capturá-la e matar qualquer um que cruze o seu caminho.

Localidades Notáveis

Reserva Federal de Rações

Esta instalação do Pré-Guerra tem o único propósito de armazenar e distribuir alimentos e outros suprimentos semelhantes em caso de emergência generalizada. Desde então, foi sobrepujada por um grupo de invasores liderados por uma indivídua habilidosa chamada Red Tourette. Eles estabeleceram um extenso acampamento acima do solo, enquanto seus quatro níveis de instalações subterrâneos foram sistematicamente usados como depósito de mantimentos nos últimos séculos.

FORTE HAGEN

O Instituto tomou as instalações de comando do Pré-Guerra cercadas por muros de concreto como base de operações para um de seus principais operadores, Conrad Kellogg. Os numerosos sintéticos que agora ocupam a instalação garantiram a segurança tanto do prédio quanto da área ao redor.

Acima do solo, o forte tem plataformas de sacos de areia no telhado, prontas para serem povoadas com torres ou protetores armados. Dentro do próprio edifício, acessado por meio de uma entrada no telhado ou pela garagem, tanto os sintéticos quanto os protectrons defenderão a área de incursões, apesar de as instalações serem principalmente para apoiar ocupantes humanos.

Abaixo do edifício, um elevador bloqueado é o único acesso a um centro de comando subterrâneo. Esse grande complexo é extremamente bem defendido, com os sintéticos residentes armados com o extenso arsenal da instalação e liderados pelo mercenário implacável da Iniciativa, Kellogg.

As ordens de Kellogg anteriormente eram para buscar e capturar recursos, ferramentas e instalações para o Instituto. Mais recentemente, suas ordens mudaram para a busca de amostras biológicas frescas que possam existir desde antes da Grande Guerra. Suas missões têm se concentrado em tentar localizar e invadir o que sobrou do Refúgio 111, no noroeste de Boston.

Por todas as salas subterrâneas, móveis e equipamentos da Iniciativa podem ser encontrados espalhados entre os móveis existentes, seja complementando ou melhorando a decoração atual, fornecendo energia elétrica ou mantendo tudo atualizado.

INTERSECÇÃO DA MASS PIKE

Duas rodovias elevadas se cruzam na borda sul dos Ermos da Comunidade do oeste. É aqui, na Intersecção da Mass Pike, que um grupo de mercenários conhecido como os Atiradores formou um posto avançado armado.

Múltiplos elevadores elétricos permitem o deslocamento entre os diferentes níveis da rodovia, os

mercenários usando-os para acessar as áreas elevadas sem precisar percorrer toda a extensão da estrada até a rampa mais próxima. Nos níveis mais altos dessas rodovias sobrepostas, capangas experientes dos Atiradores exibem seu equipamento avançado, incluindo Armaduras Potentes espoliadas, tanto de fabricação própria quanto de conjuntos pilhados da Irmandade do Aço.

Este posto avançado é liderado por dois indivíduos chamados Barnes e Winlock. Esses dois líderes são extremamente territoriais, detestando qualquer indivíduo que tente atrapalhar seus esforços para se firmarem como assassinos de aluguel. Eles têm ameaçado e afastado a concorrência, visando ser os principais mercenários nos Ermos da Comunidade do oeste.

REFÚGIO 81

Este abrigo antinuclear sobreviveu intacto até os dias atuais, com seus ocupantes vivendo em relativa paz, sem serem forçados a se envolver em experimentos antiéticos ou perigosos. Embora metade da instalação tenha sido dominada por ratos-toupeira doentes, as seções afetadas foram isoladas do restante do refúgio.

Para obter mais informações sobre o Refúgio 81, veja *Capítulo 7: Vault-Tec*, pág. 252.

GRAYGARDEN

Esta propriedade e estufa compõe uma seção de terra ocupada logo após a Grande Guerra para investigar a capacidade dos robôs Mr. Handy de atuar autonomamente no cuidado de uma horta. Com o tempo, o local permaneceu um lugar relativamente intocado na região considerada perigosa.

Até hoje, três Mr. Handys supervisionam a produção de várias frutas e vegetais, recompensando qualquer um que esteja disposto a ajudá-los nessa tarefa, desde que a ajuda não interfira em seu papel ou nas funções dos numerosos outros Mr. Handys automatizados que cuidam do jardim abundante.

Os três Mr. Handys supervisores têm personalidades que correspondem a arquétipos de personalidades da televisão. A supervisors White é programada para agir como uma socialite feminina, apesar de sua natureza cuidadora. O supervisor Brown tem a personalidade de um senhor mais velho obcecado por obter frutantes, enquanto o supervisor Green possui a voz de um apresentador de gincanas e é o comerciante da estufa, disposto a barganhar à sua maneira com qualquer indivíduo que possa visitar.

A propriedade em si é uma casa e uma garagem em estado de degradação, localizada a oeste. Seu atual ocupante é T. S. Wallace, um cientista apaixonado por tecnologias do Pré-Guerra e pesquisas sobre radiação. Seu trabalho o afastou das exigências da civilização nos Ermos, e ele passa a maior parte do tempo envolvido em atividades científicas em sua casa.

LOCAL DE QUEDA DE OVNI

Um objeto não identificado caiu no chão ao sul da Cervejaria Beantown. Seu único ocupante, uma criatura de tamanho humano com pele verde e vestindo um traje estranho e avançado, escapou do veículo e, sangrando, atualmente se esconde em uma caverna próxima. A criatura está assustada, ferida e é provável que ataque qualquer um que se aproxime devido ao medo e à dor.

O objeto acidentado parece ser um disco delgado com um sistema de propulsão não identificável, dados de pelúcia pendurados no cockpit e inscrições rabiscadas nos painéis. Não parece estar funcional de forma alguma, e tanto sua tecnologia quanto a linguagem utilizada são incompreensíveis. Ao redor do local do impacto, muitas árvores foram dobradas, queimadas ou carbonizadas além do reconhecimento, sugerindo que a queda foi explosiva e extremamente quente.

Nota: como um mestre de jogo, você pode optar por introduzir este local por meio de um evento no mundo. O OVNI em si pode ainda não ter caído, e você pode querer apresentar a nave como tendo caído durante o curso natural do jogo.

CERVEJARIA BEANTOWN

Localizada sobre o Rio Charles, próximo à cidade de Boston, esta cervejaria de três andares foi reivindicada por invasores liderados por um indivíduo musculoso conhecido como Tom da Torre. Esses ermantes são conhecidos por sequestrar pessoas da região e exigir resgate. Recentemente, sequestraram a irmã da líder dos invasores da Reserva Federal de Rações para

trocá-la por alimentos. Infelizmente, ela foi morta ao tentar escapar, um fato que os invasores estão tentando ocultar para garantir o fornecimento contínuo. Outra invasora, chamada Sparta, está vasculhando regiões locais, caso o rumor venha a se espalhar.

O piso principal da fábrica sob uma série de passarelas é amplo e espaçoso, tornando-se um local perigoso para quem é surpreendido por invasores. Além disso, as grossas paredes de concreto mantêm muitos dos perigos dos Ermos afastados. Logo na entrada para visitantes, há uma recepção e uma loja de souvenirs cheia de itens do Pré-Guerra. No último andar, um antigo escritório esconde diversos computadores desmontados ou danificados, e toda a instalação possui garrafas antigas de diversas cervejas que, até o momento, permanecem intactas.

MISSÃO

- **Leve-Me ao Seu Litro:** o Instituto, com seus interesses em biociência e sistemas avançados, tomou conhecimento da queda de uma nave estranha próxima à Cervejaria Beantown, bem como dos rumores sobre seu ocupante extraterrestre. Eles desejam capturar o piloto, vivo se possível. Infelizmente, os invasores da Cervejaria Beantown também ouviram sobre o local do acidente e planejam espoliar quaisquer armas que possam encontrar ali. Qualquer um que busque uma recompensa por se envolver deve escolher um lado — e rápido.

COMUNIDADE COSTEIRA

Conhecida por sua popularidade como destino de férias do Pré-Guerra, a costa oeste da Comunidade ironicamente se tornou um dos locais menos desejáveis para se passar o tempo. Supermutantes, invasores e necróticos ferozes disputam o controle da área, e a aeronave da Irmandade do Aço, que planeja ancorar-se no Aeroporto de Boston, em nada sugere que o local ficará mais tranquilo tão cedo.

Enquanto a maior parte da Comunidade carrega uma história diretamente ligada à Revolução Americana, a costa em si está mais associada a um período sombrio da história dos Estados Unidos. Os Julgamentos das Bruxas de Salém tornaram a cidade de Salém um local significativo mesmo após a Grande Guerra, e o Museu de Bruxaria permanece de pé nas proximidades.

Devido à sua proximidade com o Oceano Atlântico, esta área também foi tomada por mirelurks, uma presença que ninguém na região pode ignorar. Durante a época de acasalamento, seu número torna-se quase incontrolável, e a área fica muito mais perigosa de atravessar. Viajantes cautelosos mantêm-se no limite oeste da região costeira para evitar as áreas mais perigosas.

Localidades Notáveis

Dunwich Borers

Esta velha mina guarda um passado sombrio, e muitos moradores evitam o local. Aqueles que entram raramente retornam, e pequenos tremores são frequentemente sentidos pelo chão da área, como se algo grande e terrível se movesse sob a terra. Aqueles que se aventuram mais fundo podem encontrar um rosto parcialmente revelado do que pode ser uma grande estátua humana enterrada nas profundezas da mina.

SALÉM

Após a Grande Guerra, este local — anteriormente famoso apenas por seus julgamentos de bruxas — tentou se estabelecer como um centro de proteção e civilização nos Ermos da Comunidade. Ele obteve sucesso e ganhou notoriedade em toda a região; no entanto, com o tempo, essa fama gerou complacência, já com que os invasores simplesmente não tentavam mais atacar a cidade.

Tudo mudou quando os mirelurks atacaram. Surgindo do oceano, eles invadiram o porto e as residências ao redor. Apenas um único ermante, chamado Barney Rook, estava preparado para defender a região, e muitas pessoas morreram na migração de fauna que se seguiu, há apenas dois anos.

Barney protege a região até hoje, ressentido pelo conselho da cidade nunca ter permitido que ele treinasse a milícia que desejava. No entanto, o conselho e os cidadãos da cidade não existem mais. Os únicos indivíduos restantes são Barney e seu fuzil de caça, Reba.

No centro da cidade, barracas de mercado abandonadas e uma igreja marcam o antigo centro da cidade, enquanto vários galpões para barcos e um extenso cais estão ao lado de embarcações decrépitas que provavelmente nunca mais navegarão nas águas sem reparos significativos.

Por perto, a Casa de Repouso Sandy Coves e o Museu de Bruxaria continuam de pé, embora nenhum dos dois tenha visto habitação humana por centenas de anos.

MUSEU DE BRUXARIA

Esta igreja gótica, agora transformada em museu, guarda um segredo mortal que não tem relação com bruxaria. Recentemente, um grupo dos Atiradores foi contratado para encontrar e transportar uma caixa de um local para outro, sem saber que se tratava de ovos de destroçador. Durante o trajeto, eles perceberam que estavam sendo rastreados pela mãe dos ovos e se esconderam neste museu, acabando por ser encurralados e caçados pela criatura que tentavam evitar. Seus corpos, assim como o destroçador ainda vivo, continuam dentro do prédio.

O interior deste edifício de pedra foi devastado pelo tempo, e as ações do destroçador preso não ajudaram em nada. Algumas exposições permanecem preservadas em áreas de difícil acesso para a criatura, mostrando o tratamento cruel reservado às pessoas acusadas de bruxaria no sórdido passado de Salém, bem como uma linha do tempo que ilustra os eventos que culminaram nesse tratamento desumano.

Perto do museu, em uma pequena ilha a leste, repousa um caça Stingray Deluxe do Pré-Guerra derrubado por um pulso eletromagnético na Grande Guerra. Embora não possa mais voar, várias facções nos Ermos podem estar interessadas em vasculhar a tecnologia e os suprimentos de seu local de descanso há muito intocado.

CASA DE REPOUSO SANDY COVES

Nos últimos duzentos anos, os residentes deste lar de idosos foram cuidados diligentemente por robôs automatizados experimentais. No entanto, é importante notar que nenhum novo residente apareceu durante esse período. Os moradores existentes também não deixaram o local quando as bombas caíram durante a Grande Guerra, e, de fato, nunca mais o fariam.

Atualmente, a casa é habitada apenas por dois Mr. Handys: um que atua como atendente do lar e outro que gerencia a recepção. Nenhum dos dois parece ter percebido que os residentes agora estão mortos e continuam a atender às necessidades daqueles que ainda consideram sob seus cuidados.

Quando a Grande Guerra ocorreu, muitos dos diversos residentes estavam deitados, a maioria deles idosos e começando a sofrer de demência. No entanto, uma delas, Gladys, não estava na casa e, na verdade, havia tentado escapar na noite anterior. Uma soldado competente, mas incapaz de pensar com clareza, Gladys havia armazenado uma ampla variedade de material militar em seu quarto, incluindo armas e granadas. No entanto, ninguém pode entrar sem a autorização dos robôs de cuidados, e a porta está atualmente trancada.

LIBERTÁLIA

Este estaleiro destruído, repleto de destroços de vários barcos e navios, abriga atualmente um grupo de Minutemen que se tornaram invasores, utilizando-o como base de operações. Um superpetroleiro está parcialmente submerso no centro da região, sobre o qual vários edifícios foram fixados, formando um assentamento vertical. O restante do local é composto pelos cascos de outros navios, com andaimes de madeira precários e pontes improvisadas cobrindo as lacunas entre eles.

Originalmente, este assentamento começou como um local que os Minutemen dos Ermos da Comunidade poderiam usar como um local central para ajudar outros ermantes em troca de suprimentos. Infelizmente, eles não foram especialmente bem-sucedidos e, com o tempo, lentamente recorreram à pilhagem de caravanas, colocando outros Minutemen em toda a Comunidade em grande descrédito. Atualmente, este local é liderado por um ex-Minuteman chamado Fio, cujas próprias ações para sustentar a vida de sua equipe destruíram seu respeito próprio. Até hoje, ele lidera Libertália do ponto central mais alto do superpetroleiro.

Embora nenhum dos navios que compõem Libertália seja navegável, a maioria foi transformada em residências e equivalentes improvisados de edifícios que você poderia encontrar em outros assentamentos, sendo frequentemente consertados para evitar que sucumbam aos efeitos do tempo e da ferrugem.

AEROPORTO DE BOSTON

O que antes era um movimentado centro de transporte para a grande área de Boston agora se tornou um local perigoso e abandonado, habitado principalmente por necróticos ferozes e mirelurks. Com o aumento do nível do mar após a Grande Guerra, as pistas do aeroporto estão há muito submersas, com aeronaves enferrujando e se deteriorando nas águas rasas. O terminal principal do aeroporto está em ruínas, dificultando a entrada para todos, exceto os mais determinados sucateiros, enquanto os estacionamentos próximos ainda contêm os veículos deixados lá quando a guerra ocorreu.

Antes da Grande Guerra, duas companhias aéreas conhecidas como Skylanes Air e Horizon Airlines ofereciam a maioria dos voos que partiam da área. No entanto, a Skylanes Air havia se envolvido em atividades questionáveis, contrabandeando armas, munições e narcos pela segurança do aeroporto. Atualmente, uma mulher chamada Ness e seus invasores associados descobriram isso. Eles estão vasculhando tanto o aeroporto quanto os voos que caíram devido às explosões eletromagnéticas da Grande Guerra em busca do contrabando valioso.

O tamanho e a escala do Aeroporto de Boston, bem como sua infraestrutura, fazem dele o atual destino do dirigível da Irmandade de Aço, *Prydwen*, que está se aproximando para atracar.

PRYDWEN

Ao contrário de muitos outros dirigíveis da Irmandade do Aço que não possuem armaduras, o *Prydwen* é uma aeronave modificada com capacidade de resistir a um fogo externo poderoso. Apesar do seu revestimento blindado, que o faz pesar quarenta mil toneladas, a nave não possui armamentos e, em vez disso, serve como um transporte de vertibird e tropas, destinada a apoiar as forças da Irmandade do Aço na região.

A aeronave preenchida com hidrogênio conta com diversas instalações, incluindo um refeitório, ala médica, ponte de comando, dormitórios e áreas de armazenamento, além de um depósito do quartel-mestre. Atualmente, na área de observação da ponte de comando, está Arthur Maxson, líder deste grupo

da Irmandade. A bordo do *Prydwen*, ele é um ancião jovem, mas cujos ideais inspiraram muitos ao seu redor. Ele acredita que a Irmandade deve adquirir e preservar a tecnologia nos Ermos, mas não é tão rígido a ponto de impedir que outros tenham acesso a um nível significativo de tecnologia. Contudo, ele abomina seu uso indevido e envia tropas da Irmandade para evitar que itens perigosos caiam em mãos erradas. O principal motivo pelo qual o *Prydwen* está se aproximando de Boston é a detecção de leituras de energia altas vindas de baixo da própria cidade. Neste momento, o ancião Maxson não entende que o Instituto tem trabalhado em um reator, e por isso se mostra cautelosamente intrigado.

Apesar da presença do ancião Maxson, o navio é comandado pelo capitão-lanceiro Kells. Ele é responsável pelo treinamento e educação dos escudeiros da Irmandade, além de manter a ordem entre a tripulação, enquanto Maxson se concentra em interesses mais amplos da Irmandade.

Atualmente, o *Prydwen* está a caminho do Aeroporto de Boston, onde a Irmandade pretende fortalecer sua posição enquanto explora e assegura os Ermos da Comunidade.

BAIXADA DE EASY CITY

Antigamente uma pista de corridas de cavalo na Comunidade da Nova Inglaterra, a Baixada de Easy City agora é um covil de invasores. Sob a supervisão dos que ocupam um conjunto de arquibancadas em ruínas, diversos robôs, incluindo assaultrons, eyebots, Mr. Handys e Mr. Gutsys, competem para o entretenimento dos invasores locais e dos Triggermen associados.

A pista de corrida está atualmente sob a posse dos Triggermen, um grupo de crime organizado vagamente conectado, liderado por um chefe conhecido como Ernie Boa-Praça. Sob a gestão de Ernie, a pista de corrida ganhou popularidade entre os elementos criminosos dos Ermos, rendendo a ele uma grande quantidade de tampas.

Ernie deixou claro para os residentes das redondezas que não acolhe visitantes e que atirará em intrusos à vista, enquanto os invasores de gangues afiliadas podem visitar o local sem medo de represálias.

Embora muitos robôs diferentes estejam atualmente envolvidos nas corridas, há muitos reservas disponíveis, além de um "estábulo" que armazena e repara os robôs existentes. Terminais ao redor do local permitem fácil acesso pelos Triggermen para alterar os estados e humores dos robôs, permitindo que eles mudem as capacidades e modos dos participantes a qualquer momento.

MISSÕES

- **Só Um Minuto:** Fio é o líder dos invasores de Libertália. Esses indivíduos eram originalmente Minutemen até que o desespero os levou ao banditismo e à ilegalidade, mas isso pode estar prestes a mudar. Um grupo de Minutemen liderado por sobreviventes do Massacre de Quincy está procurando reconstruir sua organização e, embora os de Libertália possam ter caído em desgraça, isso não significa que estejam além da redenção. Se eles puderem ser convencidos a retornar a uma vida cumpridora da lei e protetora de caravanas em troca de suprimentos para sobreviver, os invasores de Libertália podem simplesmente se juntar à civilização depois de tudo…
- **Roubo de Aço:** a Ferrovia está em busca de sintéticos fugitivos, enquanto a Irmandade do Aço procura caçá-los. Desdemona, líder da Ferrovia, descobriu que a Irmandade mantém uma lista de sintéticos conhecidos no *Prydwen*, na área de observação da ponte de comando. Se alguém conseguir entrar no *Prydwen*, roubar a lista e substituí-la por uma falsa, a Irmandade se voltará a caçar os inimigos humanos da Ferrovia, permitindo que a Ferrovia foque em proteger os sintéticos que descobrirá nos Ermos da Comunidade graças à lista roubada.

NATICK E O MAR RELUZENTE

Sob uma neblina perpétua e irradiada, a desolação total do Mar Reluzente é o resultado do impacto direto de uma arma nuclear durante a Grande Guerra. Qualquer um que deseje viajar próximo ao centro da zona de impacto ou, na verdade, em qualquer lugar na região, deve se preparar bem com narcos ou usar o equipamento apropriado para prevenir os efeitos a longo prazo do assassino invisível da radiação que emana do que os locais passaram a chamar de Cratera do Átomo.

Embora a localização ainda contenha alguns edifícios, aqueles que não foram reduzidos a pó e destroços pela explosão de uma arma nuclear estão agora cobertos por uma quantidade suficiente de poeira e cinzas radioativas que tornam a entrada quase impossível. Onde antes alguém poderia querer um gole de água para molhar a garganta, agora restam apenas poças radioativas do líquido, e qualquer nuvem de chuva que passe pela área se torna irradiada, espalhando seu perigo para o restante dos Ermos em perigosas tempestades radioativas.

Ao norte, a cidade de Natick ainda possui alguns animais e plantas vivos, mas viajar para o sul significa se deparar com o pior que os Ermos têm a oferecer, incluindo necróticos, mutantes e coisas ainda piores.

Localidades Notáveis

Voo Skylanes 1665

Atingido pela onda de choque de uma explosão nuclear em 2077, esta aeronave caiu a leste do epicentro da explosão. Embora o avião esteja aos pedaços, muitas caixas, malas e outros pedaços de carga estão espalhados entre os destroços. Escondido em um compartimento secreto, há um estoque clandestino de armas, narcos e dinheiro que estava sendo contrabandeads pela companhia aérea. A natureza desses itens pode ser confirmada em um pequeno manifesto encontrado amassado no compartimento secreto.

Escritórios Atlantic

Este edifício de dois andares pode parecer ter sido cercado com armadilhas de minas laser para manter os perigos dos Ermos afastados, mas, na verdade, a maioria das armadilhas serve para manter os necróticos ferozes que vivem no porão presos no prédio. Se há algo que torna este edifício interessante, é o fato de ser um dos poucos locais ainda de pé no Mar Reluzente desde antes da guerra.

REFÚGIO 95

A Vault-Tec originalmente projetou este refúgio como um experimento que consistia em interromper a reabilitação de narcos, revelando um estoque de narcos aos residentes após cinco anos de confinamento. No entanto, nenhum dos moradores originais sobreviveu, e uma tropa dos Atiradores tomou o refúgio há muito tempo, transformando-o em sua base de operações.

Para obter mais informações sobre o Refúgio 95, veja *Capítulo 7: Vault-Tec*, pág. 252.

CRATERA DO ÁTOMO

O marco zero da detonação nuclear que devastou Boston e a área ao redor em 2077 continua fortemente irradiado com os resíduos da explosão de séculos atrás. Estranhamente, porém, isso atraiu a atenção de algumas pessoas. Um grupo autodenominado Prole do Átomo fez uma peregrinação ao local e agora vive ali, de alguma forma imunes à radiação.

O grupo, um culto pacífico dedicado à adoração da radiação e ao ato de dividir o átomo, estabeleceu-se com o propósito de espalhar a palavra sobre o brilho divino do átomo e o mito da criação para todas as pessoas da Comunidade. Liderados por uma mulher calma e firme chamada Isolde, eles incentivam e auxiliam qualquer tentativa de detonar uma arma nuclear, considerando isso como a criação de novos universos. Fora isso, em sua maioria, evitam se envolver em conflitos significativos na Comunidade.

O culto também observa com cautela as ações de um supermutante nas proximidades, chamado Dr. Brian Virgil. Antigo membro do Instituto, ele se infectou com uma cepa personalizada do FEV para sobreviver no Mar Reluzente e desde então usa essa condição para se esconder. Virgil deseja voltar a ser humano, mas isso requer encontrar um soro para sua condição, que ele deixou nos laboratórios do Instituto ao fugir.

SENTINEL SITE

Como um silo nuclear do Pré-Guerra, este posto militar desenvolvia novas ogivas que poderiam ser acopladas a mísseis balísticos intercontinentais, prontos para uma guerra nuclear mundial. Infelizmente, era tarde demais para concluir as pesquisas ou lançar seu arsenal de armas nucleares existente. Assim, essa instalação segura aprisionou seu pessoal militar quando um ataque nuclear ocorreu no final de 2077. Com o tempo, eles sucumbiram à radiação local, e muitos se transformaram nos necróticos ferozes que agora assombram o local.

Séculos depois, a Prole do Átomo descobriu este local, e um de seus convertidos tentou explorá-lo. Após ativar a sequência de lançamento do sistema dos mísseis, o indivíduo conhecido como Irmão Henri foi morto pelos muitos necróticos ferozes que habitam a instalação, antes de conseguir utilizar o arsenal. Suas ações travaram a instalação, e qualquer um que deseje entrar deve lidar tanto com as portas blindadas mecânicas quanto com os necróticos aprisionados no interior.

Qualquer grupo interessado em usar o arsenal nuclear da instalação, como a Irmandade do Aço ou a Prole do Átomo, precisará obter acesso à instalação mais uma vez. Se isso é uma boa ideia ou não, cabe àqueles dispostos a enfrentar tal empreendimento.

MISSÕES

- **Viagem de Fissão:** Irmão Ogden, da Igreja da Prole do Átomo, tem um pedido incomum. Ele pretende deixar a Cratera do Átomo e iniciar negócios com outras pessoas fora do Mar Reluzente. Infelizmente, os habitantes de outras áreas relutam em permitir que alguém com esse histórico se aproxime de seus assentamentos. Ogden busca um associado que atue tanto como escolta quanto como mediador entre ele e os comerciantes de outros assentamentos, que podem ser hostis às suas intenções.

- **Elemento Surpresa:** os Minutemen dos Ermos da Comunidade estão extremamente preocupados com os rumores sobre um estoque de armas nucleares dentro de Sentinel Site. Por isso, eles planejam enviar uma equipe de especialistas para o local e desmantelar as armas. Infelizmente, a Irmandade do Aço e a Prole do Átomo também descobriram sobre esse estoque e se opõem a qualquer tentativa de destruir essa tecnologia valiosa. Além disso, encontrar um local para esconder os núcleos radioativos, sem prejudicar a vida selvagem local, será um desafio significativo para os Minutemen, que estão com poucos recursos.

QUINCY E COMUNIDADE DO SUL

No sul da Comunidade, a leste dos perigos representados pelo Mar Reluzente, a cidade de Quincy e seus subúrbios circundantes foram em grande parte reclamados pelos níveis crescentes do mar, transformando a região em pântano e deixando poças de água que marcam a paisagem. Supermutantes, invasores e vida selvagem perigosa cruzam esta área, garantindo que o local nunca seja realmente seguro.

Quincy, assim como a maior parte desta região, caiu recentemente sob o controle dos Atiradores, deixando pouca vida civilizada que não esteja envolvida em saques ou que represente perigo para os viajantes. Sua base de operações fica na Praça dos Atiradores, ao lado do desviado Rio Charles, a oeste, e sua presença se espalhou pelos Ermos.

As cidades de Jamaica Plain e West Roxbury têm passados sombrios, e os ermantes destemidos poderiam ganhar muito ao investigar essas áreas. No entanto, os precisarão evitá-las ou lidar com os perigos que espreitam por lá.

Esta região também inclui o habitat offshore de Spectacle Island, agora inabitável, já que os emissores do sonar antimirelurk dos ermantes originais falharam, atraindo a vida selvagem local. A ilha está pronta para ser reocupada, mas exige trabalho para se tornar novamente o refúgio seguro que já foi um dia.

Localidades Notáveis

Praça dos Atiradores

Este edifício costumava ser um centro de transmissão da Galaxy News Radio antes da Grande Guerra, mas desde então foi tomado pelos Atiradores. Usando-o como sua sede nos Ermos da Comunidade, um homem feroz e leal chamado Capitão Wes os liderou a partir deste local, garantindo que eles crescessem rapidamente em poder e influência em um curto espaço de tempo.

TÚNEIS LESTE E OESTE DA MASS PIKE

O túnel da Mass Pike é uma seção subterrânea de estrada do Pré-Guerra que atravessa o espaço sob Diamond City e a Cidade da Ferrugem. Recentemente, ele foi dominado por invasores, fazendo com que as entradas leste e oeste se tornassem áreas extremamente perigosas.

Para deter intrusos, o túnel foi fortemente armado com minas de fragmentação em vários locais, e os invasores foram avisados sobre onde elas estão para evitar acidentes.

No centro da rota, um túnel de acesso de utilidade leva do túnel da Mass Pike até um local do Racionamento da Polícia, que os invasores têm usado para manter os que estão no túnel alimentados há algum tempo.

Como um enclave significativo de invasores nos Ermos da Comunidade e em uma localização central, o túnel da Mass Pike tem gerado preocupações entre vários grupos. O acesso do túnel a diferentes áreas de Boston, sua defensabilidade e a atual infestação de invasores podem representar sérios problemas para a segurança dos ermantes. Muitos discutem as oportunidades de limpar o túnel dos invasores que ali se estabeleceram, o que poderia proporcionar um nível maior de segurança para Diamond City e seus arredores.

RUÍNAS DE QUINCY

A cidade de Quincy já foi um dos assentamentos mais populosos e bem-sucedidos da Comunidade, mas tudo mudou no dia em que os Atiradores atacaram. Quando o ex-minuteman Clint se voltou contra seus antigos empregadores, convencido de que eles não poderiam trazer segurança para a região, ele liderou o grupo agora conhecido como os Atiradores em uma missão para invadir e tomar o assentamento para si.

Agora, os Atiradores têm controle sobre a cidade, os residentes anteriores expulsos. Uma vigília mantém as fronteiras do assentamento sob observação em busca de residentes querendo voltar ou de invasões de facções rivais. Simultaneamente, o líder dos Atiradores de Quincy, um homem chamado Sargento Baker, faz reconhecimento das fronteiras a partir da torre da igreja. Armado com um Fat Man, ele está bem preparado para qualquer um que possa tentar atacar a cidade.

Dentro da delegacia de Quincy, uma atiradora chamada Tessa está preparada para responder a qualquer problema nas fronteiras da cidade. Ela tem uma forte preferência por combate corpo a corpo e, com sua Armadura Potente, possui a força necessária para respaldar essa escolha. Seus invasores notaram o protectron da polícia desativado nas proximidades, mas não têm a experiência necessária para desmontá-lo e devem conviver com seu potencial de perigo constante.

Embora a cidade ainda tenha apartamentos, uma igreja, uma farmácia e uma lanchonete, entre outras instalações, o único local ainda em funcionamento é a loja de bebidas, transformada em um saloon para os Atiradores, aproveitando o estoque de álcool disponível no antigo comércio do Pré-Guerra.

WEST ROXBURY

Situado na extremidade sul de Boston, West Roxbury é um distrito da grande cidade; ao sul fica a Praça dos Atiradores que, apesar do nome, ainda não está sob o controle do grupo de mercenários, em grande parte devido à população supermutante prolífica da região, especialmente na Escola Secundária Shawn. Embora a região em si não tenha uma história notável, alguns dos edifícios e instalações que são encontrados lá têm.

Por exemplo, a loja principal da Loja de Departamento do Fallon, que possui várias filiais pelos Ermos, fica em West Roxbury. Espólios de equipamentos e mercadorias relacionados a iluminação, eletroeletrônicos, utensílios domésticos, joias e roupas podem ser encontrados aqui, caso alguém decida enfrentar os poucos supermutantes que frequentemente utilizam o prédio como base. Embora um protectron em funcionamento esteja conectado a uma das paredes, ele nunca foi ativado e, portanto, a menos que seja ligado, não conseguirá oferecer apoio contra quaisquer perigos.

A Escola Secundária Shawn não costumava ser uma instituição de ensino das melhores antes da Grande Guerra. Seu diretor chegou a secretamente incentivar o uso de drogas neuroestimulantes para motivar os alunos a ter um bom desempenho. Infelizmente, esse plano deu errado e acabou gerando um delinquente extremamente inteligente e bem-organizado, que abusou de sua inteligência ao chantagear o diretor e hackear seu terminal para criar memorandos falsos para os professores. Sinais dessa história podem ser encontrados ao redor da escola em locais que os atuais supermutantes residentes não destruíram. Os visitantes também devem estar cientes dos cães supermutantes, que vasculham a cafeteria em busca de restos e sucata. Caso alguém decida enfrentar a escola apesar desses perigos, os supermutantes ainda não decidiram usar os mentats restantes da experiência do diretor, torando-os uma oportunidade valiosa para qualquer ermante destemido.

GENERAL HOSPITAL MILTON

Embora este hospital de sete andares atendesse a uma multitude de indivíduos antes da Grande Guerra, para economizar uma quantia significativa de dinheiro, passou a contar com uma pequena frota de Nurse Handys, um Dr. Handy e protectrons médicos, ao invés de profissionais de saúde pagos. Após a guerra, a corrupção de dados ou a programação inadequada levaram esses robôs a defender a instituição médica com uma ferocidade brutal, o que significa que poucos sobreviveram à entrada no prédio desde então.

Dentre aqueles que encontraram refúgio no hospital, muitos descobriram que o porão é um dos poucos locais seguros onde se pode permanecer. É aqui que um invasor necrótico chamado Sinjin se esconde, liderando um grupo de ermantes de má reputação. Ele não hesita em sequestrar pessoas para pedir resgate e guarda rancores profundos, agindo de forma agressiva quando se sente ameaçado ou quando alguém atrapalha seus planos.

Embora o hospital esteja em mau estado, tanto um dos elevadores quanto várias máquinas da Nuka-Cola espalhadas pelo prédio ainda funcionam devido à falta de necessidade por parte dos habitantes humanos ou necróticos. Qualquer um que busque algumas tampas e refrescância extras para troca pode se arriscar no hospital para coletar essas garrafas cheias. A instalação também abriga dispositivos médicos, equipamentos, narcos e ferramentas que podem ajudar qualquer um com ferimentos graves, embora treinamento médico (ou um robô médico reprogramado) possa ser necessário para usar sua funcionalidade ao máximo.

Localidades Notáveis

Estacionamento Milton

Em algum momento desde a Grande Guerra, alguém teve falta de moral suficiente para transformar este estacionamento subterrâneo em um labirinto de corredores mortal. O local está entulhado de armadilhas, impedindo a maioria dos ermantes de avançar. Aqueles que conseguem chegar ao final descobrem duas celas trancadas contendo itens inestimáveis para qualquer viajante. Abrir uma das celas aciona uma armadilha de fogo destrutiva na outra, o que significa que o último desafio do labirinto é a escolha sobre qual prêmio o visitante está disposto a sacrificar.

JAMAICA PLAIN

Antes da Grande Guerra, a cidade de Jamaica Plain, a noroeste de Quincy, tinha um plano. Para aumentar o turismo e trazer mais dinheiro para uma economia em declínio, tentaram criar uma armadilha turística local. "O tesouro de Jamaica Plain" era uma cápsula do tempo que o prefeito construiu no porão da prefeitura, cheia de bugigangas do comércio local e dos residentes, além de artefatos históricos da região. O prefeito também buscou defender a atração, gastando quase trinta e nove milhões de dólares destinados à infraestrutura da prefeitura em sistemas de segurança para o porão. Quando ficou pronta, foi um completo desastre. Poucos visitantes apareceram, a atenção da mídia foi escassa e a cidade não se recuperou financeiramente antes que as bombas caíssem.

Atualmente, a área é um refúgio para necróticos que afugentam caçadores de tesouros que podem ter ouvido histórias exageradas sobre um grande "tesouro" sob a região. No entanto, há rumores de que uma caçadora de tesouros chamada Sal estava formando um grupo destinado a finalmente descobrir o que estaria enterrado no porão da prefeitura bem defendido e altamente tecnológico. Infelizmente, ela morreu durante a tentativa devido aos necróticos que infestavam a área, mas seu espírito vive nos outros que ela originalmente liderou, que ainda buscam por ele sem saber o que realmente é…

Embora o tesouro seja a principal atração do local, Jamaica Plain era uma cidade bem construída que sobreviveu em grande parte à explosão da detonação nuclear do Mar Reluzente. As ruínas dessa área estão em sua maioria intactas, incluindo uma igreja alta com uma torre e várias casas. Isso significa que, embora ainda não sejam um reduto ou assentamento para os sobreviventes dos Ermos, poderias ser utilizadas por qualquer um inclinado a retirá-la do domínio dos necróticos locais.

SPECTACLE ISLAND

Ao largo da costa a sudeste de Boston, encontra-se um assentamento insular. Suas instalações foram abandonadas e o local está inóspito desde que invasores atacaram a ilha, matando seus habitantes. Após isso, um sinal originalmente destinado a desencorajar a aproximação de mirelurks parou de funcionar e a ilha foi tomada, o que significa que qualquer um que deseje usá-la permanentemente deve reativar e manter o sinal sonoro. Como sua frequência de áudio só pode ser ouvida pela

vida marinha, as pessoas na ilha não o considerarão uma fonte de desconforto, mas tentar determinar a frequência enquanto se repara o farol pode ser um desafio à parte: os mirelurks que já habitam a ilha também podem não reagir bem à ativação do sinal.

Ao redor da ilha, não apenas diversos edifícios antigos em ruínas funcionam como abrigo, mas também os barcos velhos abandonados e destroçados nas margens da ilha. Na face voltada para o continente, um pequeno barco a remo funcional se encontra em uma pequena casa de barcos, adequado para um pequeno grupo atravessar a região costeira. Já do outro lado, um grande rebocador encalhou, mas ainda oferece um bom de abrigo contra as intempéries.

CAMBRIDGE

Antes da Grande Guerra, Cambridge era conhecida por seus campi universitários e residências do século XX. A joia da área era o Instituto de Tecnologia da Comunidade, que agora está em ruínas como a maior parte do restante de Boston.

Das cinzas da guerra, no entanto, uma nova organização surgiu com o mesmo impulso por avanço tecnológico, aprendizado e pesquisa. O Instituto é um reflexo sombrio dos mandatos originais do I.T.C., mas permanece tão resoluto quanto em avançar a compreensão da humanidade sobre as ciências. Para mais informações sobre o Instituto, veja *Capítulo 6: Corporações*, pág. 245.

Cambridge também abriga outras facções em ação. A Ferrovia continua a contrabandear sintéticos para fora da área, uma pequena equipe da Irmandade do Aço está escondida na região há alguns meses, e tanto os Atiradores quanto várias gangues de invasores vasculham o local em busca de quaisquer remanescentes da civilização que possam ser úteis.

A região possui uma ampla variedade de antigas instalações construídas em pedra, metal ou concreto, o que significa que grande parte dos edifícios ainda está de pé. Há hospitais, lojas, campi, uma igreja e prédios de pesquisa na área, oferecendo abrigo a alguns e mais perigo a outros.

Localidades Notáveis

Cratera de Cambridge

Embora a explosão no Mar Reluzente, direcionada a uma instalação militar, tenha sido a maior detonação nuclear da Comunidade, não foi a única. Uma ogiva menor explodiu neste local no centro de Cambridge, achatando um quarteirão e formando esta cratera repleta de radiação. Um grupo de necróticos racionais veio até aqui em busca de segurança nos Ermos, mas os níveis de radiação os transformaram em ferozes.

COLLEGE SQUARE

No leste da área de Cambridge, em um cruzamento de três ruas, ocorreu recentemente uma batalha massiva. Os vestígios dessa luta ainda são visíveis nas barricadas e obstáculos dispostos para impedir que uma grande força de necróticos ferozes tomasse conta da região. No entanto, os invasores que tentavam se defender foram superados, e seus corpos estão espalhados pela praça.

Debaixo da College Square, uma estação de trem subterrânea revela que os invasores resistiram até o último momento, mas agora esse local se tornou o lar dos necróticos ferozes. Embora algumas armadilhas ainda protejam a área, elas costumam estar em locais desabitados, e os necróticos parecem tê-las evitado até agora. No entanto, essa área representa uma oportunidade para vasculhar e roubar uma fortaleza importante dos invasores sem alertá-los.

Contudo, há histórias de que, nas noites mais escuras, um gemido gutural e doloroso ecoa pela entrada da estação College Square. Um único necrótico feroz se tornou muito mais poderoso que os demais. A radiação afetou seu corpo de maneira única, e, embora não lidere os outros necróticos, o perigo que ele representa se transformou em uma lenda entre os ermantes que se aventuram por ali.

DELEGACIA DE CAMBRIDGE

O esquadrão de reconhecimento da Irmandade do Aço, chamado Gladius, entrou nos Ermos da Comunidade em busca de um esquadrão de reconhecimento anterior chamado Artemis, como também para tentar descobrir e obter tecnologia e informações sobre a área. Infelizmente, assim que se aproximaram da região de Boston, foram atacados por um grupo de invasores bem preparado e competente que os sobrepujou. Embora os membros sobreviventes se dirigissem à Delegacia de Cambridge, já haviam sofrido perdas significativas de suprimentos e equipamentos ao chegarem lá.

A Delegacia de Cambridge é uma estrutura bem defendida, seu edifício sólido cercado por estruturas metálicas de defesa e os membros restantes da Irmandade prontos para fornecer poder de fogo suficiente para protegê-la dos perigos ao redor. No entanto, eles sabem que uma enorme horda de necróticos ferozes está avançando por Cambridge. O escriba da Irmandade, Haylen, está atualmente tentando chamar por ajuda a partir de uma torre de rádio na delegacia, enquanto o paladino Danse, líder do esquadrão, e o único cavaleiro restante, Rhys, tentam defender o pátio da delegacia.

Caso o esquadrão do paladino consiga sobreviver, eles têm a intenção de encontrar um transmissor poderoso nos Ermos para tentar chamar reforços da Irmandade do Aço. Com o Prydwen a caminho da área, essa missão pode ser bem-sucedida.

Devido à necessidade da Irmandade de armas de fogo e armaduras altamente avançadas, este local possui um bom estoque de suprimentos, armas, munições e diversos equipamentos. No entanto, o esquadrão de reconhecimento Gladius perdeu os itens necessários para reconstruir suas Armaduras Potentes logo no início de suas dificuldades nos Ermos. Eles estão em uma situação desesperadora e não devem sobreviver por muito mais tempo.

RUÍNAS DO I.T.C., O INSTITUTO

O Instituto de Tecnologia da Comunidade está em ruínas há séculos, mas continua ativo. Frequentemente, pessoas vagam por sua área, enfrentando ataques de supermutantes, que atualmente estão se defendendo com alguma habilidade e ferocidade. Isso acontece porque, embora as ruínas dos prédios não estejam atualmente ocupadas, as instalações do Instituto localizadas no subsolo estão. É para as ruínas do I.T.C. que o Instituto envia seus caçadores de sintéticos antes de eles iniciarem suas missões. Por essa razão, o local é fortemente defendido para garantir sua segurança como um ponto de inserção.

Quanto às instalações do Instituto, elas podem ser o local mais preservado de toda a Comunidade. Nesta instalação subterrânea, uma grande seção central cilíndrica possui quatro andares que se entrelaçam em torno do núcleo. Os andares superiores têm residências e salas destinadas a reuniões, enquanto no andar inferior ocorrem os estudos de pesquisa e desenvolvimento.

No andar inferior, os quatro focos do Instituto estão separados em quatro alas. Os laboratórios de robótica estão a sudeste, o programa de retenção de sintéticos a sudoeste, sistemas avançados a noroeste e biociências a nordeste. Cada um desses locais possui salas de suprimentos, equipamentos e outras instalações relevantes para apoiar seus objetivos. No centro, entre essas alas, há áreas comuns, incluindo uma ala médica, uma cafeteria, uma área de descanso e uma loja de equipamentos.

Embora haja vários chefes de departamento, o atual líder do Instituto é um homem conhecido por muitos como Pai, devido ao seu DNA não irradiado ter sido utilizado na criação da linha mais recente de sintéticos. O nome original desse indivíduo é Shaun, e ele é o filho idoso do suposto Único Sobrevivente do Refúgio 111, ao norte de Sanctuary Hills.

Biociências: dirigido por Clayton Holdren, um homem orgulhoso e amigável, este departamento se concentra em medicina, genética e estudos botânicos para a melhoria e a saúde dos indivíduos no Instituto. Embora mantenham amostras do FEV, responsável pela criação de supermutantes, dizem que o departamento está tentando desenvolver uma cura para essa condição.

O projeto de animais sintéticos é uma das iniciativas mais recentes da divisão de biociências, mas eles já conseguiram criar tanto corvos quanto gorilas, e está apenas começando a se desenvolver. Existem oportunidades para descobrir ou obter fauna em várias partes dos Ermos para a divisão de biociências, além de ajudar em outros experimentos.

Retenção de Sintéticos: o objetivo e a motivação deste departamento são garantir que os sintéticos criados pelo Instituto permaneçam em servidão à instalação. Para isso, o Instituto desenvolveu sintéticos de combate avançados com personalidades significativamente reduzidas, conhecidos como caçadores do Instituto, para recuperar ou, se necessário, destruir sintéticos rebeldes.

Embora o Dr. Zimmer, um homem de meia-idade determinado, seja o atual diretor do Departamento de Retenção de Sintéticos, ele está ausente da instalação no momento, deixando um homem chamado Justin Ayo para supervisionar o local. Muitos acreditam que o interesse dele em dirigir o departamento é para benefício próprio, em vez de para o bem do Instituto. Sua atitude se deteriorou a tal ponto que o operante de campo Dr. William Moseley frequentemente teve de atuar como intermediário entre o diretor Ayo e os demais chefes de departamento, mas as tensões ainda são altas. O diretor Ayo pode precisar de ajuda para rastrear sintéticos pela Comunidade e não tolera fracassos com facilidade.

Sistemas Avançados: esta divisão se dedica a projetos secretos e ao desenvolvimento de armas, armaduras avançadas e tecnologias mais teóricas, como o sistema de teletransporte do Instituto. No momento, seu objetivo é produzir um reator de fusão que possa alimentar o trabalho do Instituto por décadas.

A instalação inclui um pequeno laboratório e um campo de tiro para testes de armamentos, além da sala do reator em si. No entanto, o reator é restrito para aqueles que não têm autorização, devido ao perigo inerente que representa para a instalação caso seja sabotado.

Madison Li, chefe do departamento, é uma pensadora altruísta que está frustrada com a recusa do Instituto em usar o que tem para ajudar as pessoas da Comunidade. Ela também está cada vez mais incomodada com o hábito da instalação de esconder verdades inconvenientes, como o desaparecimento do cientista do Instituto Brian Virgil e o fechamento de seu laboratório. Ela apreciaria se alguém trouxesse a verdade sobre o que aconteceu e ajudasse a mover o Instituto em direção a um objetivo mais benevolente.

Robótica: focado na produção em massa de sintéticos e sua introdução no Instituto, este departamento também se encarrega de reparar e reiniciar os trazidos pelo Departamento de Retenção de Sintéticos. No momento, eles não estão enfrentando problemas com os materiais de produção; no entanto, se isso mudar, eles oferecerão recompensas àqueles que buscam ajudar o Instituto em sua produção de sintéticos.

Esta divisão é chefiada por Alan Binet e seu filho, Liam Binet. Enquanto Alan é fiel ao Instituto, Liam é um pacifista fervoroso que tem ajudado os sintéticos a escapar da instalação há anos, sem que nem mesmo a Ferrovia conheça o nome de seu informante.

Para obter mais informações sobre o Instituto, veja *Capítulo 6: Corporações*, pág. 245

MISSÕES

- **Um Feroz Adeus:** John Hancock, prefeito de Goodneighbor, perdeu sua ex-parceira antes de se tornar um necrótico devido à radiação da Cratera de Cambridge, quando ela se aproximou demais do centro radioativo da área. John teme se tornar feroz caso tente entrar na área, mas deseja que alguém recupere o corpo, tanto para enterrá-lo quanto para poder lamentar adequadamente, algo que sua nova parceira disse que ele deveria fazer.
- **Sonhos se Frutificando:** Madison Li, chefe do Departamento de Sistemas Avançados, está determinada a utilizar a tecnologia do Instituto em benefício dos Ermos e conseguiu autorização para realizar um único experimento. Ela pretende usar as culturas desenvolvidas pela divisão de biociências para auxiliar o crescimento de um assentamento. Se essa iniciativa der certo, os habitantes da Comunidade poderão ter acesso a uma fonte de alimento resistente e duradoura por décadas. No entanto, a Irmandade do Aço tomou conhecimento desse esforço e tentará roubar as plantas e sementes para suprir suas próprias necessidades, caso fiquem desprotegidas.

CHARLESTOWN

Entre Cambridge e o Rio Charles, existe uma pequena faixa de terra que abrigava o mais antigo bairro de Boston. No centro dessa área ficam tanto o assentamento de caravanas de Bunker Hill, conhecido pela presença de sintéticos, quanto o Banco de Poupança e Empréstimo Weatherby, sobre o qual está atualmente ancorado o *U.S.S. Constitution*.

Ao norte de Charlestown fica a antiga sede do Departamento de Álcool, Drogas, Tabaco, Armas de Fogo e Lasers (sigla BADTFL, em inglês). Diversos grupos de invasores tentaram acessar o arsenal desse prédio, mas foram impedidos por torres automáticas de segurança. Devido à natureza do BADTFL, armas de fogo e laser costumavam ser guardadas nesse local, e diversos narcos eram mantidos em um cofre na instalação.

Charlestown também possui muitos edifícios, como seria esperado em uma pequena área urbana, incluindo uma lavanderia ainda de pé e várias residências ao redor. Infelizmente, a região também se tornou um refúgio para invasores que querem uma saidinha para uma dose de narcos. O local se tornou um covil de iniquidade, voltado para o consumo de narcos.

BUNKER HILL

Cercado por um memorial branco alto em homenagem aos soldados caídos do passado dos EUA, este assentamento se desenvolveu em torno das necessidades de diversos caravaneiros que buscavam um refúgio nos Ermos ao viajar entre diferentes áreas de civilização. Portanto, Bunker Hill é cercado por um muro alto, com um portão principal localizado no lado sul.

Dentro dos limites do assentamento, um pequeno complexo abriga uma instalação administrada pela Ferrovia, abaixo de um armazém de propriedade do comerciante Velho Stockton, onde os sintéticos são preparados emocional e fisicamente para o processo de fuga da Comunidade. Essa informação não passa despercebida pela Iniciativa, que gostaria de contar com ajuda para remover permanentemente a presença da Ferrovia em Bunker Hill. Alguns dos visitantes regulares, incluindo alguns dos comerciantes que trabalham para Stockton, vendem informações que obtêm sobre a Ferrovia em Bunker Hill para o Instituto em troca de dinheiro e estimulantes.

No passado, antes de sua queda, os Minutemen protegiam este assentamento de invasores e sucateiros. Recentemente, essa tarefa passou para a Ferrovia e para quaisquer guardas ou mercenários que os caravaneiros de passagem podem reunir, mas não é incomum que esses mesmos mercenários se voltem contra aqueles

que deveriam proteger assim que surge uma promessa de um cliente que pague melhor ou de uma oportunidade mais vantajosa. Um dos pilares da segurança da cidade tem sido o trabalho da prefeita Kessler. Quando os Minutemen deixaram de defender o assentamento, Kessler negociou com os invasores das redondezas. Em troca de doações regulares de dinheiro para proteção, os invasores geralmente deixam Bunker Hill em paz. Como o lugar é uma parada regular para comerciantes que vão e vêm, Kessler tem conseguido reunir tampas suficientes para manter esse acordo, mas ela sabe que isso não durará para sempre, pois um dia os invasores podem pedir mais, ou o fluxo de comerciantes pode secar.

U.S.S. CONSTITUTION

Originalmente construída em 1797, esta embarcação é um grande exemplo das fragatas da época e desempenhou um papel significativo nas batalhas navais dos EUA. Com o tempo, perdeu sua eficácia em vários confrontos navais e foi eventualmente retirada de serviço, tornando-se uma peça de museu. Após a Grande Guerra, passou por modificações, incluindo motores de foguete NX-42 e atualizações eletrônicas, permitindo que voasse e funcionasse como um navio aéreo. Hoje em dia, no entanto, necessita urgentemente de reparos, pois colidiu com o edifício do Banco de Poupança e Empréstimo Weatherby, a leste de Charlestown.

No comando do navio está um robô sentinela chamado Ironsides, que originalmente era um guia turístico do navio enquanto estava em doca seca. Por volta da época da Grande Guerra, Ironsides sofreu várias falhas e eventos de superaquecimento que acabaram corrompendo e danificando parte de sua programação. Desde então, ele acredita ser o capitão do navio e, de fato, o único oficial militar restante de toda a Força Armada dos Estados Unidos, considerando-se responsável por toda a organização. Ironsides tem a intenção de continuar a reparar a USS *Constitution* para levá-lo ao oceano e tentar um ataque nas águas chinesas, apesar da idade e do estado de degradação do navio. Ele já tentou isso pelo menos uma vez, levando à queda no Banco de Poupança e Empréstimo Weatherby, onde atualmente se encontra. Caso consiga chegar ao Porto de Boston, não se sabe como a tripulação do navio reagirá à presença do submarino Yangtze ancorado lá.

Localidades Notáveis

Acampamento de Sucateiros

Próximo ao oeste da USS *Constitution*, um grupo de sucateiros fez da área sua base enquanto planejam invadir a fragata. Observando o buraco na parte inferior, eles pretendem embarcar no antigo navio marítimo e expulsar os ocupantes robóticos para espoliar suas peças, evitando que seu grupo precise enfrentar a desesperança nos Ermos novamente. O acampamento é pouco mais do que um escritório vazio e uma fogueira ao ar livre, mas os sucateiros, incluindo a líder tácita Mandy Stiles, fizeram deste local o seu lar.

MISSÃO

- **Nunca de Seus Inimigos:** a região de Bunker Hill está sob vigilância do Instituto há algum tempo, e sintéticos que desaparecem têm sido rapidamente rastreados e recuperados por caçadores do Instituto. Só há uma explicação: traição em Bunker Hill. Alguém ali está relatando ao Instituto a exfiltração dos sintéticos, permitindo que eles sejam seguidos. O Velho Stockton, dono do armazém onde se encontra a sede da Ferrovia em Bunker Hill, quer que alguém descubra quem são esses traidores e os elimine antes que o assentamento deixe de ser viável como refúgio para fugitivos.

OS FENS

Os Fens, anteriormente um distrito da cidade de Boston antes da Grande Guerra, têm o exemplo de cidadão: invasores e supermutantes que rondam as ruas em busca de qualquer coisa que possam usar para sobreviver. No entanto, os Fens abrigam algo especial. Um dos assentamentos mais prósperos, avançados e civilizados dos Ermos da Comunidade: Diamond City.

A força de segurança de Diamond City ocasionalmente patrulha as áreas periféricas da região. No entanto, eles continuam dispersos demais para causar um impacto significativo na segurança pessoal em qualquer lugar além de Diamond City, embora possam ser encontrados em qualquer lugar nas redondezas quando é preciso agir.

Entretanto, os Fens não são só conhecidos por elementos positivos. A área também é famosa por abrigar o esconderijo do infame Fantasma dos Fens. Esse assassino em série era conhecido por, após uma caçada, expor os restos macabros de suas vítimas nos esgotos da cidade, em uma grotesca provocação à polícia. Acredita-se que ele nunca tenha sido capturado antes da Grande Guerra, possivelmente tendo morrido junto com muitos dos outros cidadãos de Boston na época.

Localidades Notáveis

Naufrágio do U.S.S. Riptide

Este rebocador da Marinha dos EUA foi originalmente usado pelo exército local para transportar suprimentos pelo rio de Boston ou mover navios pelas águas, conforme necessário. Quando a Grande Guerra começou, acabou naufragado entre as estradas elevadas da Ponte da Represa do Rio Charles, uma ponte basculante nos Fens.

Desde então, o U.S.S. *Riptide* se tornou um refúgio para invasores que aproveitaram o estoque flutuante de equipamentos militares atrás do barco para criar um pequeno acampamento bem abastecido, a partir do qual podem realizar ataques na área circundante.

Centro de Ciências!

Diamond City, em Boston, abriga esta pequena casa de dois andares. Dentro dela, um casal de cientistas, a professora Scara e a Dr.ª Duff, se dedica a diferentes experimentos nos Ermos da Comunidade. O edifício, feito de ferro ondulado e concreto, contém equipamentos científicos e documentos com os resultados de muitos experimentos. Muitos deles são fruto da natureza mercurial da Dr.ª Duff, que salta de um experimento para outro. Por outro lado, sua esposa, a professora Scara, foca em um único projeto de pesquisa por vez, avançando até a conclusão antes de passar para o próximo.

Home Plate

Dentro de Diamond City, algumas cabanas e quartos estão disponíveis para alugar. No entanto, um deles é mais luxuoso do que os outros. Home Plate, uma propriedade espaçosa, foi ampliada pelo antigo proprietário, que comprou edifícios adjacentes e combinou as áreas. A combinação do grande interior e sua localização na área central do mercado de Diamond City explica em grande parte o preço de 2.000 tampas. Ele pode ser adquirido nos escritórios da prefeitura de Diamond City.

Embora seja alimentado pela rede elétrica da própria Diamond City, o local não conta com nenhum serviço funcional e está relativamente sem mobília, permitindo que novos compradores o decorem conforme desejarem. Para qualquer grupo de ermantes em busca de suprimentos, pode facilmente se tornar um novo lar ou sede, com poucas mudanças necessárias.

Escola

O Sr. Zwicky administra esta pequena instalação educacional para as poucas crianças que vivem em Diamond City. Como passa a maior parte do dia neste edifício, ele também transformou o andar superior em sua residência, o que significa que pode estar à disposição para ajudar na educação das crianças quando necessário.

O Sr. Zwicky é frequentemente auxiliado por uma companheira robótica de ensino chamada Miss Edna. Esta Miss Nanny fala com um sotaque francês e acredita ser o resultado de experimentos de detecção emocional. Atualmente, ela acredita que Sr. Zwicky e ela desenvolveram uma relação romântica, mas teme expressar esses sentimentos devido a preocupações sobre sua natureza artificial.

Capela de Todos os Credos

Devido à diversidade de Diamond City, com muitos oriundos de diferentes origens e religiões visitando ou vivendo lá, a Capela de Todos os Credos surgiu para atender a essa necessidade. A capela incentiva a meditação sobre o divino, independentemente da forma específica que esse conceito sagrado possa ter.

O pastor Clements é o zelador da Capela de Todos os Credos. Ele tem o papel de liderar indivíduos ou grupos em oração, meditação ou contemplação, além de realizar cerimônias específicas. No entanto, admite que pode não saber a forma exata dos rituais religiosos dos outros ou como guiá-los em sua adoração sem a assistência do adorador.

DIAMOND CITY

A "grande joia verde" dos Ermos da Comunidade é o maior assentamento da região. Fortificada por todos os lados e patrulhada por uma milícia temática de beisebol, Diamond City pode ser o lugar mais seguro para qualquer um em toda a região.

Antes da Grande Guerra, a área onde Diamond City está localizada era um estádio popular de beisebol conhecido como Fenway Park, o que fez com que seus terrenos se tornassem um local atraente para muitas pessoas, pois ofereciam uma grande proteção tanto contra as intempéries quanto como um símbolo de civilização que desencorajava grupos nefastos de atacar. Com o tempo, desenvolveu sua própria microeconomia, e indivíduos de diferentes níveis de riqueza se estratificaram em uma sociedade que possuía tanto Arquibancadas Superiores e uma área conhecida como Campos Inferiores, onde viviam os demais residentes.

Um dos aspectos menos acolhedores de Diamond City é que a região é completamente intolerante com os necróticos. Devido às ações do prefeito McDonough durante sua campanha eleitoral para governar a cidade, ele prometeu remover todos os necróticos do assentamento, e foi exatamente isso que aconteceu após sua eleição. Após assumir a prefeitura, todos os necróticos da área foram expulsos, muitos se estabelecendo na localidade vizinha, Goodneighbor.

O que alguns dos habitantes de Diamond City suspeitam, no entanto, é que o prefeito não é tudo o que parece. Muitos acreditam que, na verdade, ele é um sintético do Instituto; no entanto, obter provas disso tem sido complicado, para dizer o mínimo.

CORTES NOBRES

Dentro dos limites de Diamond City, o Cortes Nobres é a principal fonte de carne para a maioria dos habitantes do assentamento. Embora comercialize principalmente carne de Brahmin devido à sua abundância, Polly, a proprietária, consegue obter e fornecer uma ampla variedade de diferentes tipos de carne para aqueles que pedem. A carne de Brahmin, especificamente, é produzida pela família Codman, da Arquibancada Superior de Diamond City.

Polly é uma pessoa artística. Quando não está cuidando das necessidades diárias de administrar o açougue, ela é conhecida por se dedicar à poesia e à dança. É uma pessoa reservada, mas amiga de vários membros de Diamond City que apreciam sua companhia. Sua relação com a família Codman tem sido próspera, embora eles costumem desprezar aqueles que frequentam a loja, incluindo Polly.

No Cortes Nobres, há um grande frigorífico, utilizado para armazenar diversos alimentos e evitar que se estraguem no ar da Comunidade. Além disso, Polly utiliza o espaço como sua residência, com uma cozinha e uma área de dormir ocupando a maior parte dos fundos da loja.

TAVERNA COLONIAL

Este bar, localizado em Diamond City, é um dos mais visitados da região, conhecido por oferecer bebidas e entretenimento. Mantendo uma atmosfera civilizada e uma estética interna parecida com a do Pré-Guerra, o bar atrai muitos visitantes de todo o assentamento que vêm para aproveitar as bebidas oferecidas. Seu principal concorrente é a Pousada Dugout, um bar e hotel localizado em outra parte de Diamond City, mas o estilo rústico e charmoso da Taverna Colonial e o fato de ser exclusivamente um lugar de bebida e entretenimento mantêm a clientela estabelecida em grande parte separada.

O barman da Taverna Colonial, Henry Cooke, é uma figura controversa. Embora seja uma pessoa amigável e querida pelos frequentadores de seu estabelecimento, sabe-se que ele está tendo um caso com uma mulher casada chamada Darcy Pembroke. O marido de Darcy está ciente da traição e pretende proteger sua família, tanto pelo seu filho quanto por seu orgulho ferido.

Se isso não fosse suficiente para colocar Cooke em uma situação perigosa, Henry também está envolvido com dois grupos notórios. Primeiro, ele é secretamente um informante do obscuro Instituto. Além disso, é conhecido por fazer negócios com um perigoso traficante de estimulantes chamado Marowski, para contrabandear substâncias ilícitas além dos muros do assentamento, sem o conhecimento do prefeito.

Localidades Notáveis

Gabinete da Prefeitura

Na parede sul do estádio de Diamond City, o escritório do prefeito McDonough só é acessível por meio de um elevador nas paredes externas protegido. O escritório, que antigamente era a cabine de transmissão televisiva, oferece uma ampla visão de todo o estádio, permitindo que qualquer prefeito possa observar seus cidadãos.

Além do próprio prefeito, outras pessoas que podem passar um tempo aqui incluem a secretária Geneva, que dá suporte ao trabalho do prefeito, e Danny Sullivan, que vigia a entrada principal da cidade, assim como o elevador de acesso ao prefeito McDonough.

O mestre de jogo pode querer organizar uma mudança de prefeito como parte de uma trama, devido à morte ou destituição do atual. Isso deve ser uma oportunidade para permitir que as personagens de jogador exerçam sua influência social sobre a cidade, conseguindo votos em troca de empregos e favores, ou tentando convencer a população sobre as credenciais do candidato que preferem — mesmo que esse candidato seja alguém do grupo!

MERCADO DE DIAMOND CITY

Este mercado dos Ermos é o maior e mais diverso de toda a Comunidade. Os produtos disponíveis incluem armas e armaduras, além de todos os suprimentos e medicamentos básicos, e diversos serviços podem ser adquiridos nos muitos escritórios próximos. O mercado abre diariamente às 8h, embora algumas lojas, como a Suprimentos de Diamond City, ofereçam serviços fora do horário comercial.

A área aberta do mercado é dominada no centro pelo quiosque do Macarrão Potente, uma enorme torre vertical que pode ser vista de todos os cantos da cidade. Por isso, frequentemente é utilizada como um ponto de referência para viajantes ou como local de encontro para pequenas reuniões antes de seguir para outros lugares.

NARCO-AMIGO

Para a fornecedora de narcos mais prolífica de Diamond City, a Narco-Amigo é surpreendentemente pequena. Com pouco mais do que algumas prateleiras em um pequeno recanto ao lado do mercado, a loja vende narcos e suprimentos de primeiros socorros

para qualquer um que tenha dinheiro suficiente para gastar. Várias propagandas cercam a entrada, promovendo a eficácia e o potencial dos produtos, que são uma mistura de anúncios do Pré-Guerra e cartazes feitos à mão.

O proprietário Solomon é uma pessoa desleixada, e sua casa adjacente reflete essa característica. Ela está cheia de lixo acumulado, narcos e outros suprimentos para a loja, nada mais. Solomon faz uso extensivo de seus próprios produtos e graças a isso é conhecido por poder recomendar o narco certo para a necessidade e situação de cada cliente, o que explica a desordem e a negligência em sua casa e suprimentos.

Solomon frequentemente busca flora e fauna com propriedades semelhantes às dos narcos para criar novos lotes para vender, em vez de comprá-los de fornecedores. Para isso, ermantes destemidos podem se beneficiar oferecendo seus serviços para localizar os ingredientes mais difíceis de encontrar nos Ermos.

ARMAMENTOS DA COMUNIDADE

Arturo Rodriguez, especialista e entusiasta em armas, é o principal fornecedor de armamentos de Diamond City e opera um estande no mercado, de onde vende uma ampla variedade de armas convencionais, lasers e outras mais obscuras. O estande é simples, com poucos itens nas prateleiras, já que Arturo repõe o estoque conforme as armas são vendidas. Por solicitação especial, é possível pedir que ele adquira equipamentos únicos ou especializados, como armas exclusivas ou ferramentas especialmente danosas. Além disso, ele pode fornecer Armaduras Potentes para os ermantes que precisarem, desde que tenham tampas suficientes para pagar por esse equipamento pesado.

Ao lado do estande, também estão disponíveis vários outros itens para os aspirantes a usuários de armas que desejam manter seus equipamentos em perfeito estado. Isso inclui ferramentas para reparar e fabricar itens letais usando peças vasculhadas nos Ermos.

Arturo mora em uma casa ao lado de seu estande comercial com sua filha, Nina. A menina frequenta a escola de Diamond City e é cautelosa com os recém-chegados ou pessoas que seu pai ainda não a apresentou.

SUPRIMENTOS DE DIAMOND CITY

Como uma loja que funciona vinte e quatro horas por dia na Comunidade, este estabelecimento pode atender a qualquer momento aqueles que precisam de qualquer produto que esteja em estoque. Devido à natureza caótica dos Ermos, eles podem vender praticamente qualquer coisa que tenha valor. Isso pode incluir alimentos, armas, armaduras, narcos, suprimentos de primeiros socorros ou quaisquer outros equipamentos que os moradores tenham em excesso, vendendo-os para que possam ser repassados a outros.

Durante o dia, a loja é administrada por Myrna, uma mecânica talentosa e ativista contra os sintéticos. Quando não está à frente do negócio, ela costuma ser vista consertando equipamentos ou fazendo discursos contra o Instituto, fortemente centrada em sua paranoia sobre uma possível infiltração secreta de sintéticos em Diamond City.

Durante a noite, o robô assistente de Myrna conhecido como Percy comanda a loja. Percy é um Mr. Handy reprogramado após seu chassi quebrado ter sido recuperado nos Ermos. Sua capacidade de fornecer atendimento vinte e quatro horas por dia aos cidadãos de Diamond City garante que a loja de suprimentos possa lucrar tanto de dia quanto de noite, embora falhas em sua programação ocasionalmente o impeçam de determinar se itens específicos estão à venda.

PORÃO DA FALLON

Em vez de um estande no mercado, o Porão da Fallon é uma loja de roupas subterrânea construída no porão da casa de Becky Fallon. Ela vende uma ampla variedade de roupas do Pré-Guerra para adultos e crianças, além de vários trajes para os trabalhadores de Diamond City. Se um cliente precisar de itens para costura, encontrará aqui botões e grampos, bem como agulhas e linhas para ajudar as pessoas a manter suas roupas do Pré-Guerra ao longo do tempo.

O interior da loja é majoritariamente revestido com chapas de ferro ondulado, com manequins dispostos ao longo das paredes exibindo os produtos disponíveis para compra. Do lado de fora, a loja mantém a mesma aparência enferrujada, mas banners com "LIQUIDAÇÃO" e um grande letreiro com "FALLON" são peças permanentes que informam as pessoas sobre o que o estabelecimento oferece.

Becky se preocupa muito com o bem-estar de sua loja, sendo especialmente atenta a possíveis ladrões e estranhos em Diamond City. Como seu marido Charlie foi sequestrado antes de 2287 por agentes sintéticos do Instituto, ela nutre uma forte aversão ao Instituto e seus planos. Ela é bastante rancorosa em relação às forças de segurança de Diamond City, acreditando que não fizeram o suficiente para investigar o desaparecimento dele.

SUPER SALÃO KATHY E JOHN

A família monoparental de Cathy e John é a proprietária dessa barbearia, cujo nome está escrito errado, em Diamond City. O estabelecimento atende a todos os tipos de clientes que possam parar para um corte de cabelo. Cathy é a mãe de meia-idade de John e é extremamente crítica em relação ao filho. Ela é conhecida por gritar frequentemente com John e por o repreender em alta voz por erros que ela acredita que ele comete, especialmente em comparação com seu pai, que também era cabeleireiro. Esse comportamento causou traumas visíveis em John, incluindo surdez em uma das orelhas. O relacionamento deles é claramente problemático, mas até agora ninguém em Diamond City interveio para impedir esse abuso.

John é um adolescente que está tentando seguir os passos do pai ao se tornar cabeleireiro e, regularmente, corta o cabelo de muitas figuras influentes em Diamond City. Isso é especialmente notável, pois sua mãe, paranoica em relação a sintéticos, acredita que a secretária do prefeito, Geneva, seja uma sintética. No entanto, desde que John começou a cortar o cabelo de Geneva, ele se convenceu de que isso não é verdade.

Nota: *lembre-se de discutir e obter a aprovação dos jogadores sobre os temas de abuso antes de introduzir elementos problemáticos no relacionamento de Cathy e John em seu jogo.*

MEGACENTRO CIRÚRGICO

O Dr. Crocker e o Dr. Sun administram este estabelecimento médico localizado no mercado de Diamond City. A loja é uma cabana acima do solo que anuncia intervenções médicas para várias doenças, além de cirurgias reconstrutivas quando necessário. O Dr. Sun administra a loja e vende kits de primeiros socorros para viajantes, além de oferecer serviços médicos gerais a quem a visita, incluindo tratamento para radiação e apoio à reabilitação de dependentes de narcos. Os médicos também são especialistas em várias formas de química e contam com uma mesa experimental disponível para aqueles que desejam realizar experiências médicas científicas.

Enquanto o doutor Sun é um indivíduo amável e trata todos que vêm ao estabelecimento com muito respeito, o doutor Crocker tem uma natureza muito mais perturbadora. Embora seja um cirurgião habilidoso, ele se preocupa muito com a aparência estética daqueles que ele opera. Essa distração faz com que ele negligencie a segurança do paciente e esses procedimentos muitas vezes são complicados. O sentimento é mais do que apenas uma preocupação profissional, no entanto, e o médico considera aqueles que são menos atraentes como inerentemente menos dignos do que outros, levando a um grande preconceito quando se trata de vários cidadãos de Diamond City.

Sem que ninguém soubesse, um indivíduo chamado Earl Sterling, que trabalhava para a Pousada Dugout, recentemente passou pela cirurgia do Dr. Crocker para aperfeiçoar o que Earl considerava uma aparência feia. Devido à obsessão do médico, ele trabalhou no rosto de Sterling muito além do tempo necessário, fazendo alterações desnecessárias que colocaram a vida de Earl em risco e o levaram à morte. O Dr. Crocker escondeu o corpo, mas a ansiedade e a culpa ainda o atormentam até hoje.

MACARRÃO POTENTE

No centro de Diamond City, ergue-se uma torre significativamente alta, que ofusca a altura de tudo ao seu redor. Este vasto pilar improvisado de estruturas de aço, fios e panos para proteger da chuva abriga duas instalações importantes: o gerador principal de energia que abastece toda Diamond City e um ponto de venda de comida para viagem popular que serve macarrão para os cidadãos e viajantes.

O restaurante, administrado por um robô chamado Takahashi, forma um anel ao redor da torre central, com instalações de cozinha localizadas atrás do próprio bar. Takahashi é bem conhecido por ter apenas uma linha programada: "Nan-ni shimasho-ka?", que significa "O que vamos ter hoje?". Isso pode ocasionalmente causar frustração para aqueles que não conhecem essa peculiaridade, embora a razão pela qual o restaurante continua aberto seja porque Takahashi é famoso por fazer um macarrão delicioso, e bem caro.

No assentamento de Diamond City, a localização do Macarrão Potente possui uma história sombria. Cinquenta e oito anos atrás, o primeiro sintético humanoide foi descoberto em um estabelecimento de bebidas cujo terreno agora ocupa o restaurante. O indivíduo visitou o local sem ser notado como um humano sintético até que um mau funcionamento ou programa fez sua bochecha começar a tremer, levando-o a atacar os locais com velocidade mortal. Vários cidadãos foram mortos antes que a segurança neutralizasse o assassino; nesse momento, os habitantes de Diamond City viram os plásticos internos do primeiro sintético humanoide. Isso gerou animosidade com o Instituto, que persiste até hoje.

BATEDORES

A temática de beisebol em Diamond City é motivo de orgulho para a cidade, e por isso, uma loja como esta é inevitável. O estabelecimento é especializado na venda de memorabilia e equipamentos de beisebol, incluindo luvas, bastões e camisas esportivas do time de Fenway Park. No topo da loja, há um enorme bastão de beisebol com a palavra "BATEDORES" estampada.

Moe, o proprietário da Batedores, é bastante claro sobre suas crenças a respeito do que o jogo de beisebol era. Ele não acredita que alguém tenha usado os equipamentos de beisebol para participar de um evento esportivo amigável; em vez disso, ele vende roupas grossas, protetores faciais e bastões, que acredita serem destinados exclusivamente para um esporte sangrento. Para Moe, o beisebol era um jogo em que duas equipes lutavam até a morte, e os bastões dos mortos eram entregues a seus filhos.

Nos fundos da pequena loja, há uma entrada para a casa de Moe, que abriga mais peças de memorabilia de beisebol. Na parte da frente, encontra-se um quadro de recompensas para indivíduos que têm preço por suas cabeças. Além do alvo, os cartazes de recompensa geralmente contêm informações sobre o pagamento e detalhes sobre quem pagará a recompensa após a captura.

RÁDIO DE DIAMOND CITY

Operando a partir de um pequeno trailer de metal sobre um lago no canto de Diamond City, este local de transmissão de músicas e notícias para toda a Comunidade é basicamente a casa e o escritório de um único indivíduo. O trailer pode ser facilmente identificado pela ampla gama de antenas no topo de seu telhado, e quanto mais próximos os ermantes ficam do local, mais clara se torna a transmissão de rádio. Dentro do trailer, o interior simples conta apenas com equipamentos de transmissão e uma pequena cama para dormir.

Travis Miles, o locutor mais ouvido nos Ermos, tem mais ambição do que talento. Sua falta de confiança e a ansiedade fazem com que suas transmissões sejam repletas de frases longas que não levam a lugar nenhum, murmúrios no final das mensagens e até mesmo exclamações de terror dirigidas ao mundo. Ele aspira a se tornar uma pessoa mais confiante, capaz de se expressar melhor, não apenas para sua estação de rádio, mas também para chamar a atenção de Scarlett, uma atendente da Pousada Dugout, pela qual ele se sente atraído.

PUBLICK OCCURRENCES

Com uma gráfica instalada em Diamond City e alguns jornalistas habilidosos, os escritórios do Publick Occurrences imprimem suas edições e as distribuem rapida e profissionalmente pelos Ermos da Comunidade. No entanto, em Diamond City, sua reputação não é das melhores. Infelizmente, por terem feito inimizade com o prefeito McDonough (provavelmente porque o jornal continua insinuando que ele é um sintético), a jornalista Piper Wright foi temporariamente exilada dos limites da cidade.

Piper é a chefe do Publick Occurrences e, com sua irmã mais nova, Nat, gerencia o dia a dia das entrevistas, redação dos artigos e venda dos jornais. No entanto, elas se tornaram alvo de descontentamento por parte de muitos, devido ao que a dupla de irmãs chama de "verdade brutal e honesta".

Nas instalações do Publick Occurrences, Nat dá continuidade ao trabalho de sua irmã quando ela não está disponível. A cabana abriga uma série de jornais antigos empilhados em caixas espalhadas, além de armários de arquivos e documentos com o máximo de informações sobre os Ermos da Comunidade que conseguem reunir, buscando o que pode ser útil para os locais.

AGÊNCIA DE DETETIVE VALENTINE

Com pouco mais do que um único cômodo e um espaço de dormir adjacente, a Agência de Detetive Valentine é administrada pelo detetive particular sintético Nick Valentine. A agência se dedica a atender as preocupações dos cidadãos relacionadas a pessoas desaparecidas, traições ou questões pessoais semelhantes… tudo por um preço. No escritório, ele trabalha ao lado de Ellie Perkins, sua secretária, em duas mesas que adornam o espaço, além de vários armários de arquivos, caixas de armazenamento e outros objetos diversos.

Nick Valentine foi um dos dois sintéticos criados pela Iniciativa para pensar de forma independente. Enquanto o outro sintético poderia criar sua própria personalidade, Nick possuía uma ampla variedade de outras personalidades de pessoas reais das quais podia se inspirar. A personalidade Nick Valentine é de um policial da Boston do Pré-Guerra, cujo cérebro foi escaneado como parte de um tratamento para estresse pós-traumático após o assassinato de sua esposa por um chefe da máfia. Nick ouviu rumores de que esse chefe da máfia, um homem chamado Edward Winters, se tornou um necrótico quando as bombas caíram durante a guerra, e, por isso, um arquivo sobre esse homem costuma estar aberto em uma das mesas da agência.

Embora os habitantes de Diamond City não confiem totalmente em Nick devido à sua natureza sintética, muitos deles deixam de lado suas preocupações quando precisam de seus serviços. Assim, ele raramente fica sem trabalho, e nenhum dos moradores da cidade reage de forma especialmente negativa à sua presença.

POUSADA DUGOUT

Como concorrente da Taverna Colonial, a Pousada Dugout atende a um público diferente. Este local é mais voltado para aqueles que desejam pernoitar e, por isso, apresenta um interior mais confortável e luxuoso, com sofás e outras cadeiras acolchoadas na área comum para os clientes poderem relaxar enquanto bebem. Uma máquina dispensadora de comida Port-A-Diner está disponível na sala comum, servindo pratos quentes para quem pode gastar algumas tampas.

Caso alguém deseje pernoitar na Pousada Dugout, encontrará quartos simples e espaçosos, com pouco mais do que uma cama com colchão, algumas cadeiras e uma mesa.

A Pousada Dugout é copropriedade dos irmãos gêmeos Vadim e Yefim Bobrov, homens com ascendência do leste europeu que ocasionalmente usam antigas palavras russas em suas conversas e falam com um forte sotaque. Dos dois, Vadim é o mais quieto e reservado, enquanto Yefim é conhecido por ser mais extrovertido e amigável com os clientes, socializando com facilidade. Apesar do vínculo familiar forte, Vadim fica ocasionalmente irritado com a falta de disciplina do irmão em relação às finanças pessoais, tendo de lembrar Yefim de suas responsabilidades.

ESGOTO DE FENS STREET

Abaixo das ruas de Boston, existe uma exibição macabra de proporções grotescas. O sistema de esgoto de Fens Street foi a residência e o ateliê macabro de um indivíduo conhecido como o Fantasma dos Fens. Esse indivíduo problemático acabou matando várias pessoas em uma série de assassinatos pela área, ganhando seu título por sua habilidade de não ser encontrado e capturado.

Nos esgotos, os esqueletos das vítimas do Fantasma dos Fens estão dispostos em várias peças de arte macabra, cada uma marcada com um X em uma parede próxima para indicar uma morte. Adereços, esqueletos de animais e poses compõem uma galeria horrenda que zomba dos detetives que investigaram o caso. Uma série de gravações de áudio confirma isso. Essas gravações estavam espalhadas pelos esgotos e poderiam ter sido encontradas antes de a Grande Guerra destruir qualquer possibilidade de a exibição ser descoberta.

CIDADE DA FERRUGEM

Esta loja do Pré-Guerra localizada a sudoeste de Diamond City foi tomada por invasores que a utilizam como base de operações e meio para adquirir mais bens roubados. Quando alguém é avistado nas redondezas, um dos invasores apela à compaixão dos transeuntes, alegando que um amigo foi capturado por invasores dentro do prédio. Se isso conseguir atrair a pessoa para dentro, ela é emboscada e morta não apenas pela gangue no edifício, mas também pela própria isca, que rapidamente se volta contra a vítima. O sucesso desse golpe é evidente para qualquer visitante, que pode ver a pilha de corpos acumulados no porão, onde as vítimas são despidas de seus pertences valiosos e deixadas para apodrecer.

Os invasores na Cidade da Ferrugem não têm um líder único, mas estão prontos para executar aqueles que consideram ter falhado com o grupo. Isso pode acontecer, por exemplo, se a isca não conseguir atrair ninguém para dentro do prédio por um tempo significativo ou se surgirem outros problemas. Um ermante pode tirar proveito dessa falta de liderança e lealdade instável, criando uma dinâmica interessante.

MISSÕES

- **Um Resgate Convencional:** a assistente do prefeito McDonaugh, Geneva, está desaparecida. Ela foi entregar mensagens com uma escolta para Goodneighbor, mas parece ter sumido no trajeto. Investigar seu rastro revela que ela foi sequestrada por invasores e está sendo mantida nos destroços do U.S.S. *Riptide*. Eles estão exigindo comida e suprimentos antes de deixar a área, mas prometeram afundar o U.S.S. *Riptide* com Geneva a bordo se o prefeito não atender às suas exigências.
- **Sob o Microscópio:** a professora Scara e a doutora Duff do Centro de Ciências! de Diamond City finalmente chamaram a atenção do Instituto, que têm grande necessidade de seus conhecimentos e desejam se encontrar com o casal. Indivíduos do Instituto nem sempre são bem-vindos dentro das muralhas de Diamond City, e as duas doutoras não desejam visitar o Instituto. Um local neutro foi escolhido e precisa ser protegido para assegurar que as conversas aconteçam.
- **Eventos Atuais:** o reator de força de Diamond City começou a apresentar problemas. Após investigação pelos mecânicos, foi determinado que ele precisa de um novo núcleo. Esses núcleos não são abundantes nos Ermos, e os que existem normalmente não têm potência suficiente para abastecer uma cidade inteira. No entanto, há rumores de que o antigo submarino chinês no porto de Boston, o Yangtze, pode ter algo adequado para essa finalidade. Colocar um grupo de mecânicos a bordo, lidar com os necróticos irradiados dentro do submarino e retornar sem se irradiar pode ser mais difícil do que parece.
- **Bem-Me-Hertz:** Travis Miles está buscando incluir algumas vozes adicionais em seu programa de rádio para ganhar experiência com outros locutores. No entanto, ele não tem certeza de quem trazer e deseja tentar obter a maior variedade de talentos e opiniões possíveis. Ele reuniu uma pequena quantidade de tampas e pagará uma recompensa a qualquer um que for apresentado e aceite falar. Quanto mais distante for de Diamond City e mais interessante forem para os ouvintes, melhor.
- **Sintético Original:** Piper, do Publick Occurrences, tem uma teoria sobre Diamond City. Ela acredita que os sintéticos estão fortemente envolvidos em partes importantes das funções da cidade. Embora desconfie do prefeito McDonough, ela também tem suspeitas sobre sua secretária, o guarda na entrada principal de Diamond City e alguns indivíduos mais falantes. Ela encontrou um pedaço de papel que confirma a presença de pelo menos um sintético ainda em Diamond City, além de Nick Valentine; o documento é uma ordem do Instituto ao sintético para agir conforme suas ordens e inclui um código de ativação visual. No entanto, Piper precisa que alguém investigue mais a fundo enquanto ela está sob a vigilância do prefeito.
- **Entre no Programa:** Nick Valentine está preocupado com sua estrutura interna. Seus processos cognitivos passaram por uma mudança inesperada e sua bochecha começou a tremer incontrolavelmente. Ele teme que possa passar por uma alteração semelhante à do sintético envolvido no incidente da Máscara Quebrada e quer garantir que isso não aconteça. No entanto, ele não consegue descobrir o que está errado e precisa de uma expertise que só um lugar pode oferecer: o Instituto. Nick tem mantido contato com um cientista do Instituto que pode conseguir ajudá-lo, mas não confia nele. Por isso, está tentando recrutar outros que acha que podem protegê-lo durante o processo de diagnóstico.

ESPLANADA

Na margem sul do rio, entre Beacon Hill e os Fens, há um trecho de margem que antes fazia parte de uma área extremamente rica de Boston. O local conta com um grande parque, além de diversas instalações, tanto dentro quanto fora do próprio parque.

Um pequeno braço do Rio Charles atravessa o parque, cruzado por duas pontes de pedra construídas antes da Grande Guerra, conectando o restante do parque a uma pequena ilha próxima à costa.

O local é amplamente habitado por invasores, que tentaram vasculhar o prédio da HalluciGen, Inc. antes de um incidente ocorrido lá. No entanto, alguns edifícios ainda não foram totalmente limpos, o que significa que necróticos e supermutantes ainda podem ser vistos rondando as ruas a qualquer hora do dia.

ANFITEATRO CHARLES VIEW

Os Pilares da Comunidade são um pequeno culto de pessoas com pensamentos semelhantes que se estabeleceram em um palco público coberto, onde antes da Grande Guerra eram realizadas apresentações. Eles seguem um homem chamado Irmão Thomas, que promete aos devotos uma "vida melhor" por meio de um sistema de progressão em múltiplos níveis à medida que avançam no culto. Na realidade, porém, não existe nenhum nível acima do primeiro, e alcançar essa etapa inicial exige que você entregue todos os seus pertences ao Irmão Thomas. Isso torna bastante difícil chegar a um ponto em que sua vida seja positiva o suficiente para que você possa avançar para outros níveis, mesmo se eles realmente existissem.

Os Pilares da Comunidade estão profundamente envolvidos no culto. Vindos dos ermos hostis, este é o período mais positivo que experimentaram em muito tempo, e protegerão o Irmão Thomas caso algum perigo o ameace. Seria muito difícil convencê-los a abandonar o culto, pois estão cientes de que a vida fora dele pode ser pior, e os Pilares representam a única existência positiva que conheceram.

HALLUCIGEN, INC.

Antes da Grande Guerra, esta instalação produzia e pesquisava substâncias químicas para uso das forças armadas civis e militares, visando aumentar sua eficácia. Após as bombas caírem, o local foi em grande parte abandonado, até que invasores liderados pelos Atiradores invadiram a instalação a serviço de um cliente. No entanto, ao entrarem nas áreas de laboratório, acabaram liberando acidentalmente um químico experimental dentro da instalação.

Os Atiradores que entraram em contato com essa fórmula rapidamente ficaram agressivos e sua resposta de luta ou fuga foi ativada, fazendo com que atacassem todos ao redor em um surto de fúria. Muitos dos Atiradores sobreviventes fugiram da instalação, deixando para trás seus companheiros afetados até hoje.

A instalação em si é extensa, com vários andares parcialmente colapsados, que abrigam diversos equipamentos, computadores, salas de escritório e áreas de armazenamento. Há também um porão onde os membros afetados dos Atiradores permanecem, cercados por cilindros do mesmo agente que causou sua enfermidade atual.

Neste ponto, o gás criado pela HalluciGen se dissipou na atmosfera e não causará mais danos a futuros visitantes. O principal perigo vem dos invasores restantes. Aqueles que ainda não perderam completamente o contato com a realidade podem estar apenas sucumbindo mais lentamente aos seus efeitos.

BACK BAY

Logo atrás da Esplanada pelo Rio Charles, Back Bay é notável principalmente pela arquitetura extremamente alta que domina sua pequena área urbana. Tanto a Trinity Tower quanto o Prédio Profissional de Dartmouth são alguns dos poucos edifícios que causam uma impressão marcante em quem observa esta parte de Boston. O local foi abandonado por pessoas civilizadas há bastante tempo, levando supermutantes e invasores a lutarem entre si pelos restos de sucata.

HUBRIS COMICS

Esta loja de quatro andares vendia quadrinhos, brinquedos e outras lembranças da cultura pop antes da Grande Guerra. Infelizmente, em algum momento desde então, foi tomada por necróticos ferozes, incluindo resplandecentes poderosos que vagam pelos andares superiores do edifício. Por essa razão, e por não conter alimentos, medicamentos ou armas, não tem sido um alvo para invasores ou sucateiros durante todos esses anos.

No interior do edifício, anúncios de franquias de quadrinhos permanecem em várias paredes, e réplicas de peças famosas de equipamentos dos quadrinhos estão guardadas em armários trancados. Exemplos incluem um machado no estilo do usado pelo poderoso bárbaro fictício Grognak, além de uma réplica do sobretudo, cachecol e chapéu em tons de cinza usados pelo herói dos quadrinhos Silver Shroud.

TRINITY TOWER

Apesar dos danos causados pelas bombas da Grande Guerra, bem como pelo vento, chuva e outros elementos desde então, a Trinity Tower continua a ser a estrutura artificial mais alta dos Ermos da Comunidade. No entanto, escalar o edifício não é para os fracos de coração: grandes seções dos andares estão desmoronando ou deterioradas, e embora alguns dos elevadores levem os passageiros por alguns poucos andares, a maioria dos andares é inóspita.

Além do constante perigo de danos ao edifício que podem ferir os visitantes, os ocupantes atuais do local — muitos supermutantes — podem fazer qualquer hóspede repensar o uso do lugar como abrigo.

No topo do edifício, estão mantidas em cativeiro duas pessoas. A primeira é um ator e radialista chamado Rex Goodman. Os supermutantes continuam permitindo que ele transmita pedidos de ajuda por meio de um sistema de rádio, esperando que isso atraia novas presas para o edifício. Ao lado dele, está outro supermutante chamado Strong. Strong se interessou por Rex Goodman quando ele começou a pregar sobre civilização e cultura para o grupo. No entanto, ele levou algumas de suas palavras muito a sério e agora busca aprender mais sobre o "leite da bondade humana", que ouviu na interpretação de Rex de Macbeth. Strong acredita que um dia poderá encontrar esse leite literal e usá-lo para se tornar mais poderoso do que todos os outros no mundo.

TRINITY PLAZA

Esta praça abandonada e tomada pela vegetação fica entre a Trinity Tower e a vizinha Trinity Church. Toda a área está infestada de supermutantes, que tomaram tanto a igreja quanto a torre, tornando este espaço aberto extremamente perigoso. A própria igreja possui várias entradas, uma das quais leva para esta praça. Os supermutantes parecem mais interessados em matar e comer humanos do que em atraí-los para qualquer religião.

Uma estátua em ruínas de George Washington fica voltada para a igreja, com metade da cabeça cortada devido à erosão e danos, mas pequenas áreas com árvores e grama mostram o ambiente verde e acolhedor que esta área já foi.

BIBLIOTECA PÚBLICA DE BOSTON

A oeste da Trinity Tower, a Biblioteca Pública de Boston costumava oferecer livros, documentos históricos, palestras e recitais para uma grande variedade da população da cidade. Depois que as bombas caíram, um homem chamado Curador Givens tentou preservar o máximo possível da história da biblioteca, mas o local acabou sendo invadido por supermutantes invasores e Givens foi morto, seu corpo permanecendo entre os registros da biblioteca até hoje.

A biblioteca em si possui dois andares dispostos em um grande anel de arquitetura greco-romana, com um jardim aberto e uma fonte no centro, destinados à leitura e contemplação. No entanto, acessar o centro não será fácil. Um grande número de protectrons e torretas estão espalhados por toda a biblioteca, colocados lá pelo Curador Givens antes de perder a vida, e tentar acessar muitas das instalações da biblioteca requer lidar com ambos.

Apesar desses contratempos, muitos dos sistemas da biblioteca continuam ativos, incluindo sua política automatizada de devolução de livros. Se indivíduos encontrarem livros da biblioteca pelos Ermos, podem devolvê-los em troca de pequenas recompensas do Pré-Guerra.

BEACON HILL

Este distrito é uma das áreas historicamente mais relevantes da cidade, com várias obras arquitetônicas e utilitários de legado espalhados pelas ruas. Antes da queda das bombas, lâmpadas a gás iluminavam as ruas de paralelepípedos, e a região era conhecida por sua decoração pitoresca. Mansões clássicas e ricas se misturam a edifícios de apartamentos mais modernos, conferindo a este local uma estética mista única nos Ermos da Comunidade.

Além dos locais mencionados, Beacon Hill abriga a sede do *Clarim de Boston*, um jornal local estabelecido e respeitado, que tem sido utilizado por vários vasculhadores nos dias desde a Grande Guerra como um refúgio contra as intempéries.

QG REGIONAL DA VAULT-TEC

Antes da Grande Guerra, muitos refúgios foram construídos nos EUA para salvar o maior número possível de pessoas dos perigos da possibilidade iminente de guerra nuclear. Esses refúgios foram feitos pela empresa Vault-Tec, que tinha sedes regionais por todo o país. A sede regional de Boston, localizada em Beacon Hill, é um edifício de vários andares situado próximo ao rio de Boston. Dentro, entre os diversos andares, há escritórios e terminais pertencentes a seus antigos funcionários, além de salas de descanso, salas de conferência e uma cozinha, bem como uma área de armazenamento no porão.

Pouco antes da Grande Guerra, a sede estava passando por uma mudança de poder. Um indivíduo chamado Martin Reid havia começado a descobrir os segredos por trás do que estava acontecendo nos refúgios experimentais da Vault-Tec. Ele foi alertado por um colega suspeito chamado Walter Scott sobre outras preocupações que tinham, momento em que planejou deixar a empresa para evitar se envolver em seus atos nefastos. Infelizmente, esse plano chegou tarde demais, pois a Grande Guerra atingiu seu ponto de ebulição antes que Reid pudesse apresentar seu pedido de demissão.

As provas dos crimes da Vault-Tec estão em registros espalhados pelo escritório, assim como o corpo da secretária Sharon da Gerência Regional, vítima de assassinato da perigosa instabilidade mental do gerente regional Frank Davidson.

CABOT HOUSE

Casas antigas, como a residência ancestral da família Cabot, estão espalhadas pelo local, e algumas foram ocupadas por indivíduos que têm suas próprias razões para manter estilos do Pré-Guerra. No caso da casa dos Cabots, a antiga empregada da família sobreviveu como uma necrótica, mas continua a cuidar da casa como se os Cabots ainda estivessem vivos, duzentos anos depois. Na verdade, suas vidas foram prolongadas por um soro sobrenatural desenvolvido por Jack Cabot a partir do sangue de seu pai, Lorenzo.

Lorenzo, um explorador nascido em 1835, encontrou uma coroa enorme em suas viagens, que parecia ter uma origem antiga e sobrenatural, concedendo-lhe uma vida excepcionalmente longa e várias outras habilidades em troca de sua sanidade. Seu sangue foi posteriormente transformado em um soro por Jack, que tem mantido a família Cabot viva.

Lorenzo foi aprisionado por seu filho no Manicômio Estadual Parsons, onde permanece até hoje devido ao poder que a coroa exerce sobre ele e à instabilidade que isso causa em seu estado mental.

NORTH END

Um local historicamente significativo de Boston, sendo uma das primeiras partes da região a ser colonizada, North End é famoso por ter desempenhado um papel na Guerra Revolucionária Americana, além de conter um bom número de marcos históricos, como a igreja mais antiga em pé de Boston e a própria casa de Paul Revere.

Pouco antes da Grande Guerra, North End era controlada por poderosos grupos criminosos italianos liderados por um homem chamado Sal Barsconi. As relações entre Barsconi e os grupos criminosos irlandeses do Sul estavam em seu ponto mais baixo, já que as conversas e negociações fracassaram após uma tentativa de assassinato contra Barsconi. O início da Grande Guerra trouxe o fim dessa rivalidade, mas vestígios dessa rixa entre máfias permanecem nas localidades mais nefastas de North End.

Desde a Grande Guerra, o local foi tomado por invasores, mas a Ferrovia estabeleceu uma base de operações na região para ajudar os sintéticos a continuarem a escapar do Instituto após a desativação de uma de suas outras sedes em outra parte dos Ermos da Comunidade.

GALERIA PICKMAN

Pickman é uma figura perturbada. Tendo sobrevivido nos Ermos por tanto tempo, ele tornou-se habituado a atrair invasores para sua casa, matá-los e depois exibir seus corpos pela área ao redor. Não se sabe o motivo de seus hábitos depravados: ele pode ter passado por uma experiência traumática que o levou a desenvolver um profundo desgosto pelos invasores, mas não fala sobre isso. De qualquer forma, hoje em dia ele tende a se descrever como um artista, exibindo suas "pinturas" perturbadoras produzidas com os fluidos corporais dos invasores em sua galeria pessoal.

O andar térreo do edifício de vários andares contém salas recheadas com essas obras de arte macabras, enquanto os andares superiores são usados para armazenar as partes do corpo dos invasores mortos, seus corpos guardados em tecidos retirados do prédio.

Os invasores que Pickman está matando estão notavelmente irritados com seus irmãos sendo mortos e exibidos dessa maneira. No momento, eles estão planejando invadir a casa de Pickman e ensinar-lhe uma lição como recompensa pelo que ele fez a tantos deles.

QG DA FERROVIA

Após sua sede no antigo bunker subterrâneo da DIA ("*Defense Intelligence Agency*", ou "Agência de Inteligência de Defesa") ter sido invadida pelo Instituto, a Ferrovia precisava de um novo lar para auxiliar os sintéticos que tentam escapar do Instituto. Para isso, eles tomaram conta das catacumbas da Old North Church, em North End, e as transformaram em um local secreto a partir do qual suas atividades poderiam continuar.

Qualquer um que busque a sede da Ferrovia faria melhor em seguir o caminho da liberdade que eles pregam. Diz-se que a Estrada Para a Liberdade de Boston serpenteia por North End e leva à sua entrada, mas aqueles que chegam ao fim da estrada só encontram enigmas e charadas à sua espera. Se alguém conseguir resolver esses desafios, com certeza será bem-vindo ao santuário interno da Ferrovia.

O membro mais único da Ferrovia neste local é PAM, ou Máquina de Análise Preditiva. Essa inteligência artificial avançada foi construída antes da Grande Guerra para determinar as ações de países e organizações estrangeiras. Quando a guerra estava prestes a começar, PAM conseguiu informar seus criadores sobre isso, permitindo que eles evacuassem. PAM então ficou sozinha por séculos até que a Ferrovia a encontrou e ativou, trazendo-a a bordo como uma ferramenta de análise e gestão de operações. PAM trabalha lá desde então e consegue oferecer sugestões sobre cursos de ação que o restante da gestão da Ferrovia pode não esperar.

PARQUE CENTRAL DE BOSTON

Antes da Grande Guerra, o Parque Central de Boston era conhecido como o parque público mais antigo de todo o país. Era uma área comum de pastagem até ser oficialmente transformada em um espaço público no início do século 19. Após a Grande Guerra, ele continua a existir como um espaço aberto, embora sem tanta vegetação ou vida.

Ao redor do Parque Central, há vários locais interessantes, incluindo a entrada da Estação Park Street, o clube social Boylston, cujos membros cometeram suicídio antes da Grande Guerra, o Massachusetts State House, que desde então foi tomado por mirelurks, o histórico Cemitério de Old Granary, onde muitos heróis da Guerra Revolucionária Americana foram enterrados, e uma pequena seção de água que ficou conhecida como Lago de Swan.

LAGO DE SWAN

Esta pequena área no Parque Central de Boston é notável por duas coisas. Primeiro, suas águas estagnadas e irradiadas, que atuam como um perigo natural para qualquer vida que possa se aproximar. A outra é a presença de um perigoso e poderoso supermutante behemoth, conhecido pelos locais como Swan, que guarda a área com zelo. Os corpos de invasores e outros exploradores podem ser vistos espalhados pela região, e aqueles que se aproximam demais do lago ficarão chocados ao descobrir que sua superfície oculta a enorme figura muscular sob suas ondulações.

O behemoth Swan outrora era um ladrãozinho que não havia roubado nada mais do que cigarros. Como parte de sua reabilitação, ele foi inoculado, sem seu conhecimento, com uma cepa de FEV, fazendo com que ele perdesse lentamente suas faculdades mentais e ganhasse uma massa muscular extrema. Eventualmente, ele foi liberto e fez seu caminho para a

Comunidade, onde sobrevive até hoje. Tendo confeccionado uma armadura com fragmentos de pedalinhos de cisne e empunhando um grande âncora, os invasores locais sabem bem que não devem se aproximar demais, a menos que queiram enfrentar a ira de Swan.

REFÚGIO 114

Dentro da Estação Park Street está a entrada do Refúgio 114, que nunca foi realmente concluído. Embora sua intenção fosse mostrar, entre outras coisas, os efeitos de uma liderança antiautoritária de habilidade questionável em uma cultura de alta sociedade, o refúgio nunca foi selado. Atualmente, a instalação abandonada é habitada pelos Triggermen e é usada pelo chefe do crime Magrão Malone como um quartel-general seguro.

Para obter mais informações sobre o Refúgio 114, veja *Capítulo 7: Vault-Tec*, pág. 252.

DISTRITO FINANCEIRO

Como um centro de interesses econômicos e comerciais pouco antes da Grande Guerra, a riqueza e o status do Distrito Financeiro de Boston são visíveis pelo número de arranha-céus espalhados na região. A riqueza do local é especificamente destacada pela construção de um monotrilho neste distrito, enquanto as passarelas caídas mostram um estilo de vida de opulência que há muito desapareceu.

Embora o local fosse importante devido a bancos, negócios e apartamentos de alto padrão, atualmente é mais conhecido pela facção criminosa Triggermen, assim como pelo assentamento amigável aos necróticos Goodneighbor.

GOODNEIGHBOR

Esta cidade começou em 2240 como um lugar onde aqueles que desejavam civilização iam quando não eram mais bem-vindos em Diamond City. Inicialmente, isso incluía criminosos tentando fazer uma vida, pessoas simplesmente rejeitadas devido a gafes sociais, além de outros que não se encaixavam. Desde sua fundação, o local cresceu de forma irregular, com um dos períodos mais significativos de expansão ocorrendo quando os necróticos de Diamond City foram exilados.

Como a fundação do local começou como um antro de criminosos, essa realidade acabou se tornando inconciliável com as tentativas do assentamento de criar um ambiente seguro para seus moradores. Para enfrentar esse desafio, foi estabelecida uma força de segurança voluntária conhecida como Vigília da Vizinhança. Essa milícia improvisada visa manter a ordem, proteger a cidade de invasores e garantir que as leis do atual prefeito, John Hancock, sejam aplicadas.

Localidades Notáveis

Casa da Bobbi

Bobbi Sem-Nariz é uma chefe criminosa que atualmente mora em Goodneighbor. Enquanto ela se proclama uma empresária ficha-limpa, suas ações dizem tudo menos isso. Atualmente, seus planos incluem invadir o depósito do atual prefeito John Hancock e roubar milhares de tampas como parte de uma disputa de longa data com Hancock.

A Casa da Bobbi é onde quer que ela decida montar sua loja, mas, por enquanto, está em uma pequena sala no final de um beco em Goodneighbor, onde ela está planejando o roubo.

DESCONTOS DA DAISY

Daisy vende uma ampla variedade de itens em sua loja em Goodneighbor. Kits de primeiros socorros, roupas, armas e munições, tudo disponível a preços acessíveis, ao lado da loja Matar ou Morrer. Daisy é uma grande fã da Biblioteca Pública de Boston e adoraria vê-la livre dos perigos que ali se encontram.

HOTEL REXFORD

Antes da Grande Guerra, este hotel era um local frequentado por uma multidão sofisticada em ascensão. Hoje em dia, não passa de uma fachada para um traficante de narcos chamado Marowski, embora os visitantes ainda possam alugar um quarto para a noite, desde que não causem problemas.

Os habitantes atuais incluem um representante de vendas da Vault-Tec. Após realizar as últimas vendas de vagas em um bunker da Vault-Tec, ele não estava em um deles quando as bombas caíram. Enquanto a radiação o transformava em um necrótico, ele sobreviveu ao desprezo e às dificuldades dos Ermos desde aquele dia. Hoje, ele está apenas em busca de um lugar para chamar de lar.

MATAR OU MORRER

Esta loja de armas é administrada por uma antiga robô assaultron da RobCo Industries chamada KL-E-O, que está mais do que feliz em ajudar os clientes com suas compras. A loja fica ao lado da Descontos da Daisy, e embora ambas vendam armamentos, elas não parecem competir entre si.

Mesmo que KL-E-O tenha sido bem recebida pelos moradores da cidade, ela mantém planos extremamente pragmáticos para escapar de Goodneighbor, caso a necessidade surja. Isso inclui eliminar qualquer um que possa impedi-la de partir, especialmente os membros da Vigília da Vizinhança. Infelizmente, os cidadãos de Goodneighbor não estão cientes desse fato, pois esses planos estão ocultos nas profundezas de sua programação.

COVIL DA MEMÓRIA

Múltiplas "espreguiçadeiras da memória" estão espalhadas pelos andares deste local luxuoso conhecido como Covil da Memória. Irma descobriu esses equipamentos avançados algum tempo atrás e agora os utiliza para entreter os visitantes de seu estabelecimento, permitindo que eles revivam as memórias que desejarem.

Irma não revelou como obteve essas espreguiçadeiras, embora sua assistente, Dr.ª Amari, possua amplo conhecimento sobre sua operação e funcionalidade, sugerindo que um acordo foi feito em algum momento do passado delas. Drª Amari também é uma defensora fervorosa dos sintéticos e frequentemente utiliza o Covil da Memória para ajudar a criar novas memórias para os sintéticos que fogem do Instituto.

OLD STATE HOUSE

Neste antigo edifício do século XVIII, o prefeito John Hancock e a Vigília da Vizinhança governam a cidade de Goodneighbor. O prédio, uma construção de dois andares em tijolos vermelhos, também abriga vários moradores de rua de Goodneighbor em seu sótão, além da entrada para o bar de jazz The Third Rail, que fica em um dos lados do edifício.

O interior do Old State House é notavelmente espaçoso, embora a decoração tenha se desbotado ao longo do tempo. Uma longa escada em espiral dá acesso a cada andar, com escritórios e lounges onde as pessoas podem trabalhar e relaxar de acordo com seu estado de espírito.

Por fim, o edifício abriga a prisão do assentamento, onde elementos problemáticos, desde bêbados barulhentos até assassinos, são conhecidos por passar um tempo encarcerados antes que suas punições sejam aplicadas.

THE THIRD RAIL

John Hancock é o proprietário deste bar de jazz em Goodneighbor, situado em uma antiga estação de metrô desativada sob o Old State House. Embora a apresentação ao vivo de uma mulher chamada Magnolia seja considerada uma das únicas performances nos Ermos da Comunidade, o bar é atendido por um robô Mr. Handy de sotaque londrino chamado Whitechapel Charlie.

Muitos viajantes costumam frequentar o local. Um leão-de-chácara necrótico chamado Ham garante a segurança do local contra bêbados e andarilhos. O interior, escasso, é decorado com móveis vasculhados de diversas outras localidades, mas tenta manter a estética relacionada ao tema de uma plataforma de metrô subterrânea.

POSTAL SQUARE

Bem a sudeste de Goodneighbor, esta pequena área é pouco mais do que uma entrada de metrô e um bebedouro para brahmins. É mais notável por ser a extremidade da Linha Azul, uma linha de metrô que se estende desde a Postal Square até o Aeroporto de Boston.

A região está atualmente dominada por um grupo dos Atiradores, tornando-se extremamente perigosa para os ermantes viajantes.

MISSÕES

- **Refúgio de Ninguém:** o representante de vendas da Vault-Tec que atualmente vive no Hotel Rexford está apreensivo em sair de seu quarto. Uma antiga rival, outrora representante de vendas da Vault-Tec e agora necrótica, começou a promover seu novo negócio nos Ermos. O vendedor está em dúvida se deve tentar impressioná-la, colaborar com ela ou expulsá-la de seu território.
- **Não Me Importo Nadica:** as pessoas começaram a ver coisas estranhas em suas memórias no Covil da Memória, estranhas criaturas "fantasmagóricas" que nunca estiveram nas memórias originais. Os clientes começaram a evitar experienciar as memórias devido

a esses fantasmas, e os lucros de Irma estão caindo. Ela quer contratar os ermantes para tentar lidar com eles em suas próprias memórias, já que a Dr.ª Amari não acha que possa isolá-los de outra forma.

- **Se Sentindo um Ferroviário:** The Third Rail pretende passar por uma renovação. Whitechapel Charlie quer recuperar trilhos de trem para usar como parte dos degraus do bar, mas será necessário um grande esforço para encontrá-los e transportá-los. Charlie deseja contratar os ermantes para realizar essa tarefa e pagará bem por cada trilho que conseguirem.

DISTRITO DO TEATRO

Antes da Grande Guerra, esta área de Boston contava com uma grande variedade de teatros para entreter aqueles que apreciavam esse tipo de diversão ao vivo. No entanto, logo após a guerra, a região foi readequada pelo Exército dos EUA para tratar os milhares de feridos que chegaram após a queda das bombas. Com o tempo, o exército foi forçado a recuar e, eventualmente, desmantelar suas operações, permitindo que invasores e outros grupos entrassem na área impunemente.

Atualmente, a região é controlada em grande parte pelos Atiradores, que tomaram a maioria dos edifícios do distrito. Além disso, locais que são especialmente amigáveis para os invasores incluem a Zona de Combate, uma arena para esportes sangrentos, e a Escola Técnica D.B., cujo mascote, o Urso Bosco, foi sequestrado pelo líder dos invasores como uma marca única.

ZONA DE COMBATE

Há dois anos, um grupo de invasores fez um acordo com o proprietário deste teatro em estilo antigo, um necrótico chamado Tommy Lonegan, para se tornarem os principais clientes e fãs do local, que ele transformou em uma arena de esportes sangrentos. Embora o local anteriormente tivesse uma clientela mais diversificada, Tommy não se incomodou muito com essa mudança, pois continuava ganhando a mesma quantidade de tampas.

Hoje em dia, a Zona de Combate consiste principalmente em uma grande gaiola de aço no centro, na qual os combatentes são forçados a lutar até a morte sob o comando dos invasores locais, que pouco se importam com o bem-estar até mesmo de seus lutadores mais estimados. Atualmente, uma das combatentes mais habilidosas é uma ermante casca-grossa chamada Cait, veterana de três anos. Ela teve uma infância difícil e hoje luta em troca de tampas e narcos, mas dificilmente voltará a confiar em quem a cerca.

MISSÃO

- **Aloe Acerta:** devido às condições brutais na Zona de Combate, seus lutadores pagam bem por qualquer vantagem. Narcos tendem a fazer com que os combatentes percam eficácia, mas remédios naturais dos Ermos ajudam a aliviar ferimentos e tratar abrasões que não sejam graves. Fornecer tais itens renderia uma boa quantia de tampas, mas até mesmo escolher para quem trabalhar pode ser arriscado, pois os invasores não gostam que seu lutador preferido perca uma chance de sucesso.

PORTO DE BOSTON

Famoso pelo despejo de chá britânico em 1773, o Porto de Boston cresceu e prosperou desde aquele dia. Quando as bombas caíram, o local estava tão movimentado quanto qualquer outro, e até hoje vários barcos permanecem ancorados em seus cais. No local, há diversos armazéns e uma casa de alfândega, que antes da Grande Guerra eram usados pelo governo para supervisionar importações e exportações, mas hoje permanecem quase vazios, exceto pela presença de supermutantes famintos por mais humanos, que atacam qualquer um que se aproxime demais.

A TAVERNA SHAMROCK

Um bar portuário com temática irlandesa, este local continua relativamente intacto. Isso pode se dever às reformas e às defesas improvisadas instaladas em suas janelas para se protegerem dos perigos dos Ermos, mas de qualquer forma, os invasores que ali habitam parecem estar sobrevivendo bem o bastante.

O líder deles, Gaff, tem aproveitado bem o local, mas até agora não conseguiu ativar um robô protectron personalizado que encontraram chamado Parceiro, ou Parceiro de Copo. Esse robô foi criado pelo antigo proprietário antes da Grande Guerra como a "experiência

de bebedeira automatizada definitiva", capaz de servir cerveja gelada e planejado para ser distribuído a outros bares e restaurantes, mas a guerra interrompeu essas ambições. Ele ainda possui as capacidades de um protectron comum, com um laser e lança-chamas, presumivelmente para defesa, mas também pode ser programado para aprender receitas de cerveja e iniciar o processo de produção de qualquer uma delas em seu interior ao gosto do cliente.

YANGTZE

Nos momentos que antecederam a Grande Guerra, o submarino nuclear *Yangtze* estava em patrulha nas costas dos EUA. Quando as bombas caíram, o *Yangtze* recebeu ordens para lançar seu arsenal nuclear completo de seis bombas na costa da Comunidade. Cinco delas foram disparadas com sucesso, mas a sexta permaneceu presa em seu tubo de lançamento.

Enquanto o *Yangtze* continuava a patrulhar a região, atingiu uma mina submarina previamente desconhecida, forçando-o a buscar abrigo no porto de seus inimigos. Com o tempo, a radiação do reator danificado infectou a tripulação, transformando-os em necróticos. Um por um, eles sucumbiram à natureza feroz, exceto pelo capitão, que até hoje mantém suas faculdades mentais. Agora, ele deseja apenas retornar à sua terra natal em paz, mas para fazer isso, sabe que precisará lidar com sua tripulação agora feroz antes de reparar o submarino e partir.

MISSÃO

- **Condições Subótimas:** à medida que uma tempestade radioativa particularmente feroz se aproxima de Boston, alguns ermantes expressaram receios de que possam não conseguir sobreviver nos abrigos onde se encontram. Eles notaram uma pessoa entrando e saindo da "baleia necrótica" no porto e se perguntam se poderiam passar a tempestade dentro de sua concha metálica. Infelizmente, não há muito tempo, e o interior da embarcação apresenta seus próprios perigos.

SUL DE BOSTON

O distrito industrial do Sul de Boston costumava ser a área central onde o criminoso Eddie Winters exercia seu domínio, mas após a Grande Guerra, isso não fez muita diferença, já que a maior parte de sua base de poder estava morta ou moribunda. Os Minutemen também eram conhecidos por ter uma forte presença nesta área, mas logo foram expulsos por um grande aumento de mirelurks há cinquenta anos.

Hoje em dia, invasores, supermutantes e mirelurks continuam a fazer da região seu lar, mas se fossem eliminados, o local se mostraria como uma área defensável: o Castelo e as fábricas nas proximidades são estruturas acessíveis e fortificáveis.

UNIVERSITY POINT

O que agora é uma vila de pescadores conseguiu sobreviver à Grande Guerra por décadas, sendo um centro de aprendizado e pesquisa que se viu envolvido na tomada de seus laboratórios por pesquisadores militares. Contudo, quando as bombas caíram, os militares se retiraram, deixando para trás a maior parte das anotações e do pessoal de pesquisa.

Desde a Grande Guerra, University Point permaneceu como um posto de comércio popular, mesmo durante alguns dos momentos mais difíceis da Comunidade. No entanto, isso não durou, pois tensões internas cresceram ao longo das décadas até 2285, quando informações sobre pesquisas de reatores em University Point chegaram ao conhecimento do Instituto. Apesar das ameaças de violência do Instituto, os moradores de University Point decidiram não repassar as informações sobre a pesquisa. No entanto, a situação se deteriorou quando um grupo de sintéticos fortemente armado atacou a cidade, resultando na morte de todos os cidadãos. Os edifícios continuam em pé até hoje, mas o legado da área e as cicatrizes visíveis de combates intensos afastam a maioria dos ermantes de tentar recomeçar ali. Rumores continuam a circular sobre anotações de pesquisa escondidas nos túneis desmoronados sob a localidade, mas até agora, o Instituto não alocou recursos para recuperá-las.

O CASTELO

O Forte Independence, conhecido como Castelo, é uma fortificação abaluartada construída no início do século XVIII. Feita quase inteiramente de granito, esta estrutura robusta resistiu ao teste do tempo e às batalhas ao longo da história, incluindo a defesa do porto durante a Guerra de Independência. No entanto, acabou sendo ofuscado por fortes maiores e mais avançados que foram construídos ao longo da costa.

Após a Grande Guerra, os Minutemen da Comunidade usaram o Castelo como uma sede reforçada contra os invasores e outras facções nefastas dos Ermos. Ironicamente, não foi um inimigo humano que conseguiu expulsar os Minutemen, mas sim uma enorme mirelurk-rainha que desejava usar o local como um novo ninho. A batalha foi vencida pela criatura, e o forte continua sob o controle da prole da rainha até hoje.

CERVEJARIA GWINNETT

Embora este edifício histórico da cervejaria esteja agora infestado de mirelurks, antes da Grande Guerra ele produzia cervejas locais inspiradas na importância histórica da região. Fundada por Button Gwinnett, a cervejaria fabricava bebidas como a Blackened Victory Lager, a Dead Redcoat Ale e a Bunker Hill Brew. Seu sucesso continuou crescendo até que Boston encontrou seu destino durante a Grande Guerra.

A cervejaria conta com um restaurante anexo, procurado no Pós-Guerra pelos sobreviventes como um refúgio contra os Ermos. Infelizmente, o local foi rapidamente atacado por indivíduos desesperados, e a atenção recente de supermutantes fez com que ele não tivesse uma sorte muito melhor nos últimos meses.

ESTAÇÃO ANDREW

Embora a Estação Andrew tenha sido originalmente uma estação ferroviária construída para atender a um sistema de transporte público subterrâneo, ela foi fortemente modificada com defesas construídas por vários invasores interessados em usá-la como base de operações. Altas barricadas de metal e madeira cercam suas entradas, e uma torreta automática vigia o andar térreo em busca de intrusos.

Os invasores neste local são liderados por uma indivídua chamada Chancer. Eles identificaram um bunker nas proximidades da Estação Andrew, mas ainda não conseguiram acessar seu interior. Esse bunker pertence ao antigo chefe do crime Eddie Winter, um homem com um passado mafioso perigoso, que vive há

duzentos anos após transformar-se em um necrótico para obter a vida eterna.

FÁBRICA DA GENERAL ATOMICS

A General Atomics utilizou este prédio para produzir robôs Miss Nanny por muitos anos antes da Grande Guerra. Com o aumento da agitação civil por todo o país, essa atividade se tornou cada vez mais difícil, embora o departamento de controle de qualidade tenha continuado a funcionar.

Atualmente, o Departamento de Controle de Qualidade da fábrica está preparado para aceitar novos Miss Nannys para testes, e um sistema de programação incompleto considera qualquer entrada no edifício como um novo robô que deve passar pela avaliação. Isso pode ser útil ou arriscado para qualquer pessoa que entrar na área, dependendo de suas habilidades.

MISSÃO

- **Estado Babá:** depois que a instalação de produção foi ativada de alguma forma, os Miss Nannys começaram a sair em massa da Fábrica da General Atomics, com pelo menos trinta já formando uma comuna do lado de fora da própria fábrica. Sem ninguém para lhes dar ordens, sua programação corrompida chegou à conclusão defeituosa de que devem buscar e capturar pessoas de todas as idades para cuidar, a qualquer custo. Se não forem detidos, em breve terão um exército considerável de robôs cuidadores para desempenhar esse papel distorcido.

LOCAIS GENÉRICOS NA COMUNIDADE

ASSENTAMENTO

Assentamentos são pequenas comunidades que surgiram por toda a Comunidade nos anos que se seguiram à Grande Guerra. Os membros de um determinado assentamento costumam trabalhar juntos para ajudar uns aos outros, embora os assentamentos maiores tenham sua cota de criminosos e operadores desonestos que se preocupam mais consigo mesmos do que com a comunidade.

BASE MILITAR

Algumas bases militares do Pré-Guerra sobreviveram e permanecem como zonas irradiadas proibidas ou fortalezas ocupadas por facções como supermutantes ou a Irmandade do Aço. Qualquer um interessado em entrar em uma delas em busca de armas e suprimentos terá que enfrentar uma luta.

BUNKER

Espalhados aleatoriamente pelos Ermos, os bunkers são instalações fortificadas, geralmente compostas por lajes grossas de concreto enterradas no subsolo ou incrustadas nas encostas de colinas. Os bunkers são frequentemente protegidos com zelo e ferozmente disputados. Eles também costumam conter uma variedade de suprimentos e munições, e ocasionalmente, um artigo de tecnologia do Pré-Guerra.

CAVERNA

Nas regiões mais acidentadas dos Ermos, os viajantes podem encontrar algumas cavernas isoladas. Muitas delas estão desocupadas, dependendo da estação do ano, enquanto outras abrigam diversas criaturas mortais e aterrorizantes. Dizem que algumas cavernas levam até grandes estruturas cavernosas profundas no subsolo.

DELEGACIA

A Comunidade possui algumas delegacias de polícia antigas ainda de pé em diversos assentamentos e cidades, embora nenhuma delas esteja desocupada. Elas agora servem como fortalezas para facções de invasores e supermutantes, e os Minutemen também reclamaram uma delas. São edifícios robustos, fáceis de defender e difíceis de invadir.

DESTROÇOS DE AVIÃO

Aviões, vertibirds e outras aeronaves já dominaram os céus, mas durante e após a Grande Guerra, algumas caíram em terra firme, pontilhando a paisagem de crateras de impacto e campos de destroços. Essas áreas frequentemente atraem grupos de invasores ou sucateiros em busca de sucata útil ou de algum item valioso. Sabe-se que escorpiões radioativos estão acostumados a fazer ninhos nos destroços maiores.

ESGOTO

Os esgotos sob Boston são quase tão antigos quanto a própria cidade e estão cheios de tesouros perdidos, pessoas esquecidas e almas desesperadas que não querem ser encontradas. Também abrigam necróticos ferozes, mirelurks e uma infinidade de outras criaturas que gostam da escuridão e da umidade. Os esgotos às vezes são a única maneira de navegar em torno de certas ruínas acima do solo na cidade.

ESTAÇÃO DE SATÉLITE

Outrora complexos militares antes da Grande Guerra, agora estão deteriorados e sob o controle de um bando de invasores. O local consiste em dois edifícios de madeira na superfície e um bunker subterrâneo de concreto reforçado. Ratos-toupeira e outras feras também habitam a área, e eles frequentemente entram em conflito com os invasores que ocupam o lugar.

FÁBRICA

Poucas fábricas grandes estão intactas pela Comunidade, a maioria delas com uma variedade de tecnologia e peças sobressalentes. Robôs de várias formas ainda circulam pelos andares dessas fábricas e, em alguns casos, as consideram como seu lar. Algumas fábricas foram convertidas em fortalezas, enquanto outras permanecem vazias e devastadas.

FAZENDA

Mesmo nos Ermos irradiados, algumas terras agrícolas ainda são cultiváveis, produzindo uma variedade de culturas, incluindo batate, milho, cenoura e melão. Os habitantes das fazendas geralmente as defendem, e algumas são grandes o suficiente para contratar ajuda e proteção. Os agricultores costumam estar dispostos a trocar ou negociar.

HOSPITAL

Ainda existem alguns poucos hospitais pela Comunidade, e praticamente todos foram convertidos em fortalezas por alguma facção. Muitos deles ainda abrigam diversos suprimentos médicos e peças de tecnologia, o que torna esses edifícios fortificados alvos regulares de ataques. Uma facção que obtém o uso de um hospital deve quase imediatamente lutar para mantê-lo.

LANCHONETE

Há várias lanchonetes clássicas pés-sujos espalhadas pela Comunidade, e embora tenham nomes únicos, todas são geralmente o que você esperaria: comida barata e comestível, uma clientela eclética e um manancial rico de fofocas, conhecimentos locais e intrigas para aqueles dispostos a sentar e fazer perguntas.

LIXÃO

Numerosos depósitos de sucata pontilham a paisagem; cada um deles é um verdadeiro tesouro de peças sobressalentes, chapas de metal e outras peças tecnológicas. Vasculhar um lixão pode revelar uma infinidade de tesouros úteis, o que também torna esses locais campos de batalha regulares. A grande variedade de materiais disponíveis para uso ou reuso é um chamariz que poucas facções conseguem ignorar.

METRÔ

Existem várias estações de metrô antigas em toda Boston e nas áreas periféricas da cidade. Algumas estações subterrâneas entraram em colapso, enquanto outras foram convertidas em fortalezas por invasores, supermutantes e outras facções e criaturas. Muitas estações e vagões abandonados foram retirados, mas alguns ainda têm tesouros a ser recuperados.

MUSEU

Boston abriga alguns museus antigos, cada um dos quais possui artefatos do passado, livros em diversas condições e alguns terminais funcionais com informações limitadas.

PARQUE

A maioria dos assentamentos pela Comunidade possui um ou mais parques, que são áreas abertas de grama ressecada e árvores atarracadas. Alguns são informalmente considerados terrenos neutros, enquanto outros se tornaram campos de batalha ensanguentados. Alguns parques têm bancos quebrados e equipamentos de playground retorcidos.

PÍER

Alguns assentamentos costeiros na Comunidade ainda têm píeres que se projetam para a água, embora haja pouquíssimos barcos não reclamados ainda ancorados nesses píeres. Mirelurks e outras feras costumam fazer ninhos debaixo dos píeres, o que pode representar uma surpresa para os incautos.

RED ROCKET

Dezenas de postos Red Rocket estão espalhados por toda a Comunidade, cada um com o mesmo design básico: bombas de refrigeração para abastecer veículos, um grande prédio que um dia serviu como loja e o letreiro com um foguete vermelho no telhado. Alguns postos estão completamente abandonados, enquanto outros foram convertidos em assentamentos ou fortalezas.

RUÍNAS

Ruínas de todos os tipos estão espalhadas pela paisagem da Comunidade e pelos Ermos. Incontáveis edifícios, viadutos, fábricas e outras construções do Pré-Guerra sofreram danos tanto naturais quanto causados pelo homem, deixando para trás pilhas de metal retorcido e concreto quebrado. Uma infinidade de coisas pode estar enterrada sob toneladas de entulho, incluindo objetos de valor, armas, munições e artefatos de uma era passada.

TORRE DE ESCRITÓRIOS

Apesar dos danos extensos à cidade de Boston durante e após a Grande Guerra, alguns arranha-céus e outros edifícios altos permanecem de pé. A maioria é ocupada por uma facção ou outra, e poucos foram explorados de forma completa. Alguns ainda possuem elevadores funcionais, embora a segurança desses dispositivos seja, no mínimo, duvidosa.

TORRE DE RADIO

Embora muitas das torres de rádio e retransmissão do Pré-Guerra tenham sucumbido ao teste do tempo, enferrujado ou caído, ainda existem algumas nos Ermos que continuam operando e transmitindo sinal. Resta saber se alguém está ouvindo ou respondendo a esses sinais…

USINA DE ENERGIA

Ainda existem algumas usinas de energia na Comunidade, embora a maioria delas não funcione mais. Elas se erguem contra o horizonte como sombras escuras de um mundo anterior. A maioria foi convertida em fortalezas de facções, enquanto algumas são habitadas por robôs sentinelas que protegem seu território com zelo, repelindo quaisquer incursões. Muitas vezes, é possível encontrar tecnologia útil em seu interior.

ENCONTROS NA COMUNIDADE

ENCONTROS ALEATÓRIOS

A Comunidade abriga uma grande quantidade de indivíduos perigosos ou amigáveis. Use esta tabela quando o grupo descansar ou viajar para criar encontros aleatórios com os habitantes perigosos dos Ermos. Jogue um d20 e consulte a tabela a seguir:

Encontros Aleatórios na Comunidade

1D20	ENCONTRO
1–2	Invasores tomaram um pequeno conjunto de barracos e gritam exigências para os ermantes
3–4	Um mercador errante está tentando escapar de varejeiras-gigantes. Salvá-lo concederá às personagens um pequeno desconto como agradecimento ou um único item como recompensa
5–6	Um eyebot itinerante passa oferecendo anúncios e possíveis informações sobre a missão
7–8	Cães famintos e ferozes atacam os ermantes para se alimentar
9–10	Um yao guai desenfreado embosca o grupo que entrou em seu território
11–12	Um bando de necróticos ferozes que conta com um resplandecente avista o grupo e avança em linha reta em sua direção
13–14	Um vertibird da Irmandade do Aço sobrevoa o grupo, passando bem perto e respondendo conforme a reputação dos ermantes com a organização
15–16	Um supermutante behemoth guarda o local onde o grupo se encontra
17–18	Uma mirelurk-rainha e sua ninhada procuram proteger uma pequena piscina de desova
19	Um destroçador triunfa sobre outro que acabou de matar
20	Jogue na tabela Ermos Estranhos

OS ERMOS ESTRANHOS

Às vezes, as dificuldades inesperadas, a radiação ou o insólito nos Ermos se refletem nos tipos de eventos que podem ocorrer no mundo. Se você deseja refletir isso em um encontro, jogue um d20 e consulte a tabela a seguir:

Encontros Estranhos Aleatórios nos Ermos

JOGUE 1D20	ENCONTRO
1–3	Um grupo de Mr. Gutsys em um exercício de treinamento simulado decide incluir o grupo como soldados aliados ou inimigos
4–7	Seguidores dos Pilares da Comunidade desejam fazer proselitismo para o grupo
8–10	Fãs de uma ampla variedade de ícones culturais do Pré-Guerra se reuniram para planejar uma "convenção" de diferentes grupos interessados pelos Ermos
11–14	Um grupo de supermutantes pode ser encontrado debruçado sobre tecnologia avançada (como um avião, robô ou tanque), tentando fazê-la funcionar
15–17	Uma equipe de riquixás improvisados dirigidos por ermantes se aproxima do grupo e oferece seus serviços em troca de tampas
18–20	Um habitante de um refúgio anteriormente desconhecido se aproxima do grupo, pedindo peças para ajudar com a infraestrutura do seu refúgio

TRAMAS NA COMUNIDADE

Ao criar um enredo nos Ermos de *Fallout*, deve -se ter em mente que ele é parte de um mundo mais amplo com temas significativos. O mundo foi ao mesmo tempo devastado pela guerra, corrompido por empreendimentos capitalistas do Pré-Guerra e impregnado com a história de seus locais e um legado de identidades de marcas. Vários desses temas podem se manifestar em qualquer história que será contada, e os mestres de jogo devem ser capazes de se apoiar nesses conceitos para exemplificar o que significa viver nos Ermos da Comunidade e além.

A GUERRA

A característica mais marcante de Fallout são os Ermos. Em qualquer lugar dos Estados Unidos, é possível encontrar um ermo deixado pela Grande Guerra. Porém, o conflito não terminou quando as bombas caíram, e como se costuma dizer: "a guerra nunca muda." Conflitos menores continuam a surgir nos Ermos, com invasores e grupos civilizados lutando pelo poder. Ao mesmo tempo, os restos de antigas guerras estão espalhados pelos Ermos, prontos para serem descobertos e reativados por quem tiver paciência e conhecimento. Esse conflito e a busca por tecnologia antiga são representados pela Irmandade do Aço, que tenta desarmar a população dos Ermos em sua missão de controlar toda a tecnologia da região.

CAPITALISMO DO PRÉ-GUERRA

Muitos dos edifícios e características dos Ermos, desde outdoors até cidades fronteiriças, passando pelos refúgios e pelos maiores arranha-céus da cidade, existem devido à riqueza e prosperidade geradas pela era dourada do capitalismo americano. A estagnação cultural da América nesse período trouxe uma divisão entre os que tinham e os que não tinham, e aqueles com maior poder frequentemente começavam a se corromper devido a sua própria influência. Isso é mais evidente nos experimentos macabros realizados pela Vault-Tec, que assegurava aos que permaneceram em seus refúgios que estariam seguros. No entanto, a incessante busca por lucro levou à criação de muitas invenções em toda a Comunidade antes da Grande Guerra, e todos os setores da cultura do Pré-Guerra refletem essas marcas.

IDENTIDADE DA MARCA

Muitas pessoas antes da Grande Guerra eram fiéis a marcas específicas. Conscientes ou não, elas bebiam refrigerantes da Nuka-Cola, assistiam seus times favoritos jogarem beisebol, compravam suas marcas de alimentos favoritas e interagiam com o mundo de um milhão de maneiras que mostram o quão leais elas são a uma marca específica.

Após a Grande Guerra, parte disso permaneceu. Com a proliferação de tais identidades pelos Estados Unidos, era inevitável que isso atraísse pessoas para esses símbolos seguros e familiares. Colecionáveis, uniformes e itens de marcas se tornaram símbolos pelos quais as pessoas se uniram. A identidade inspirada no beisebol de Diamond City é o maior exemplo disso na Comunidade, embora histórias envolvendo pessoas empolgadas com outras mitologias distorcidas de marcas possam inspirar muitos enredos.

HISTÓRIA

Boston em si é inextricavelmente ligada à sua história, especialmente pela Guerra da Independência. Por isso, muitos lugares são nomeados, tematizados ou de alguma forma associados aos heróis americanos desse conflito. Esses temas se repetem em várias histórias pelos Ermos. Tanto a Irmandade do Aço quanto o Instituto buscam tomar a Comunidade, seja invadindo abertamente ou agindo nas sombras, enquanto os Minutemen protegem os cidadãos dessas forças. Reencenar a história ao lutar contra uma força ocupante se encaixaria bem em qualquer campanha nos Ermos da Comunidade, permitindo que os jogadores sintam que estão contribuindo para garantir um futuro seguro e independente para o povo da Comunidade.

EMANCIPAÇÃO

Embora Boston não tenha desempenhado um papel central na Guerra Civil Americana, a liberdade de pessoas escravizadas é um tema marcante para histórias na Comunidade. Na verdade, a ferrovia de fuga para os escravos realmente passava por Boston, libertando pessoas ao levá-las secretamente para estados livres ou para o Canadá. Os sintéticos que tentam escapar do Instituto ainda hoje contam com a ajuda de uma versão moderna da Ferrovia. Assim, conflitos envolvendo a liberdade de indivíduos cativos podem ser excelentes escolhas para mestres que queiram criar enredos em que as personagens de jogador sintam-se como verdadeiros heróis e heroínas. No entanto, é importante garantir que os jogadores estejam confortáveis com histórias que envolvam escravidão e metáforas para a história dos pretos em seu jogo.

PODER

Os Ermos são perigosos. Criaturas vagam dia e noite, pessoas atacam aquelas que possuem o que elas desejam, e até mesmo a água contém partículas radioativas que podem matar qualquer um que beba de fontes não purificadas. Por isso, qualquer forma de poder é algo ao qual muitos se agarram desesperadamente para manter um senso de segurança diante de tantos perigos. Invasores roubam, ermantes tentam manter um lar defensável e estável, e praticamente todo mundo possui algum tipo de arma. Por isso, muitos exploram os segredos dos Ermos em busca de algo que possam usar para obter, garantir e manter esse poder. Pode-se dizer que qualquer um que peça aos ermantes para procurar algo na Comunidade o faz por motivos egoístas. Certifique-se de que esses motivos estejam claros e tente imaginar o que aconteceria se essa pessoa perdesse o poder, pois isso poderia levá-la a agir com desespero, em vez de cautela.

JOGADORES DOS ERMOS

Lembre-se de que tudo isso não é apenas relevante para os enredos criados pelo mestre de jogo. Durante a criação de personagem, tente discutir os temas e conceitos disponíveis para os jogadores explorarem. Muitos deles podem querer criar uma personagem que incorpore um ou mais dos temas apresentados, tornando-a tanto única quanto profundamente conectada ao mundo de *Fallout*.

Palma
Reads!

★ Capítulo Nove ★

MESTRE DE JOGO

GERENCIANDO AS REGRAS 314
SEGURANÇA E CONSENTIMENTO 318
A EXPERIÊNCIA EM FALLOUT 320
MISSÕES E CAMPANHAS 324

Capítulo Nove

MESTRE DE JOGO

GERENCIANDO AS REGRAS

Embora as regras básicas de ***Fallout: o Jogo de* RPG** sejam abordadas no *Capítulo 1: Regras Básicas* e os Conflitos no Capítulo 2, saber quando pedir testes de perícia e outras jogadas de dados é sempre uma decisão que cabe a você, mestre, baseada em seu estilo de jogo. Isso pode ser claro em uma missão já escrita ou estruturada, mas as escolhas de um jogador podem não apresentar opções óbvias ou sugerir quais regras usar. Lembre-se sempre de que as regras apresentadas neste livro são orientações, não normas rígidas que precisam ser seguidas, e cabe sempre a você, como mestre de jogo, adaptar, modificar ou até mesmo abandonar certas regras, dependendo da situação. Jogar RPG de mesa deve ser sempre divertido, e, se as regras atrapalharem isso, você tem liberdade para mudá-las como achar melhor.

As dicas a seguir devem ajudá-lo a decidir que situações requerem testes e como estruturá-los, conforme apresentado nos capítulos de regras deste livro.

TESTES DE PERÍCIA

Sempre que houver dúvida sobre o sucesso das ações de uma personagem, em que o fracasso ou complicações sejam interessantes, ou quando o grau de sucesso for importante, você pode usar testes de perícia para resolver essas ações. Um teste representa uma atividade única que busca superar um problema ou algum conflito. Os testes devem ser ações tentadas de uma só vez, em um curto período: consertar uma arma, curar um ferimento, vasculhar o chão de um prédio em ruínas, destrancar uma fechadura e assim por diante.

DIFICULDADE DA TAREFA

Quando você pede a um jogador para jogar sua reserva de d20 para um teste, você define a dificuldade: o número de sucessos que ele precisa para passar no teste. A dificuldade representa o quão desafiador é o teste, com base nas circunstâncias da cena. Coisas como ambientes perigosos, obscuridade de informações, personagens despreparadas ou falta de ferramentas apropriadas podem aumentar a dificuldade dos testes.

Exemplos de Aumento de Dificuldade

EXEMPLO DE SITUAÇÃO	AUMENTO DA DIFICULDADE
A personagem de jogador está sofrendo de fome	Testes baseados em **Força** têm sua dificuldade aumentada em 1
Iluminação fraca ou escuridão	Testes baseados em **Percepção** têm sua dificuldade aumentada em 1
A personagem de jogador não tem roupas adequadas	Testes baseados em **Resistência** têm sua dificuldade aumentada em 1
Uma PdM guarda rancor contra a personagem de jogador	Testes baseados em **Carisma** têm sua dificuldade aumentada em 1
O conhecimento é particularmente complexo ou experimental	Testes baseados em **Inteligência** têm sua dificuldade aumentada em 1
A personagem de jogador está no meio de uma tempestade radioativa	Testes baseados em **Agilidade** têm sua dificuldade aumentada em 1

Existem várias circunstâncias que podem afetar um teste de perícia, e o impacto combinado dessas circunstâncias na dificuldade pode significar que seus jogadores precisem alcançar 4, 5 ou até mais sucessos. No entanto, tenha cuidado ao iniciar um encontro com dificuldades altas sem que seja o momento apropriado na missão. Sempre há oportunidade de aumentar as dificuldades conforme a ação se desenrola, por meio de variáveis como complicações e ferimentos críticos. Pode ser que os jogadores precisem de uma informação-chave ou de um resultado específico para a missão avançar, e você não deve manter esse progresso trancado atrás de um teste de perícia. Permita que os jogadores tenham sucesso a um custo ou, em alguns casos, sucesso sem nem mesmo fazer um teste.

Julgar a dificuldade do teste também pode se basear nas *vibes* do grupo. Poucos grupos gostam de ter de vencer testes constantemente, enquanto alguns se deleitam com a chance de sair triunfantes ou enfrentar consequências severas. Eles também podem estar tendo uma noite ruim com azar nos dados, e ninguém pensará mal de um mestre de jogo por permitir o sucesso, para que a diversão do jogo continue.

TESTES COM DIFICULDADE ZERO

Testes com dificuldade zero (veja a pág. 15) são ótimos para momentos sem tanta pressão sobre as personagens, ou em que a tarefa é trivial e o que importa é a qualidade do sucesso delas — o quão bem elas se saem. Se uma tarefa tem dificuldade zero, os jogadores não precisam jogar dados: eles passam automaticamente sem risco de complicações. No entanto, como não fazem uma jogada, não podem gastar ou gerar Pontos de Ação.

A seu critério, os jogadores ainda podem optar por jogar os dados contra uma dificuldade zero e gerar PA normalmente; e, como zero sucesso é necessário, cada sucesso obtido se torna um Ponto de Ação. Entretanto, isso vem com o risco normal de complicações.

COMPLICAÇÕES

Quando uma personagem de jogador rolar 1 em um d20, ela obtém dois sucessos nesse dado, em vez de apenas um, e isso conta apenas para a dificuldade que ele está tentando igualar ou superar. No entanto, quando o dado rola 20, o mestre pode introduzir novas circunstâncias à missão, tornando as coisas mais difíceis para as personagens de jogador de agora em diante.

Você pode usar uma complicação para criar um problema imediato para a personagem, relacionado à ação que ela acabou de tentar — algo negativo para as personagens de jogador envolvidas. Complicações aumentam a dificuldade de testes de perícia relacionados em 1, ou tornam um teste de perícia relacionado impossível. Enquanto hackeiam, as personagens de jogador poderiam ser bloqueadas após recuperar as informações necessárias, ou poderiam ser desarmadas em combate, deixando cair sua arma. Uma complicação ao tratar uma perna poderia resultar em uma infecção. Todos esses exemplos estão relacionados aos testes de perícia, mas não transformam o sucesso em fracasso, apenas complicam os testes relacionados futuros.

Você não precisa contar para os jogadores o que é a complicação de imediato, basta anotá-la para introduzir mais tarde. Se não conseguir pensar em nada, você pode ganhar 1 Ponto de Ação para usar mais tarde com suas PdM.

AUMENTANDO O INTERVALO DE COMPLICAÇÃO

Quando você quiser tornar algumas ações mais arriscadas em vez de mais difíceis, pode aumentar o intervalo de resultados no d20 que geram complicações. Você pode aumentar o intervalo de complicação de 1 a 5. A cada aumento no intervalo de complicação, uma complicação será gerada conforme os resultados listados na tabela *Intervalo de Complicação*.

Intervalos de Complicação

INTERVALO DE COMPLICAÇÃO	COMPLICAÇÕES SÃO GERADAS COM...
1	20
2	19–20
3	18–20
4	17–20
5	16–20

SUCESSO A UM CUSTO

Como uma forma de continuar a ação após uma jogada malsucedida, ou quando o critério de sucesso é se as personagens de jogador evitaram algum obstáculo ao resolver suas ações, você pode oferecer aos jogadores a opção de ter **sucesso a um custo**. Ter sucesso a um custo significa que os jogadores conseguem transformar uma jogada malsucedida em uma bem-sucedida, mas, ao fazer isso, sofrem uma complicação. A decisão é deles, mas às vezes é uma escolha necessária.

Ter sucesso a um custo é uma ótima maneira de medir o preço do sucesso para uma personagem — o que ela teve de abrir mão para alcançar seu objetivo, ou que equipamentos ou suprimentos teve de sacrificar para completar suas ações quando sua perícia sozinha não bastava.

Você também pode decidir que o custo é maior do que uma única complicação — que, para ter sucesso em um teste difícil, as personagens de jogador gerem 2 ou 3 complicações. Você deve sempre ser transparente com eles sobre qual é esse custo, e eles sempre terão a opção de falhar em um teste que poderia ter sucesso a um custo.

PONTOS DE AÇÃO

Pontos de Ação (PA) são uma ferramenta para você e os jogadores na mesa serem bem-sucedidos com estilo, além de recompensas por boas jogadas. O PA é uma reserva que qualquer um do grupo pode usar e ajuda na coesão, pois o sucesso de um jogador pode ajudar outro a ter sucesso.

Capítulo 1: Regras Básicas lista as maneiras de gastar PA, na pág. 18, mas isso não deve ser uma lista finita. Durante o jogo, alguém pode propor uma maneira de usar PA para melhorar seu sucesso ou mudar a cena de alguma forma, e se estiver de acordo com o tom de *Fallout* e fazer sentido, você pode permitir. Você pode incentivar formas únicas e criativas de gastar PA se quiser um jogo mais narrativista, usando-os com a **Sorte** como uma ferramenta de história mais do que como uma mecânica para ações adicionais, reserva de dados maiores e mais dano.

OBTENDO MAIS PONTOS DE AÇÃO

Você gera PA da mesma forma que os jogadores — quando você rola mais sucessos do que precisa em um teste de perícia de uma PdM —, mas você também pode ganhar PA quando os jogadores usarem a opção ***Comprar Dados Sem Pontos de Ação***. Se os jogadores não tiverem PA suficiente para comprar mais d20 para o teste de perícia, você pode incentivá-los a gerar Pontos de Ação para sua reserva. Para cada ponto que eles gostariam de gastar, você adiciona 1 ponto à sua reserva de PA.

Essa troca de Pontos de Ação é fundamental para o ritmo do jogo, e você deve incentivá-la o máximo possível. Ao gerar mais Pontos de Ação, você pode aumentar a dramaticidade dos encontros, elevando a dificuldade, introduzindo complicações e criando cenas mais desafiadoras para seus jogadores.

Você começa cada missão com um Ponto de Ação para cada personagem de jogador que inicia essa missão. Isso permite que você tenha uma reserva de PA disponível no início do jogo.

Gastos de Pontos de Ação do Mestre de Jogo

- **Comprar d20 (1 a 6 PA):** compre d20 extras para o teste de uma PdM. O custo aumenta para cada dado comprado: o primeiro dado custa 1 PA, o segundo custa 2 e o terceiro custa 3. Não mais do que três d20 podem ser adicionados a um único teste, incluindo quaisquer d20 de vantagens ou traços.
- **Fazer uma Ação Menor Extra (1 PA):** faça 1 ação menor extra no turno de sua PdM. Cada PdM só pode fazer um total de duas ações menores em uma única rodada.
- **Fazer uma Ação Maior Extra (2 PA):** faça 1 ação maior extra no turno de sua PdM. Ela só pode fazer um total de duas ações maiores em seu turno em uma única rodada.
- **Adicionar Dano Extra (1 a 3 PA):** em um ataque corpo a corpo ou com arma de arremesso bem-sucedido, você pode gastar PA para adicionar 1 por PA gasto, até um máximo de +3 por 3 PA.

TESTES DISPUTADOS

Testes disputados são resolvidos como um teste de perícia normal, exceto que há uma força ativa oposta trabalhando contra as personagens de jogador. Você e os jogadores jogam dados e comparam sucessos.

Testes disputados devem ser feitos apenas para a resistência das PdM. Fatores ambientais, como radiação e clima, devem apenas aumentar a dificuldade dos testes. Um teste disputado é uma ótima oportunidade para você destacar PdM importantes por meio de jogadas de dados e também através da interpretação. Dessa forma, você pode apresentar seus principais antagonistas, além de ser uma excelente chance de gerar Pontos de Ação adicionais se a PdM se sair particularmente bem. Utilize testes disputados em momentos de conflito direto que não sejam de risco de vida ou quando tanto a personagem de jogador quanto a sua PdM estiverem buscando o mesmo objetivo ou resistindo aos esforços de outra pessoa para completá-lo.

Você deve observar a ordem de resolução dos testes disputados. Primeiro, resolva o seu teste, comprando quantos dados desejar e gerando sucessos; assim, você define uma dificuldade para o teste do jogador. Em seguida, ele resolve o teste normalmente, comparando com a dificuldade que você estabeleceu. Se ele passar, completa a ação contra os esforços de sua PdM e gera PA se tiver obtido sucessos extras. Se falhar, você poderá ganhar PA com base na diferença entre a dificuldade e o número de sucessos dele. Não pode haver empate se o jogador igualar a dificuldade que você estabeleceu com sua jogada, ele vence o teste disputado.

SEGURANÇA E CONSENTIMENTO

É importante que o mestre de jogo entenda que a interpretação pode ser uma experiência pessoal. Os jogadores que se sentam à sua mesa fazem isso confiando muito em você — confiando que a história que você criará será boa e que seus limites pessoais serão respeitados. Como mestre, é seu dever garantir que aqueles que estão jogando com você se sintam seguros e confortáveis durante a experiência de jogo.

NÃOS ABSOLUTOS E FLEXÍVEIS

Uma maneira eficaz de começar sua campanha de um lugar seguro é discutir o tom que todos desejam para o jogo, alinhando as expectativas da partida que você pretende conduzir. Alguns jogadores podem querer explorar temas mais sombrios e pesados, enquanto outros podem preferir focar no humor. Qualquer opção é válida, mas o importante é que o grupo saiba o que esperar. Certifique-se de que todos estejam satisfeitos antes de começarem a jogar.

Uma conversa pré-jogo sobre os objetivos e as expectativas para a campanha, comumente chamada de "**sessão zero**", também é um bom momento para falar com seus jogadores sobre o que eles estão confortáveis em termos de conteúdo, utilizando um método chamado **linhas e véus**. Simplesmente pergunte aos jogadores se há alguma situação que eles não gostariam de ver no jogo ou algum tópico que não lhes agrada. Se um jogador tiver um tópico que seja um "não absoluto", isso nunca deve ser abordado durante o jogo. Após essa conversa, você saberá quais assuntos evitar completamente.

O "não flexível" são tópicos com os quais os jogadores podem se sentir confortáveis, mas que preferem não lidar diretamente no jogo — pense neles como algo que pode ser mencionado ou ocorrer "fora da cena". Você deve abordar esses assuntos com muito cuidado e atenção ao consentimento dos jogadores, muitas vezes limitando-se a referenciá-los, em vez de explorá-los diretamente.

Esteja ciente, no entanto, de que esses limites podem mudar com o tempo, portanto, sempre considere que podem ser alterados em um estágio posterior.

"Mas Não Precisamos de Regras de Segurança!"

Você pode achar que não há nada de problemático no seu jogo, mas a franquia *Fallout* aborda muitos temas difíceis. Não se trata apenas dos refúgios vazios e das criaturas grotescamente mutadas, mas também dos temas sobre um mundo destruído pelo fogo nuclear, deixando os sobreviventes com pouca confiança, recursos ou esperança… Descrições de violência extrema, comuns no mundo implacável dos Ermos, também podem ser desnecessariamente perturbadoras para algumas pessoas.

E a verdade é que você não conhece a vida pessoal dos seus jogadores. Muitas vezes, os próprios jogadores podem não saber como vão reagir a algo até que isso aconteça. Por isso, jogue pelo lado da cautela — não é responsabilidade do jogador "superar" algo para o jogo continuar. Lembre-se, todos que estão à sua mesa estão lá para se divertir. O esforço necessário para jogar de maneira segura é mínimo e pode evitar que sua campanha termine de forma ruim.

Sessão Zero

Uma sessão zero é uma ótima maneira de começar sua campanha ou de se preparar para uma aventura curta ou de sessão única. Nela, você pode criar personagens, alinhar as expectativas dos jogadores para o jogo, passar quaisquer avisos de conteúdo ou ferramentas de segurança que deseja utilizar e escrever notas sobre como pode ajustar a história com as personagens já criadas.

Você não começa a jogar a primeira missão na sessão zero, mas começa a planejar e preparar o jogo, criando expectativa para a primeira sessão.

Se você estiver conduzindo seu jogo em um evento ou convenção, pode não ter tempo para uma sessão zero. Portanto, é importante incluir avisos de conteúdo na descrição do seu jogo, listando-os da mesma forma que um filme ou programa de TV faria. *Fallout* 4 no Brasil, por exemplo, possui uma classificação etária para maiores de 18 anos, com avisos para drogas ilícitas, linguagem imprópria e violência extrema.

ANALISANDO O AMBIENTE

Se você estiver jogando pessoalmente (em vez de online) e estiver abordando um tema que pode ser difícil (como um véu, como mencionado acima), é importante desacelerar o ritmo do jogo para poder perceber como seus jogadores estão se sentindo. Se estiver jogando online, você pode fazer o mesmo através da webcam ou ouvindo atentamente seu áudio.

Existem vários sinais que um jogador pode dar, indicando que ele não está totalmente confortável com o andamento de uma cena. Esses sinais podem incluir:

- Recostar-se, como se tentasse se afastar
- Cruzar os braços sobre o corpo
- Riso nervoso
- Silêncio prolongado
- Olhar para o lado ou para longe do grupo principal

Se você perceber esses sinais, faça uma pausa e pergunte aos seus jogadores se estão confortáveis para continuar. Se algum jogador parecer hesitante, você deve parar. Um jogador não precisa dizer explicitamente que está insatisfeito — muitas vezes as pessoas se sentem pressionadas e podem não responder honestamente no calor do momento. Se você estiver em dúvida, seja cauteloso e continue analisando.

PAUSANDO O JOGO

O sistema é uma combinação da ferramenta de segurança Script Change, criada por Beau Jágr Sheldon, e do X-Card, criada por John Stavropoulos. Coloque um pequeno pedaço de papel com o símbolo de pausa na mesa, ao alcance de todos os jogadores. Qualquer pessoa na mesa (inclusive você) pode, a qualquer momento, pausar a ação tocando no cartão ou simplesmente dizendo "Pausa!" Um jogador pode optar por fazer isso se não se sentir confortável ou simplesmente precisar de um momento para organizar seus pensamentos. Você também pode pausar a cena se achar que um jogador não está bem ou se precisar de um tempo para planejar ou refletir sobre algo.

Isso permite que todos deem uma pausa, essencialmente um curto intervalo. Quando todos estiverem de volta à mesa e se sentirem confortáveis para continuar, o grupo terá a opção de retomar de onde pararam, avançar rapidamente além de qualquer conteúdo desconfortável, ou retroceder até um ponto antes de tal conteúdo ocorrer, para que ele possa ser alterado ou modificado.

LIDANDO COM O DESCONFORTO

Quando um jogador sinaliza que está desconfortável com um assunto, algumas pessoas na mesa podem se sentir tentadas a perguntar o motivo ou o que há no conteúdo que o jogador achou problemático. Isso deve ser evitado — ninguém gosta de se reunir para jogar e acabar sendo questionado sobre seus medos e fobias. Todos na mesa devem se esforçar para ser respeitosos com os outros jogadores.

Às vezes, alguém pode descobrir que se sente desconfortável com algo apenas quando isso surge pela primeira vez, e é importante reconhecer isso. Um jogador pode ter afirmado que está bem com o aviso de violência extrema, mas acaba percebendo que isso o deixa desconfortável. Se acontecer em seu jogo, trate-o da mesma forma que qualquer outro desconforto e adapte sua sessão de acordo.

Após a sessão, reserve um momento para conversar com seus jogadores e avaliar se eles estão confortáveis com o jogo, verificar se há algum problema e, acima de tudo, se continuam se divertindo.

Ferramentas de Segurança Recomendadas

- Sessão zero
- Linhas e véus
- Aviso de conteúdo
- X-Card, de John Stavropoulos
- Script Change, de Beau Jágr Sheldon

A EXPERIÊNCIA EM FALLOUT

A vida diária nos Ermos pode ser desafiadora, e não é surpresa que muitos raramente saiam da segurança de seus assentamentos. Os Ermos abrigam diversos assentamentos que funcionam como bastiões e fortificações contra as ameaças constantes que espreitam na natureza, animais irradiados, mutantes vingativos e invasores frenéticos. Esses assentamentos podem variar bastante em tamanho, desde uma pequena fazenda que acomoda apenas uma família até a grandiosidade de Nova Vegas.

Quando as bombas caíram, o mapa dos Estados Unidos mudou para sempre. Muitas das grandes cidades deixaram de existir, restando apenas seus ossos na forma de prédios em ruínas. Alguns ermantes permaneceram perto dessas ruínas e montaram seus lares ali, muitas vezes tentando emular os "bons e velhos tempos". Outros, por sua vez, partiram para forjar suas próprias terras nas áreas rurais.

Os Ermos são mais do que apenas um cenário — eles são uma parte essencial da experiência que torna *Fallout* único. Os Ermos são tão importantes quanto os jogadores na mesa de jogo. Pegue um mapa dos Estados Unidos antes da Grande Guerra e sobreponha-o aos Ermos, e você rapidamente perceberá como as bombas mudaram drasticamente a face da terra. A coisa mais importante a lembrar, no entanto, é que a Grande Guerra não foi uma força da natureza — ela foi causada pelas escolhas feitas por pessoas. Mesmo após dois séculos, os Ermos ainda são moldados pelas escolhas que continuam a ser feitas. O exemplo mais óbvio disso pode ser a possibilidade de a cidade de Megaton ser erradicada ou não, mas a franquia *Fallout* é marcada por muitas outras escolhas que impactam os Ermos e aqueles que vivem neles.

Ao criar missões ambientadas no mundo de *Fallout*, você deve considerar mais do que simplesmente onde os edifícios e as criaturas irradiadas que neles habitam estão. Dedique tempo para pensar em como as escolhas das personagens de jogador e das suas PdM podem ter mudado a paisagem dos Ermos. Qualquer coisa, desde longas estradas empoeiradas e abandonadas, que um dia foram usadas por comerciantes, até uma nova fortaleza blindada que parece ter sido construída da noite para o dia, pode contar uma história que vai capturar a imaginação dos seus jogadores.

Enquanto cria suas sessões de *Fallout*, reserve um momento para considerar qual região do país as personagens de jogador estão visitando. Em *Fallout 4*, você explora o que restou dos Jardins Públicos de Boston e vê as ruínas de Bunker Hill. Para o seu jogo, considere quais áreas você deseja mostrar. Cada uma dessas áreas oferece uma atmosfera e um estilo únicos para a sua partida. Os arranha-céus e outros locais familiares para seus jogadores foram transformados em bunkers improvisados? Ou foram saqueados ao longo de décadas, perdendo suas armas e metais?

Além das construções, as criaturas dos Ermos podem ser mais do que simples monstros errantes. Seus corpos, bem como a paisagem, foram totalmente alterados pela radiação das explosões atômicas de tantas gerações atrás. Mesmo assim, eles ainda agem como predadores reais — têm territórios a proteger e precisam caçar para se alimentar. Como mestre, você pode usar isso para criar não apenas missões envolventes, mas também impactantes, nas quais as decisões dos jogadores realmente farão diferença. Talvez uma área tenha se tornado um terreno fértil para criaturas mutantes, grandes escorpiões radioativos e afins, e suas personagens de jogador sejam enviadas para descobrir o que as atrai para essa região. Como, então, esses predadores reagiriam se esses campos de alimentação se tornassem escassos? Será que atacariam fazendas afastadas ou comerciantes de sucata, espalhando medo entre os habitantes dos assentamentos locais? Claro, os jogadores podem simplesmente escolher exterminar esses predadores, mas, com essas criaturas desaparecendo, o que mais poderia se instalar nessa parte dos Ermos?

OS REFÚGIOS

Os Ermos são perigosos, mas raramente são ratos radioativos as maiores ameaças. Na maioria das vezes, as coisas mais perigosas que você encontrará são os outros ermantes. Enquanto a maioria dos assentamentos é formada por pequenas comunidades que buscam viver juntas para proteção mútua, outros são um reflexo muito mais cruel do que a humanidade pode se tornar.

De várias maneiras, os Ermos criam uma tela em branco para as pessoas que neles vivem. Sem um acordo central sobre como a sociedade deve ser organizada, os habitantes dos Ermos optaram por criar suas próprias formas de organização. Os abrigos da Vault-Tec são um ótimo exemplo disso. Cada um dos refúgios espalhados pela paisagem tem o potencial de representar sua própria cultura, totalmente isolada do mundo exterior. Sem a ameaça de interferência externa, a Vault-Tec conseguiu criar um sistema controlado e limitado, repleto de objetos de testes viáveis. A franquia *Fallout* tem vários exemplos dos destinos sombrios que atingiram alguns desses refúgios, que variam desde expor seus habitantes a vazamentos de radiação, drogas psicotrópicas, mensagens subliminares ou simplesmente forçar a população a trabalhar sob o olhar onipresente do supervisor, como no Refúgio 101. No entanto, nem todos os refúgios foram assim — alguns, como a população mais cosmopolita do Refúgio 15, conseguiram prosperar.

Como mestre, você tem a liberdade de criar qualquer refúgio que desejar. Não pense apenas nos tipos de experimentos loucos que poderiam ser realizados em um grupo de objetos de teste desavisado. Pense também em diferentes sistemas sociopolíticos que a Vault-Tec poderia querer explorar. Você pode criar um refúgio que seja memorável — e experimental — combinando formas de governo distintas, como um refúgio sob uma ciberocracia (um computador que governa de acordo com seu código programado), com elementos democráticos ou despóticos, conforme o seu desejo. E claro, nenhum sistema é permanente, e um mestre astuto poderia até estabelecer um refúgio com um sistema político rotativo, como os encontrados no anarcossindicalismo, ou com uma história de revolução social violenta.

Fora dos refúgios, não há nada que impeça aqueles que vivem nos Ermos de se unir em grandes grupos. Alguns desses ermantes formam assentamentos, constroem muros ou casas para manter as criaturas irradiadas afastadas e tentam, de outras formas, viver uma vida pacífica. Viaje pelos Ermos o suficiente e você encontrará muitos desses assentamentos, e todos um pouco diferentes. Alguns ficam felizes em receber estranhos. Outros tendem a despedir os novos visitantes com uma rajada retumbante de tiros de fuzil.

Eventualmente, as personagens de jogador provavelmente irão se deparar com pessoas que estão além de simplesmente tentando sobreviver. É quase impossível viajar muito longe sem encontrar pelo menos alguns membros da Irmandade do Aço — suas bases espalhadas pelos Ermos. Membros da Prole do Átomo, por sua vez, viajam de assentamento em assentamento formando igrejas e espalhando sua doutrina. Outros, por outro lado, são um pouco menos amigáveis; invasores tendem a ser oportunistas, sempre prontos para tomar qualquer pedaço de território que consigam, defendendo-os com unhas e dentes. Cada um desses grupos oferece às personagens de jogador um tipo diferente de experiência ou risco, e com isso, um tipo de missão vastamente diferente que pode envolver lidar com eles!

Ao criar missões relacionadas às facções, reserve um tempo para considerar os desejos e filosofias da facção com a qual as PJ estão lidando. Embora a Irmandade do Aço seja infame por carregar armas devastadoras e usar Armaduras Potentes, eles possuem uma mentalidade muito diferente dos membros da Ferrovia. Considere o tipo de história que você deseja que sua missão conte — isso terá um grande impacto no tom das suas aventuras. Isso pode ser tão direto quanto "Mate todos que encontrar!", "Não machuque ninguém e certifique-se de que ninguém te veja!", ou "Não mate ninguém, machuque se for necessário, mas faça com que se lembrem de quem somos e não ousem mexer com a gente!" Reserve um tempo para considerar como você gostaria que isso se desenrolasse em suas missões e discuta com seus jogadores antes de começar a sessão.

ESCOLHAS IMPORTAM

Uma das melhores coisas sobre RPGs de mesa são as decisões que seus jogadores tomam e impacto delas no mundo fictício. Se as escolhas feitas pelas personagens de jogador as levam a um ponto em que são consideradas inimigas do Enclave, quem pode dizer que não há um caminho de volta? Talvez seja oferecido ao grupo a chance de conquistar as graças dos diretores do Enclave — embora o risco, sem dúvida, seja alto.

Quanto maiores as apostas, maior o risco e mais rica a recompensa. Como mestre, você tem total liberdade para propor escolhas difíceis para seus jogadores sob a forma de decisões de missão, muitas vezes sem uma solução perfeita. Por exemplo, eles arriscam fazer do Instituto um inimigo, mesmo sabendo que trabalhar com a Ferrovia é a decisão certa?

E, claro, nem todos os grupos nos Ermos vão querer ser amigos logo de cara. Alguns estão mais do que contentes em pegar o que podem e deixar os outros para trás, comendo poeira. Isso pode ser uma pena, sem dúvida, mas não há garantia de segurança fora dos refúgios (e, para ser sincero, nem dentro deles).

HUMOR ÁCIDO

Faz parte da natureza humana encontrar humor em situações sombrias, e o fim potencial de toda a vida como a conhecemos é tão ácido quanto possível. A franquia *Fallout* está repleta de momentos engraçados, seja nas piadas sarcásticas e impassíveis de um Mr. Handy ocasionalmente alegre e simpático, ou na história trágica do único habitante do Refúgio 77 e sua caixa de marionetes.

Para criar a atmosfera perfeita de *Fallout*, você pode incorporar um pouco de humor ácido de vez em quando. A melhor forma de tornar o humor impactante é usá-lo com moderação — isso faz com que esses momentos se tornem ainda mais memoráveis. Além disso, tente não exagerar nos avisos — se os jogadores entenderem a piada, eles vão apreciá-la, e se não entenderem, ficar apontando isso repetidamente é tão eficaz para matar a piada quanto a explicar.

O humor em *Fallout* tende a ser mais observacional. Você não vai encontrar muito do humor tipo "pastelão", a menos que seja algo causado pela própria pessoa ou como uma forma de justiça cármica. Um invasor arrogante e egoísta que decide provar sua coragem indo sozinho matar um supermutante poderoso fortemente blindado, apenas para ser devorado, é uma observação muito mais afiada sobre a arrogância humana do que seria se o supermutante simplesmente comesse um civil desarmado. Quando você está lidando com os destinos sombrios que afligem as pessoas, é melhor "acertar nos poderosos".

Da mesma forma, você pode usar o humor de *Fallout* para destacar algumas peculiaridades e falhas de nossa própria sociedade. Há uma razão para que a propaganda da Nuka-Cola esteja espalhada por todo cartaz queimado e decadente pelos Ermos — as pessoas a fabricaram em grandes quantidades antes da Grande Guerra, e a publicidade era uma constante no cotidiano de todos. Isso é um comentário bem direto sobre o quanto as empresas dependem da publicidade na sociedade capitalista do Pós-Guerra — afinal, o melhor humor tem algo a dizer. Não é surpresa, então, que tantas facções nos Ermos desejem os dias passados. Como mestre, pergunte-se o que mais poderia ter sobrevivido às bombas e o que isso poderia nos dizer sobre nós mesmos.

MISSÕES E CAMPANHAS

Criar missões para seus viajantes ávidos pode parecer um desafio intimidador no começo. Os jogadores estão sempre em busca de coisas interessantes para fazer, e suas personagens estão constantemente lutando para sobreviver. Como mestre de jogo, sua tarefa é garantir que sempre haja algo para fazer, uma missão para concluir e uma horda de necróticos furiosos para fugir. Isso pode parecer uma grande responsabilidade, mas é surpreendentemente fácil de fazer!

Uma vez que você tenha uma ideia para uma missão para seus jogadores, pode dividi-la em etapas facilmente gerenciáveis. Desde que siga a estrutura, é impossível errar! Idealmente, cada missão que seu grupo realiza deve durar de 3 a 5 horas, normalmente abrangendo uma sessão de jogo. Então, uma missão pode ser algo como "Escape do Refúgio 101!", "Mate os escravizadores escondidos no Super Duper Mart!" ou "Entregue o tributo ao líder dos invasores!" Embora você não precise, estritamente, terminar essas missões no mesmo dia, isso torna as coisas muito mais fáceis e gerenciáveis.

Por outro lado, você pode já ter uma grande ideia para uma campanha ampla, mas até essas campanhas são compostas por uma série de passos menores. A melhor maneira de pensar nisso é lembrar da sua experiência em qualquer um dos jogos da franquia *Fallout*. Cada um tem uma missão principal, composta por etapas menores. Cada uma dessas missões é muito parecida com as que você acaba fazendo para os diversos habitantes dos Ermos, mas todas elas estão interligadas e constroem uma história maior. Como mestre de jogo, você pode ter uma ideia para uma missão principal própria. É importante lembrar de ir com calma e deixar sua campanha se desenrolar ao longo de várias missões menores, muito semelhantes às que vemos nos jogos tradicionais da franquia *Fallout*.

DESIGN DE MISSÃO

Em breve, discutiremos campanhas, mas, por enquanto, vamos analisar como criar suas próprias missões para *Fallout*. Os detalhes de uma missão podem ser quase infinitos, mas elas podem ser classificadas em várias categorias amplas.

MATAR ALGO

As PJ podem ser encarregadas de matar alguém ou algo, ou várias coisas. Os Ermos são um lugar mortal e a vida pode não ter valor — mas não tão sem valor que a pessoa certa não possa ganhar a vida. Quase toda sessão de *Fallout* inclui algum combate, então essa pode ser uma boa escolha se você está começando. Algumas missões dessa categoria podem ser:

- Elimine o líder de uma gangue de invasores nos arredores, junto com toda a sua gangue.
- Aniquile os supermutantes que se posicionam em torno do Parque Central de Boston.
- Elimine de forma discreta o rival político de um paladino da Irmandade do Aço.
- Liquide o enxame de ferroasas para que os comerciantes possam passar pela estrada.

BUSCAR ALGO

As PJ podem ser solicitadas a se esgueirar ou entrar com tudo em um local para recuperar um item, pessoa ou informação. Quanto mais interessante e incomum você tornar o ponto de extração, melhor. Você também pode tornar isso mais empolgante ao situar o ponto de extração em uma área incomum ou desafiadora. Essa missão pode ser algo como:

- Dirija-se a um refúgio abandonado para encontrar uma criança fugitiva.
- Entre em uma zona de guerra violenta para roubar informações sobre os inimigos dos Minutemen.
- Baixe as informações do banco de dados do Instituto.
- Encontre o código da porta do supervisor antes que a câmara se encha de gás tóxico.

FALAR COM ALGUÉM

As personagens de jogador podem ser solicitadas a se encontrar com outra PdM e conversar com ela, aprender algo, pedir que faça algo ou qualquer outra forma de interação social. Pense em quantas missões na franquia *Fallout* podem ser resumidas a um simples "Fale com aquela pessoa!" — às vezes mais fácil do que parece…

- Convença seu inimigo mortal a unir forças para repelir o ataque dos invasores.
- Defenda sua posição para Desdemona, explicando que você realmente não traiu a Ferrovia.
- Ameace o líder da gangue do Boomer para que eles recuem.
- Convença o cientista ansioso a lhe dar sua pesquisa em vez de vendê-la.

REALIZAR UMA TAREFA

As PJ podem ser solicitadas a consertar alguma maquinaria, realizar leituras de radiação em uma área, construir um pequeno posto avançado ou tentar realizar outra tarefa. Este é o tipo de missão mais amplo, abrangendo uma grande variedade de opções, como as seguintes:

- Repare um robô sentinela para manter a biblioteca pública segura.
- Desarme — ou detone — uma bomba nuclear não explodida encontrada nos túneis.
- Verifique se uma mina abandonada está segura para ser utilizada pela Irmandade do Aço.
- Suba até o topo do monumento e lance um sinalizador para indicar o início do ataque.

Agora vem a diversão de verdade! Para um efeito ainda mais interessante, você pode combinar qualquer uma das categorias de missão anteriores. Por exemplo, as PJ podem ser contratadas para resgatar um refém de uma base de invasores, matar o líder deles e explodir o circo abandonado que usavam como base. Ou talvez tenham sido pagos pelo Instituto para se infiltrar no acampamento da Irmandade do Aço e roubar dados sobre as estranhas luzes no céu de Massachusetts. Por ora, não tente tornar tudo muito complicado — basta definir um único objetivo para as PJ alcançarem.

RECEBENDO UMA MISSÃO

Há muitas maneiras das pessoas que procuram ganhar algumas tampas rapidamente encontrarem trabalho nos Ermos, e há inúmeras formas de o mestre fornecê-las. Dedique um tempo para pensar como as PJ receberão suas missões — por mais óbvio que pareça, suas PJ não terão ideia de que há uma missão a cumprir se não a receberem de alguém.

Suas PJ podem encontrar a missão listada em um quadro de avisos em um assentamento tranquilo, captar um antigo sinal de rádio ou simplesmente tropeçar em um holodisco com um pedido de ajuda. Embora essas sejam boas maneiras de apresentar uma missão ao grupo (especialmente se você quiser limitar o quanto eles sabem sobre os detalhes específicos da tarefa), ser contratado pessoalmente traz um toque muito mais humano (ou necrótico).

Qualquer um pode fornecer missões: um barman em uma pousada, um habitante do refúgio que precisa desesperadamente de ajuda, um ancião da Irmandade do Aço ou um dos d6euecanos de César que aponta um Magnum.44 para a sua cabeça…

Quando você estiver criando sua PdM para fornecer a missão, tente pensar no seguinte:

- O que a PdM quer? Além de dar às PJ uma missão para cumprir, é claro. Quer subir nas fileiras de sua respectiva facção? Ou é movida pelo desejo de exterminar todos os mutantes dos Ermos? Se a PdM tiver seus próprios objetivos, ela parecerá mais completa e crível para os jogadores.
- Por que ela mesma não faz esse trabalho? Você pode encontrar pelo menos um jogador perguntando isso; tente ter uma resposta útil à mão. Pode ser tão simples quanto estar muito ocupado, não estar fisicamente preparado para a resistência necessária para o trabalho ou exigir a discrição que vem com uma negação plausível.
- Qual é a recompensa? Embora as recompensas sejam dadas no final da missão e não no início, muitas vezes você descobrirá que é importante "agitar o anzol" para seus jogadores no início.
- A PdM tem algum maneirismo ou frase distinta que ela tende a usar? Empregar alguns deles ao representar essa personagem pode torná-la memorável para os jogadores.

Se você perceber que algum dos seus jogadores está perguntando "Qual é a minha motivação aqui?" ou dizendo "Não acho que minha personagem se importaria com isso!", isso geralmente significa que ele não acha que as recompensas oferecidas por quem fornece a missão atraentes. Isso é normal — afinal, você não vai ver uma mesma isca atraindo todos os peixes. Se isso acontecer, convide o jogador a inventar uma motivação ou razão pela qual sua personagem aceitaria a missão. Você não deve permitir que isso se torne uma maneira de aumentar o número de tampas ou XP oferecidos. Use isso como uma forma aberta para seus jogadores inventarem mais motivos e histórias para suas personagens ou como uma forma de entender melhor que tipo de missões eles gostariam de fazer. Talvez haja uma rixa não resolvida que a conclusão dessa missão poderia sanar? Abrir esse espaço para seus jogadores permite que eles tenham mais agência e controle sobre suas personagens, e isso é sempre algo positivo.

NA ESTRADA

A maioria das missões para as quais suas PJ serão enviadas envolverá uma jornada pelo terreno árido dos Ermos pós-apocalipse atômico — afinal, não haveria muita necessidade de quem fornece a missão pagar às PJ só para bater perna pela cidade.

A jornada pelos Ermos é parte do risco que as PJ aceitam ao se envolver em uma missão, e a recompensa que recebem deve considerar os perigos potenciais. Se as PJ não receberem o pagamento adequado pelos riscos, provavelmente começarão a procurar alternativas de emprego em outro lugar — talvez com uma facção inimiga!

A jornada em si é uma parte fundamental de qualquer missão. Pegue qualquer conto clássico de heróis e você encontrará momentos em que a viagem desempenha um papel importante. Isso é, essencialmente, uma alegoria para explorar os mistérios perigosos do desconhecido. Afinal, poucas experiências vêm de jogar pelo seguro. O pós-apocalipse atômico é uma interpretação desse desconhecido e uma que ainda possui elementos de familiaridade.

Nos Ermos, é importante garantir que suas PJ tenham tudo o que precisam antes de partirem para os potenciais perigos. Algumas surpresas são certamente agradáveis, como descobrir que o refúgio para o qual foram enviados para explorar está infestado de necróticos. Outras, como descobrir que o refúgio inteiro foi inundado com radiação, podem ser um obstáculo muito maior para os jogadores superarem. Certifique-se de que seus jogadores tenham informações suficientes para decidir sobre o que podem precisar levar para a jornada; você não precisa fornecer uma lista completa, mas jogue de maneira justa. Se a falta de equipamento necessário para chegar ao local da missão significar que os jogadores terão que voltar derrotados à base, considere ajustar os riscos.

Portanto, além de muitas bandagens, cordas para escalada, rad-x e garrafas de água potável, seria sábio se as PJ também estocassem munições. Os Ermos são habitados por todo tipo de pessoas e criaturas mutantes perigosas. Se estiver com pressa, você pode usar *encontros aleatórios* (veja a pág. 308) para

determinar rapidamente o que seus jogadores encontrarão na jornada. Alternativamente, você pode criar seus próprios encontros ao longo do caminho. Ao fazer isso, considere a paisagem. Humanos e necróticos tendem a se agrupar em lugares onde é mais fácil encontrar abrigo, enquanto os animais se adaptam melhor às áreas agrestes e a seus próprios territórios. Como regra geral, pense nos habitats animais — seu grupo quase certamente cruzará por algum território reivindicado. Que tipo de animal poderia ter reivindicado esse habitat e por quê?

FAZENDO COISAS

Pense em cada missão que suas personagens realizam como um assalto a banco. Embora os detalhes da missão possam ser diferentes, a analogia é a mesma: se você quer invadir um banco, há várias maneiras de planejar isso. Uma personagem pode preferir entrar correndo, gritando e disparando armas. Outra pode tentar encantar o atendente para passar despercebida. E uma terceira pode se conectar aos computadores do banco e hackear o sistema para entrar.

O desafio não é tentar adivinhar o que seus jogadores vão fazer, mas sim ser flexível. Quando eles fizerem algo que você nunca previu, não se preocupe, essa é sua chance de criar algo novo e interessante. Se você se sentir paralisado pela indecisão, tire alguns momentos para pensar. Lembre-se de que você está no controle total do mundo e que o mais importante é garantir que seus jogadores se divirtam!

Uma das melhores ferramentas que você tem é a capacidade de lançar uma reviravolta nos seus jogadores. Nenhum assalto acontece da mesma maneira, e nenhum plano está livre de um elemento inesperado. Uma reviravolta pode ser o momento em que o verdadeiro desafio começa! Pode ser que os invasores que as PJ foram enviadas para expulsar estejam mais bem armados do que o esperado, ou que os invasores estejam atualmente lutando contra um bando de supermutantes que estão tão famintos pelas personagens de jogador quanto pelos invasores. Pode até ser que o líder dos invasores não esteja interessado em matar as PJ, mas tenha uma oferta melhor para elas.

Qualquer número de situações pode "dar errado" em uma missão como essa, e isso é uma ótima chance para seus jogadores pensarem rápido. Lembre-se de que, como mestre, seu objetivo é proporcionar uma experiência empolgante e memorável para os jogadores — não pegá-los de surpresa com desafios excessivos ou tentar vencer. Uma boa reviravolta deve ser justa e administrável, mas ainda assim desafiadora para os jogadores.

Algumas opções para possíveis reviravoltas incluem:

- A base que você foi encarregado de entrar furtivamente está sob intenso ataque de invasores.
- A Ferrovia tem um espião infiltrado, e ninguém sabe quem é.
- O líder da gangue de invasores com quem você deveria negociar já fechou um acordo com seus rivais.
- O enxame de baratas radioativas que você foi enviado para exterminar está fugindo de um destroçador.
- Os guardas descritos na oferta de trabalho são sintéticos poderosos.
- Todo mundo que você foi enviado para matar já está morto, e agora o assassino está atrás de você.

A GRANDE DECISÃO

O maior momento de qualquer missão não é, na verdade, a confrontação final com o supermutante empunhando um taco de beisebol; é tentar decidir como e o que isso significará, uma vez que a missão esteja completa. A escolha é um dos elementos mais importantes em qualquer sessão de *Fallout*. Um dos maiores desafios que qualquer mestre enfrentará é criar um dilema moral cativante e interessante para as personagens de jogador. Muitas vezes, esses dilemas serão tão memoráveis, se não mais, do que uma luta climática contra um chefe.

Às vezes, você saberá exatamente qual será o impacto da sua decisão, e outras vezes será muito mais difícil de prever — a visão retrospectiva é sempre perfeita. Ao participar de uma sessão de RPG de mesa, você deve

privilegiar o primeiro caso. Deixe claro, por meio da história, quais são os riscos envolvidos para que seus jogadores possam tomar uma decisão informada.

Geralmente, é melhor oferecer aos jogadores pelo menos duas opções; no entanto, missões que têm um papel mais importante na campanha podem oferecer mais escolhas. O mais importante é garantir que as escolhas apresentadas aos jogadores estejam diretamente ligadas às recompensas que as PJ podem conquistar. Ninguém gosta de ter de tomar decisões que não tragam recompensas significativas.

Algumas possíveis grandes decisões que você pode usar em suas missões são as seguintes:

- Deixamos o invasor arrependido sair livre se ele prometer se comportar, ou o matamos?
- Honramos nossa palavra à Irmandade do Aço entregando os refugiados sintéticos ou os levamos para a Ferrovia?
- Plantamos os explosivos para eliminar os bandidos, mesmo que isso também prejudique civis?
- Entregamos os dados aos Minutemen ou os vendemos ao Instituto por um preço alto?

SACO CHEIO DE TAMPAS

Após completar a missão, reserve um tempo para que suas PJ relatem seu sucesso (ou fracasso, caso as coisas tenham saído mal). O epílogo é uma cena importante por permitir que as personagens resolvam quaisquer detalhes importantes com a PdM e dá aos jogadores uma sensação de conclusão em relação à missão. Deixe a PdM fazer perguntas às PJ sobre como a missão transcorreu e permita que os jogadores façam quaisquer perguntas pendentes sobre a história.

Dar às PJ suas recompensas sinaliza o fim da missão, e é comum que, nesse momento, os jogadores atualizem suas fichas com novos itens de inventário e Pontos de Experiência — possivelmente ganhando um Nível e melhorando suas habilidades. Você deve incentivar os jogadores a reservarem qualquer ação adicional de personagem para o período de descanso entre as missões, mas esteja disponível para responder perguntas sobre as recompensas concedidas. As recompensas que as PJ podem ganhar com as missões vêm em quatro variedades:

- **Tampas:** a maioria dos trabalhos paga em tampas. Em geral, cada missão deve recompensar de 10 a 25 tampas por personagem de jogador. A maior parte das tampas que as PJ ganham será gasta em itens consumíveis, como munição, comida e suprimentos médicos. Se as suas PJ estiverem tendo dificuldades para comprar munição suficiente para completar suas missões, considere aumentar a quantidade de tampas que você lhes dá ou adicionar equipamentos à recompensa.
- **XP:** Pontos de Experiência permitem que seus jogadores aumentem o Nível de suas personagens e possibilitam que você use inimigos mais difíceis e desafios mais complexos. Cada missão deve ter uma recompensa em XP, e você pode ajustar a quantidade de XP obtida na campanha para diminuir ou acelerar o processo de evolução. Isso pode ser feito para prolongar a campanha (dando mais tempo até as personagens subirem de Nível) ou acelerar o progresso (permitindo que as PJ cheguem a níveis mais altos mais rápido). Como essa mudança impacta o jogo para todos os jogadores presentes, todos devem concordar, antes da primeira sessão da campanha, sobre usar uma progressão mais rápida ou mais lenta. Use a tabela *Recompensas de Pontos de Experiência* para determinar o quanto recompensar.
- **Equipamento:** se você estiver conduzindo uma campanha, recompensar com equipamentos e armas pode ser uma ótima opção. O melhor tipo de equipamento a ser dado sempre será armas ou armaduras — um capacete de combate, uma escopeta de combate e uma pistola 10mm são uma recompensa agradável para um grupo de jogadores de Nível baixo, enquanto fuzis de plasma, granadas e peças de Armadura Potente funcionam bem em Níveis mais altos. Mas não distribua recompensas de equipamento após cada missão; pense neste tipo de recompensa como um mecanismo de evolução de nível, uma maneira de o equipamento das PJ se manter competitivo conforme elas sobem de Nível. Tente não favorecer nenhuma PJ em particular na mesa — crie uma rotação dos tipos de itens que você distribui para serem úteis para as habilidades de cada PJ.

- **Reputação:** a palavra sobre os feitos de suas PJ se espalha. Quando as PJ assumem uma missão e fazem uma escolha benéfica para uma facção, a personagem como um todo pode ganhar reputação com essa facção, conforme descrito no Kit do Mestre de Jogo. Cada personagem de jogador não pode ganhar reputação com todas as facções ao mesmo tempo. Frequentemente, as escolhas feitas durante uma missão favorecerão uma facção em detrimento de outra. Este tipo de recompensa pode ajudar as PJ a fazer seus nomes em uma facção específica, ajudando-as a subir na hierarquia, ou pode ser simplesmente o reconhecimento por parte das outras PdM, que se lembrarão do trabalho realizado pelas PJ.

RECOMPENSAS EM PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Recompensas de Missões Menores e Maiores por Nível

NÍVEL	MISSÃO MENOR	MISSÃO MAIOR
1	20	40
2	60	120
3	120	240
4	200	400
5	300	600
6	420	840
7	560	1.120
8	720	1.440
9	900	1.800
10	1.100	2.200
11	1.320	1.640
12	1.560	3.120
13	1.820	3.640
14	2.100	4.200
15	2.400	4.800
16	2.720	5.440
17	3.060	6.120
18	3.420	6.840
19	3.800	7.600
20	4.200	8.400
21+	+Nível x20	+Nível x40

Você deve julgar o nível da missão com base no Nível das PdM envolvidas. Esse nível também pode ser usado, em conjunto com as tabelas de pilhagem (veja a pág. 200), para determinar as recompensas de equipamento.

- **Missões Menores** são quaisquer missões que dure 1 ou 2 sessões de jogo (normalmente de 3 a 4 horas cada) para serem concluídas.
- **Missões Maiores** são quaisquer missões que dure de 3 a 5 sessões de jogo para serem concluídas.

Além disso, você pode oferecer pequenas recompensas por superar obstáculos mais difíceis e outros desafios fora do combate. As PdM já concedem uma recompensa de XP quando são derrotadas ou superadas, com base no seu Nível e no tipo de PdM (veja a pág. 334), mas outros desafios podem receber as seguintes recompensas de XP, com base no Nível e na dificuldade do teste de perícia vencido.

Recompensas de Dificuldade de Perícia por Nível

NÍVEL	DIFICULDADE 3	DIFICULDADE 4	DIFICULDADE 5
1	5	10	15
2	8	17	25
3	12	24	36
4	15	31	45
5	19	38	57
6	22	45	67
7	26	52	78
8	30	60	90
9	33	67	100
10	37	74	111
11	40	81	121
12	44	88	132
13	47	95	142
14	51	102	153
15	54	109	163
16	58	116	174
17	61	123	184
18	65	130	195
19	68	137	205
20	72	144	216
21+	+4 por Nível	+7 por Nível	+11 por Nível

★ Capitulo Dez ★

HABITANTES DOS ERMOS

TIPOS DE PDM 332
CRIATURAS 336
PERSONAGENS 337
ANIMAIS E INSETOS 339
HUMANOIDES MUTANTES 355
ROBÔS 357
SUPERMUTANTES 366
SINTÉTICOS 372
TORRETAS 377
IRMANDADE DO AÇO 382
INVASORES 386
ERMANTES 391

Capítulo Dez

HABITANTES DOS ERMOS

Este capítulo contém todas as regras para usar personagens de mestre e outras criaturas. Certifique-se de saber como usar esses aliados úteis e adversários mortais para dar vida aos Ermos!

TIPOS DE PDM

Uma personagem de mestre — normalmente abreviada **PdM** — é qualquer ser controlado por você, mestre de jogo. Você decide as motivações de uma PdM, sua natureza e as ações que ela toma. Existem duas categorias principais de PdM: **criaturas** e **personagens**.

Uma **criatura** é um tipo mais simples de PdM, normalmente usada para representar animais mutantes, criaturas ferozes e inimigos bestiais semelhantes. Tudo, de ratos-toupeira a baratas radioativas, de necróticos ferozes a destroçadores, são criaturas. Criaturas usam um conjunto simplificado de estatísticas.

Uma **personagem** é um ser inteligente, pouco diferindo de uma personagem de jogador. Elas tem um conjunto completo de atributos S.P.E.C.I.A.L. e estatísticas derivadas.

NÍVEL

Assim como as personagens de jogador, todas as PdM possuem um **Nível**. Esse é um indicador geral de quão resistentes e perigosas essas criaturas ou personagens são, além de medir o nível de desafio que representam.

TIPO

Todas as PdM se enquadram em um dos vários tipos:

- PdM **Normais** são o padrão e seguem as regras estabelecidas neste capítulo.
- Criaturas **Poderosas** são versões mais fortes de um Tipo Normal de criatura, mais perigosas do que seu Nível sozinho pode sugerir. São relativamente raras e, geralmente, encontradas como líderes quando esse Tipo de criatura aparece em grupos.
- Criaturas **Lendárias** são versões estranhas e mutadas de criaturas comuns, que se adaptam rapidamente quando feridas. São extremamente raras e costumam ser muito mais poderosas do que outras criaturas do mesmo Nível.
- Personagens **Notáveis** são indivíduos importantes, frequentemente líderes de pequenos grupos de sobreviventes ou invasores, ou tenentes subordinados a um líder mais poderoso em grupos maiores. Elas geralmente possuem habilidades superiores, equipamentos melhores do que outras de mesmo Nível e, muitas vezes, uma ou duas regras especiais.
- Personagens **Principais** são as figuras mais importantes e influentes nos Ermos, com controle sobre grandes grupos de pessoas ou até facções inteiras. Elas possuem atributos e habilidades superiores às de outras do mesmo Nível e guardam os melhores itens para si. Personagens Principais são sempre indivíduos únicos, com nomes e capacidades próprias, comparáveis às personagens de jogador em muitos aspectos.

PALAVRAS-CHAVE

As PdM frequentemente possuem uma ou duas palavras-chave adicionais que indicam algo específico sobre elas. Isso não tem um efeito direto nas regras, mas outras regras podem se referir a essas palavras-chave, que também podem ser um lembrete útil da natureza ou da lealdade de uma PdM. Palavras-chave comuns incluem:

- Humano
- Invasor
- Irmandade
- Necrótico
- Supermutante
- Robô
- Mutante
- Mamífero
- Lagarto
- Inseto

REAÇÕES DE PDM

Quando você encontra uma PdM, ela se relaciona com você de três maneiras:

- **Aliados** são amigáveis e tentam ajudar as PJ, mesmo em situações perigosas, se acharem que podem ser úteis. Quando PdM Aliadas geram Pontos de Ação (PA) extras em combate, esses pontos são adicionados à reserva do grupo. Aliados podem procurar as PJ para pedir ajuda.
- **Inimigos** são hostis e buscam atrapalhar ou ferir você. Isso geralmente resulta em um combate, mas alguns oponentes podem tentar causar problemas de outras maneiras.
- **Espectadores** não têm uma opinião formada sobre você, nem se importam muito. Eles podem estar dispostos a negociar com as PJ ou ajudar de forma não violenta, se houver algo em troca, mas não farão nenhum esforço extra para ajudar ou atrapalhar as PJ. Também podem abordar as PJ pedindo ajuda, oferecendo uma recompensa em troca; isso frequentemente é uma forma de transformar Espectadores em Aliados.

DERROTANDO OU SUPERANDO PDM

PdM Inimigas que chegam a 0 PV estão mortas, a menos que o atacante decida o contrário. Personagens Principais começam a morrer da mesma forma que as PJ, fazendo testes de **RES + Sobrevivência**, conforme descrito na pág. 32.

PdM Inimigas são consideradas superadas se a ameaça que representam for evitada de forma conclusiva, como ao passar furtivamente por um grupo de inimigos para alcançar o que estão guardando (e sair novamente) ou persuadindo-os a não lutar. Inimigos não são considerados superados se as PJ apenas os evitarem por um curto período — passar furtivamente por um Mr. Gutsy em patrulha não concede XP se ele capturar as PJ depois.

Quando uma PdM Inimiga é derrotada ou superada, cada PJ recebe o XP total da cena, baseada na soma dos valores de XP das PdM presentes.

A quantidade de experiência que uma PdM concede é determinada por seu Nível e Tipo, conforme detalhado na tabela XP por Nível de PdM.

- Criaturas **Poderosas** valem o dobro do XP listado para seu Nível.
- Criaturas **Lendárias** valem o triplo do XP listado para seu Nível.
- Personagens **Notáveis** valem o dobro do XP listado para seu Nível.
- Personagens **Principais** valem o triplo do XP listado para seu Nível.

XP por Nível de PdM

NÍVEL DE PDM	XP (NORMAL)	XP (PODEROSO/ NOTÁVEL)	XP (LENDÁRIO/ PRINCIPAL)
1	10	20	30
2	17	34	51
3	24	48	72
4	31	62	93
5	38	76	114
6	45	90	135
7	52	104	156
8	60	120	180
9	67	134	201
10	74	148	222
11	81	162	243
12	88	176	264
13	95	190	185
14	102	204	306
15	109	218	327
16	116	232	348
17	123	246	369
18	130	260	390
19	137	274	411
20	144	288	432
21+	+7 por Nmível acima do 20	+14 por Nível acima do 20	+21 por Nível acima de 20

OUTRAS RECOMPENSAS

Quando uma PdM é morta, seus assassinos muitas vezes tomam seus pertences para si.

A maioria das PdM tem um inventário, que descreve os itens que estão carregando. Esses itens podem ser tomados por qualquer saqueador em potencial, mas uma PdM pode ter outros itens em sua posse além dos listados:

- **Munição:** para uma PdM que usa uma arma à distância, consulte o tipo de munição que essa arma utiliza e gere uma quantidade dessa munição usando as tabelas de pilhagem (veja a pág. 200).
- **Abate:** PdM animais podem geralmente ser abatidas, permitindo que sua carne e, às vezes, outras partes úteis sejam coletadas para uso posterior. Isso é indicado na descrição da PdM.
- **Tampas:** determine o quão rica é a PdM jogando uma quantidade de d20 igual ao valor de Riqueza (que varia de 1 a 5, podendo ser mais alto para PdM com uma quantidade grande de tampas). A PdM carrega o valor rolado em tampas. Às vezes, isso pode ser em forma de uma moeda diferente, como dinheiro do Pré-Guerra.
- **Narcos e Consumíveis:** quaisquer narcos ou consumíveis que a PdM não usou durante a cena estão presentes e podem ser pegos.
- **Sucata:** algumas PdM carregam um ou dois itens diversos que encontraram ou pilharam. Para cada PdM, jogue 1, ou 2 para sucateiros particularmente prolíficos; para cada Efeito rolado, escolha alguma sucata com o valor de Raridade dependendo do tipo de PdM.
- **Espólio:** PdM Robôs frequentemente possuem itens como placas de circuito e materiais brutos que podem ser espoliados de seus destroços. Isso é indicado na descrição da PdM.

PdM que foram evitadas ou derrotadas sem serem mortas não podem ser pilhadas dessa maneira. PdM que as PJ ajudaram frequentemente as recompensam com tampas e/ou itens pela ajuda prestada.

PdM Agrupadas

As PdM podem agir em grupo, caso seja mais fácil de gerenciar na sua mesa. Um grupo é composto por 2 a 5 criaturas ou personagens idênticas, que realizam um único turno combinado durante um conflito ou fazem um teste de perícia juntos.

Quando um grupo faz um teste, uma única PdM no grupo faz o teste, e as demais do grupo auxiliam esse líder (veja a pág. 16). Como os dados ganhos por agir em grupo são uma forma de auxílio, eles não contam para os limites normais de compra de d20 bônus com Pontos de Ação.

- **Fazendo um Ataque:** quando você atacar com um grupo, adicione +1 à sua jogada de dano para cada PdM do grupo além do primeiro.
- **Sendo Alvo:** quando são atacadas, as PdM em grupo são alvo e sofrem dano e ferimentos individualmente.
- **Derrota:** quando uma criatura do grupo tem seus PV reduzidos a 0, ela é derrotada, mas qualquer dano remanescente do ataque é perdido — o dano extra não é transferido para outras PdM do grupo.

CRIATURAS

Uma criatura tem um pequeno número de habilidades usadas para definir seus testes de perícia, ataques e outras funções.

- **Nível e Tipo:** uma lista com o Nível da criatura e seu Tipo. Isso também dirá a quantidade de XP a ser adquirida quando ela for derrotada ou superada.
- **Palavras-Chave:** uma lista com quaisquer palavras-chave que descrevam a criatura.
- **Corpo:** um valor que varia de 4 a 12, sendo usado no lugar de quaisquer atributos S.P.E.C.I.A.L. para testes de perícia física — normalmente, aqueles que usam **FOR**, **RES** ou **AGI**.
- **Mente:** um valor que varia de 4 a 12, sendo usado no lugar de quaisquer atributos S.P.E.C.I.A.L. para testes de perícia mental — normalmente, aqueles que usam PER, CAR ou INT.
  - Os valores totais de Corpo e Mente de uma criatura **Normal** devem somar 8 mais metade do Nível da criatura (arredondada para cima), mas nenhum dos valores pode ser inferior a 4. Criaturas **Poderosas** adicionam +2 ao Corpo ou à Mente. Criaturas **Lendárias** adicionam +2 a ambos.
- **Perícias:** criaturas têm três perícias: Corpo a Corpo (**CaC**), Ataque à Distância (**AaD**) e **Outras**. CaC e AaD (se presentes) são sempre consideradas perícias Marcadas.
  - **CaC** serve para todos os ataques desarmados e corpo a corpo. Todas as criaturas a possuem.
  - **AaD** serve para todos os ataques com armas de fogo, armas de energia, explosivos e armas de arremesso. Se uma criatura tiver — listado no AaD, ela não pode fazer ataques à distância.
  - **Outras** serve para quaisquer outros testes de perícia necessários.
- **Defesa:** a dificuldade dos ataques feitos contra a criatura. O valor normalmente será 1, mas algumas criaturas são especialmente difíceis de acertar.
- **Iniciativa:** o valor de Iniciativa de uma criatura. É igual a soma do Corpo e da Mente da criatura.
- **Pontos de Vida:** os PV de uma criatura são baseados em seu Nível, modificados pelo seu Tipo da e outro fatores (como as habilidades especiais Grande ou Pequeno). Os Pontos de Vida básicos de uma criatura são iguais a soma do Corpo e do Nível da criatura.
  - Uma criatura **Poderosa** tem o dobro dos Pontos de Vida básicos que uma criatura Normal de seu Nível. Isso é aplicado após todos os outros modificadores.
  - Uma criatura **Lendária** tem o triplo dos Pontos de Vida básicos que uma criatura Normal de seu Nível. Isso é aplicado após todos os outros modificadores.
- **Redutor de Dano:** assim como com uma personagem de jogador, os Redutores de Dano de uma criatura reduzem o dano sofrido antes de diminuir os Pontos de Vida. Criaturas tendem a ter RD graças a seu couro duro, escamas, carapaça quitinosa ou similares em vez de armaduras, mas funciona da mesma maneira. Geralmente, esses valores serão os mesmos para todas as áreas, mas algumas criaturas podem ter valores de RD diferentes por área, indicados em seu perfil.
- **Ataques:** os métodos que a criatura pode usar para atacar em combate. Cada ataque lista o número-alvo (NA) do teste, valor de dano, tipo de dano, efeitos de dano e quaisquer qualidades que se apliquem às suas armas.
  - Ataques de criaturas usando armas à distância não requerem contabilizar munição.
- **Habilidades Especiais:** quaisquer habilidades especiais que a criatura possua ou ações únicas que a criatura possa fazer.
- **Inventário:** uma listagem do equipamento e outros itens que a criatura está carregando.

PdM e Munição

Ao fazer um ataque à distância com uma PdM, você não precisa contabilizar a quantidade de munição que ela está usando. Na verdade, você nem precisa determinar quanto de munição a PdM está carregando até que ela esteja morta e seja saqueada, e mesmo assim, isso só vai determinar a quantidade de munição que ela *ainda tinha* quando morreu.

No entanto, as PdM não podem gastar munição para aumentar o dano do ataque e não se beneficiam do efeito de dano Rajada.

Uma vez, durante cada combate, uma PdM pode Descer o Dedo ao fazer um ataque à distância. Apenas para esse ataque, ela recebe um bônus de igual à CdT da arma (ou ao dobro da CdT, se estiver atacando com uma arma Gatling) e pode usar o efeito de dano Rajada livremente (ignorando o custo normal de munição).

Algumas PdM podem Descer o Dedo mais de uma vez durante um combate, devido a regras especiais.

PERSONAGENS

Uma personagem tem um pequeno número de habilidades usadas para definir seus testes de perícia, ataques e outras funções.

- **Nível e Tipo:** uma lista com o Nível da personagem e seu Tipo. Isso também dirá a quantidade de XP a ser adquirida quando ela for derrotada ou superada.
- **Palavras-Chave:** uma lista com quaisquer palavras-chave que descrevam a personagem.
- **Atributos S.P.E.C.I.A.L.:** as personagens têm toda a gama de atributos S.P.E.C.I.A.L., cada atributo variando de 4 a 10.
  - Os atributos S.P.E.C.I.A.L. de uma personagem **Normal** somados totalizam 35 mais metade do Nível da personagem (arredondada para cima). Personagens Normais não têm Pontos de Sorte.
  - Os atributos S.P.E.C.I.A.L. de uma personagem **Notável** somados totalizam 42 mais metade do Nível da personagem (arredondada para cima). Uma personagem Notável tem um número de Pontos de Sorte igual à metade de seu **SOR** arredondada para cima.
  - Os atributos S.P.E.C.I.A.L. de uma personagem **Principal** somados totalizam 49 mais metade do Nível da personagem (arredondada para cima). Uma personagem Principal tem um número de Pontos de Sorte igual à sseu **SOR**.
- **Perícias:** personagens têm perícias exatamente como personagens de jogador, cada perícia variando de 0 a 5.
  - Uma personagem **Normal** tem 2 perícias Marcadas, ambas com grau 2. Em seguida, elas recebem um número de pontos de perícia extras igual a seu **INT** mais seu Nível.
  - Uma personagem **Notável** tem 3 perícias Marcadas, com grau 2. Em seguida, elas recebem um número de pontos de perícia extras igual a seu **INT** mais seu Nível.
  - Uma personagem **Principal** tem 4 perícias Marcadas, com grau 2. Em seguida, elas recebem um número de pontos de perícia extras igual a seu **INT** mais seu Nível.
- **Estatísticas Derivadas:** a Defesa, a Iniciativa, o Dano Corpo a Corpo e a Capacidade de Carga de uma personagem são determinados da mesma forma que para as personagens de jogador (veja a pág. 47).
  - Uma personagem **Notável** adiciona +2 à sua Iniciativa.
  - Uma personagem **Principal** adiciona +4 à sua Iniciativa.
- **Pontos de Vida:** os Pontos de Vida de uma personagem são iguais a soma de seu **RES** e seu Nível.
  - Uma personagem **Notável** tem um número de PV adicionais igual a seu **SOR**.
  - Uma personagem **Principal** tem um número de PV adicionais igual ao dobro de seu **SOR**.

- **Redutor de Dano:** assim como com uma personagem de jogador, os Redutores de Dano de uma PdM reduzem o dano sofrido antes de diminuir os Pontos de Vida. Geralmente, esses valores serão os mesmos para todas as áreas, mas algumas personagens podem ter valores diferentes de RD por área, indicados em sua entrada.
- **Ataques:** os métodos que a personagem pode usar para atacar em combate. Cada ataque lista o número-alvo (NA) do teste, valor de dano, tipo de dano, efeitos de dano e quaisquer qualidades que se apliquem às suas armas, bem como alcance e CdT se for um ataque à distância.
  - Ataques de PdM usando armas à distância não requerem contabilizar munição.
- **Habilidades Especiais:** quaisquer habilidades especiais que a personagem possua ou ações únicas que a personagem possa fazer. Isso pode incluir cópias de vantagens disponíveis para as personagens de jogador (veja a pág. 59).
- **Inventário:** uma listagem do equipamento e outros itens que a personagem está carregando.

Seguidores e Companheiros

Se houver PdM Aliadas ao lado das personagens de jogador, como no caso da vantagem Dogmeat, as PJ podem comandá-las em combate. PdM sob o comando de uma PJ têm apenas um conjunto limitado de ações que podem realizar e seguem algumas regras básicas.

- Uma PdM Aliada não usa seu próprio valor de Iniciativa; em vez disso, ela age imediatamente antes ou depois da PJ que a controla.
- Elas fazem automaticamente quaisquer ações menores necessárias para acompanhar a personagem de jogador que as comanda ou para seguir uma ordem dada. Não é necessário gastar Pontos de Ação para que a PdM faça essas ações menores.
- Uma PdM não pode fazer nenhuma ação maior, além de Auxiliar, sem que haja um comando para isso. Comandar uma PdM para que ela faça uma ação maior é, por si só, uma ação maior.

Subindo o Nível das PdM

Os Ermos são um lugar selvagem e variado, e não é incomum encontrar criaturas e PdM um pouco mais resistentes e mortais do que suas versões comumente encontradas.

Ao aumentar o Nível de uma PdM, siga estas seguintes etapas:

- Aumente os atributos da PdM. Adicione +1 a um dos atributos da PdM a cada Nível ímpar que ela atingir, ajustando os valores derivados, como dano corpo a corpo, PV e Capacidade de Carga.
- Para personagens, adicione +1 a uma de suas perícias a cada Nível ganho.
- Adicione +1 Ponto de Vida a cada Nível ganho. Isso é ajustado se a PdM tiver as habilidades especiais Grande ou Pequeno.
- Para criaturas, adicione +1 ao dano de um ataque que a criatura fizer a cada 2 Níveis ganhos.
- Para personagens, a cada 2 Níveis ganhos, substitua uma arma que elas estejam empunhando por uma de maior Raridade do que a anterior. Alternativamente, você pode aplicar um mod à arma.
- Para criaturas, adicione +1 a um tipo de Redutor de Dano em todas as áreas a cada 2 Níveis ganhos.
- Para personagens, a cada 2 Níveis ganhos, substitua uma peça de armadura ou roupa por um item de maior Raridade do que o anterior. Alternativamente, você pode aplicar um mod à peça de armadura.
- Para personagens, adicione +1 à sua Riqueza a cada 3 Níveis ganhos.

ANIMAIS E INSETOS

Os Ermos estão cheios de criaturas mutantes. Algumas retêm mais características dos tempos pré-guerra, permanecendo dóceis e amigáveis com os humanos. Outras, no entanto, se tornaram mais ferozes, raivosas e perigosas, evoluindo para feras ainda mais mortais que representam uma ameaça tanto para os viajantes ingênuos quanto para os mercenários experientes.

BARATA RADIOATIVA

Nível 1, Inseto Mutante, Criatura Normal (10 XP)

Baratas eram pragas comuns nos EUA do Pré-Guerra, e após a queda das bombas e o apocalipse nuclear, pouca coisa mudou. Conhecidas como baratas radioativas devido à sua mordida radioativa, essas criaturas são muito maiores do que suas ancestrais, mas continuam sendo uma praga. Frequentemente infestam prédios destruídos, pilhas de lixo e outros locais escuros e úmidos, saltando sobre suas presas e atacando-as com suas pinças. Embora sejam fáceis de lidar em pequenos números, enxames podem facilmente sobrepujar os despreparados e devastar assentamentos se não forem controlados.

CORPO	MENTE
5	4

CAC	AAD	OUTRAS
1	—	2

PV	INICIATIVA	DEFESA
6	9	2

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
0	0	Imune	Imune

ATAQUES

- **MORDIDA:** CORPO + CaC (NA 6), 1 de dano Físico, Irradiante

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** a barata radioativa reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A VENENO:** a barata radioativa reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **PEQUENO:** uma barata radioativa é menor do que a maioria das personagens. Os PV normais da criatura são reduzidos para Corpo + ½ Nível (arredondado para cima), mas sua Defesa aumenta em 1. Além disso, é morta por qualquer acerto que cause um ferimento.
- **SORRATEIRO:** a barata radioativa tem NA 10 para testes de **Furtividade** e rola +1d20 em ataques furtivos.

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de uma barata radioativa abatida com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 0. Produz 1 porção de carne de barata radioativa.

BRAHMIN

Nível 3, Mamífero Mutante, Criatura Normal (24 XP)

Um dos pilares de muitos assentamentos, brahmins são algumas das criaturas mais encontradas nos Ermos. Esses gados mutantes compartilham muitas semelhanças com os bovinos do Pré-Guerra, embora a precipitação nuclear tenha feito com que desenvolvessem duas cabeças e úberes anormalmente grandes. As fêmeas podem produzir leite e carne, além de seu couro. Brahmins selvagens vagam pelos Ermos em pequenos rebanhos, mas essas criaturas são frequentemente vistas sendo criadas como gado ou usadas como animais de carga por mercadores. Sua forma robusta e forte os torna resilientes para viagens longas e cargas pesadas, e sua natureza dócil permite que sejam facilmente manejados.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
6	4	1	—	2

PV	INICIATIVA	DEFESA
9	10	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Todas)	0	Imune	0

ATAQUES

- **CABEÇADA: CORPO + CaC** (NA 7), 4 de dano Físico

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o brahmin reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de um brahmin abatido com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 0. Produz 1 porção de carne de brahmin e 2 materiais incomuns.

CERVO RADIOATIVO

Nível 5, Mamífero Mutante, Criatura Normal (38 XP)

Estas criaturas são os descendentes mutantes do cervo comum. Embora ainda mantenham uma forma geralmente semelhante à de um cervo, com corpo e chifres de cervo, elas passaram pela mesma mutação que os brahmins, resultando em duas cabeças. O olho interno de cada cabeça é cego, fazendo com que o cervo radioativo precise usar ambas as cabeças para se orientar. Assim como os brahmins, as duas cabeças podem se mover de forma independente. Outra mutação notável é a presença de duas pernas adicionais, que ficam presas à parte da frente do peito da criatura, mas são subdesenvolvidas. Embora o cervo radioativo possa dobrá-las para maior conforto, como ao deitar, essas pernas são basicamente inúteis. Sua pelagem tende a ser desigual devido à radiação, e os cervos radioativos que ficam raivosos geralmente perdem parte dela. Estas criaturas costumam viajar em grupos e geralmente são dóceis, a menos que se sintam ameaçadas.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
6	5	3	—	2

PV	INICIATIVA	DEFESA
11	10	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Todas)	0	Imune	0

ATAQUES

- **GALHADA: CORPO + CaC** (NA 9), 5 de dano Físico, Perfurante

HABILIDADES ESPECIAIS

—

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de um cervo radioativo abatido com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 0. Produz 2 porções de carne cervo radioativo. Se um Efeito for rolado, também produz uma pele de cervo radioativo.

CÃO

Nível 3, Mamífero,
Criatura Normal (24 XP)

Cães são comuns pelos Ermos e estão entre as poucas criaturas que, como espécie, não sucumbiram inteiramente às mutações. Cães não mutantes podem ser encontrados em muitos assentamentos como animais de estimação ou guarda, exibindo a mesma inteligência e habilidade de seus ancestrais do Pré-Guerra. No entanto, nem todos os cães são amigáveis. Matilhas de cães raivosos, mutantes e irradiados vagam pelos Ermos. Embora haja relatos raros de cães mutantes amigáveis, é muito mais comum encontrar essas criaturas tentando ferozmente despedaçá-lo para a próxima refeição. Esses cães mutantes geralmente têm pelagem rala ou inexistente e uma pele com uma aparência quase necrótica.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
5	5	3	—	2

PV	INICIATIVA	DEFESA
8	10	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
0	0	0	0

ATAQUES

- **MORDIDA: CORPO + CaC** (NA 8), 4 de dano Físico

HABILIDADES ESPECIAIS

- **SENTIDOS AGUÇADOS:** um ou mais dos sentidos do cão são especialmente aguçados; ele pode tentar detectar criaturas ou objetos que outras personagens normalmente não podem, e esses sentidos fazem com que a dificuldade de todos os testes de **PER** seja reduzida em 1 (até um mínimo de 0).

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de um cão abatido com um teste bem-sucedido de**RES + Sobrevivência** com dificuldade 0. Produz 1 porção de carne de cão mestiço.

Cães Mestiços

Se você deseja criar um cão mestiço, a variante brutal e mutante do melhor amigo do homem, você pode modificar as estatísticas do cão da seguinte forma:

- Substitua a palavra-chave Mamífero por Mamífero Mutante.
- Adicione as habilidades especiais Feroz, Agressivo e Imune à Radiação
- Diminua a Mente para 4 e aumente o Corpo para 6.

CÃO MUTANTE

Nível 4, Mamífero Mutante, Criatura Normal (31 XP)

Estes cães mutantes diferem muito de seus parentes domésticos e raivosos. Enquanto os cães raivosos costumam ficar assim devido à exposição à radiação, os cães mutantes não são criaturas naturais. Eles são criados pela exposição ao Vírus da Evolução Forçada. São várias vezes maiores do que cães comuns, com massa muscular e agressividade aumentadas, além de sofrerem os efeitos prejudiciais da inteligência reduzida, típicos dos supermutantes. Geralmente, sua pele tem uma cor verde manchada e não possui pelos. São encontrados na companhia de supermutantes, que os usam como cães de guarda. Não se sabe se essa é sua principal função, ou se, assim como os humanos, os supermutantes os mantêm como animais de estimação.

CORPO	MENTE
6	4

CAC	AAD	OUTRAS
3	—	1

PV	INICIATIVA	DEFESA
10	10	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Todas)	1 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **MORDIDA: CORPO + CaC** (NA 12), 3 de dano Físico

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o cão mutante reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A VENENO:** o cão mutante reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **SENTIDOS AGUÇADOS:** um ou mais dos sentidos do cão mutante são especialmente aguçados; ele pode tentar detectar criaturas ou objetos que outras personagens normalmente não podem, e esses sentidos fazem com que a dificuldade de todos os testes de **PER** seja reduzida em 1 (até um mínimo de 0).
- **UIVO DE ADVERTÊNCIA:** durante a primeira rodada de combate, um cão mutante pode uivar como uma ação maior. Cada supermutante ou cão mutante à distância Longa pode fazer uma segunda ação menor em seu próximo turno. Nenhuma PdM pode se beneficiar dessa habilidade mais de uma vez por combate.

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de um cão mutante abatido com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 1. Produz 1 porções de carne de cão mutante, +1 por PA gasto. Se um Efeito for rolado, também produz 1 material comum.

DESTROÇADOR

Nível 11, Lagarto Mutante, Criatura Normal (81 XP)

Conhecido pelos Ermos, o destroçador é uma criatura temida por muitos, e com razão. Criado por meio de engenharia genética e manipulação de genes do camaleão-de-jackson, o governo dos EUA do Pré-Guerra desenvolveu essas monstruosidades para substituir soldados no campo de batalha. Com garras e chifres letais e uma estatura que supera a maioria dos humanos, esses seres são máquinas de matar, com uma velocidade superior à da maioria das criaturas de seu tamanho. Destroçadores fêmeas costumam ser maiores que os machos e são profundamente protetoras de seus ovos e filhotes. Encontrar um destroçador solitário já é perigoso, mas tropeçar em um ninho quase sempre garante uma morte rápida e dolorosa.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
9	5	5	—	3

PV	INICIATIVA	DEFESA
31	14	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
6 (Todas)	9 (Todas)	Imune	9 (Todas)

ATAQUES

- **GARRAS: CORPO + CaC** (NA 14), 6 de dano Físico, Perfurante
- **PANCADA: CORPO + CaC** (NA 14), 4 de dano Físico, Atordoante
- **OBJETO PESADO: CORPO + AaD** (NA 9), 4 dano Físico, Atordoante, Arremessável, distância M

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o destroçador reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **GRANDE:** um destroçador é maior do que a maioria das personagens. A criatura recebe 1 PV adicional por Nível, mas sua Defesa é reduzida em 1 (até um mínimo de 1). Além disso, ele só sofre um Acerto Crítico se um ataque causar 7+ de dano (após o RD) em um único ataque, em vez dos 5+ normais.

HABILIDADES ESPECIAIS

- **SENTIDOS AGUÇADOS:** um ou mais dos sentidos do destroçador são especialmente aguçados; ele pode tentar detectar criaturas ou objetos que outras personagens normalmente não podem, e esses sentidos fazem com que a dificuldade de todos os testes de **PER** seja reduzida em 1 (até um mínimo de 0).
- **RASGAR:** um destroçador pode escolher fazer um ataque de Garras mais mortal, aumentando a dificuldade do ataque em 1. Se for bem-sucedido, o dano do ataque aumenta em +2
- **PONTO FRACO:** se um atacante escolher atacar o tronco do destroçador, o RD é ignorado. Isso só se aplica se o ataque ao tronco for intencional.
- **FORÇA MASSIVA:** um destroçador consegue levantar e jogar objetos tão grandes quanto um carro comum.

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de um destroçador abatido com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 1. Produz 2 porções de carne de destroçador.

ESCORPIÃO RADIOATIVO

Nível 7, Aracnídeo Mutante, Criatura Normal (52 XP)

A forma mutante do escorpião-imperador encontrada no Pré-Guerra, os escorpiões radioativos são uma das criaturas mais aterradoras que se pode encontrar nos Ermos. Esses seres passaram por uma mutação drástica em tamanho, os maiores chegando a ser apenas um pouco menores que um carro pequeno. Seus corpos fortemente blindados, poderosos palpos, ferrão imenso e velocidade impressionante tornam-nos difíceis de matar. Algumas dessas criaturas podem até rivalizar com o temido destroçador em letalidade. O impacto de seus ferrões, combinado com o veneno, pode facilmente derrubar até mesmo uma criatura grande ou um humano blindado com um ou dois golpes bem aplicados. Com a capacidade de se entocar no subterrâneo e surpreender suas presas, eles são verdadeiramente predadores que qualquer viajante deve temer.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
7	5	5	—	3

PV	INICIATIVA	DEFESA
21	12	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
4 (Todas)	3 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **PALPOS: CORPO + CaC** (NA 12), 4 de dano Físico, Brutal
- **FERRÃO: CORPO + CaC** (NA 12), 3 de dano Venenoso, Persistente

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o escorpião radioativo reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A VENENO:** o escorpião radioativo reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **GRANDE:** um escorpião radioativo é maior do que a maioria das personagens. A criatura recebe 1 PV adicional por Nível, mas sua Defesa é reduzida em 1 (até um mínimo de 1). Além disso, ele só sofre um Acerto Crítico se um ataque causar 7+ de dano (após o RD) em um único ataque, em vez dos 5+ normais.
- **ESCAVAR:** um escorpião radioativo pode fazer túneis subterrâneos para atacar seus alvos. Escavar um túnel requer uma ação maior e, enquanto escava, o escorpião radioativo não está visível e não pode ser alvo de ataques. Ele escava duas zonas como uma ação maior, movendo-se por baixo das zonas existentes. É preciso apenas uma ação menor para emergir do chão após a escavação. Um escorpião radioativo não pode escavar através de pedra, metal ou madeira.
- **PONTO FRACO:** se um atacante escolher atacar a cabeça do escorpião radioativo, o RD é ignorado. Isso só se aplica se o ataque à cabeça for intencional.

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de um escorpião radioativo abatido com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 1. Produz 2 porções de carne de escorpião radioativo. Se um Efeito for rolado, também produz 1 ferrão de escorpião radioativo, ou um ovo de escorpião radioativo se dois Efeitos forem rolados.

FERROASA

Nível 5, Inseto Mutante, Criatura Normal (38 XP)

A forma mutante da mecóptera do Pré-Guerra, os ferroasas são mais um dos insetos voadores comuns nos Ermos. Geralmente, eles podem ser encontrados construindo seus ninhos nas mesmas condições e áreas que as varejeiras-gigantes e os sanguinsetos, já que compartilham preferências semelhantes em relação ao clima e às fontes de alimento. Os ferroasas desenvolveram um ferrão venenoso, tão letal quanto doloroso. Essas criaturas são incrivelmente rápidas e ágeis, tornando-se adversários difíceis de enfrentar em enxames, avançando rapidamente sobre suas presas para derrubá-las o mais rápido possível. Eles constroem seus ninhos tanto no chão quanto em alturas, que podem ser identificados pela secreção de uma substância amarela, pegajosa e parecida com mel. Se seus ninhos forem perturbados ou ameaçados, um enxame de ferroasas geralmente surge para defendê-los.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
6	5	3	—	2

PV	INICIATIVA	DEFESA
9	1	3

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
0	0	Imune	Imune

ATAQUES

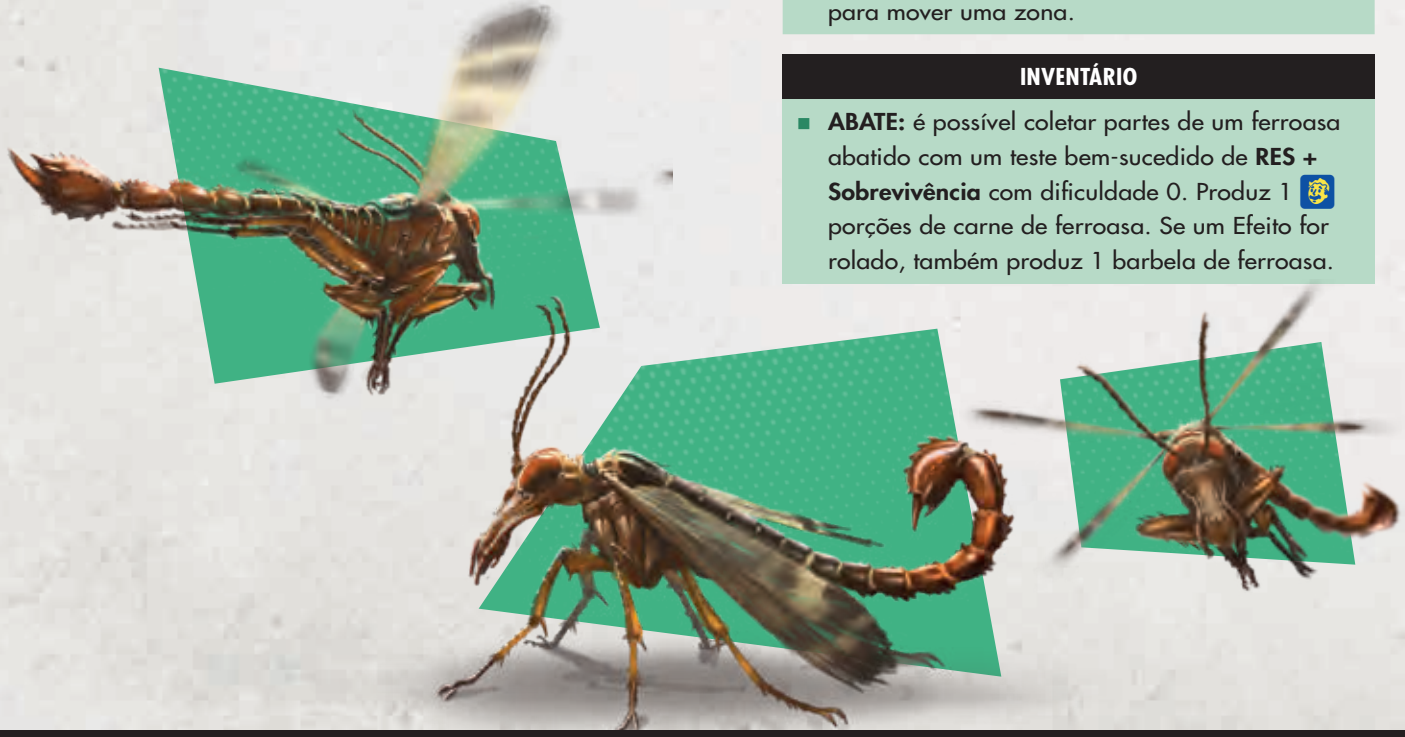
- **FERRÃO FARPADO: CORPO + CaC** (NA 9), 2 de dano Físico, Persistente (Venenoso)

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o ferroasa reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A VENENO:** o ferroasa reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **PEQUENO:** um ferroasa é menor do que a maioria das personagens. Os PV normais da criatura são reduzidos para Corpo + ½ Nível (arredondado para cima), mas sua Defesa aumenta em 1. Além disso, é morto por qualquer acerto que cause um ferimento.
- **VOO:** o ferroasa pode se mover livremente pelo ar. Ele ignora a maioria dos obstáculos no nível do solo e os efeitos de terreno difícil e pode se mover através de zonas "vazias" acima do campo de batalha, se quiser. Ele deve gastar pelo menos uma ação menor a cada turno para se mover e, caso fique prostrado, cai no chão, sofrendo 3 de dano Físico, Atordoante, +2 para cada zona acima do nível do solo que estava antes de cair.
- **MERGULHO-BOMBA:** se um ferroasa se mover e ficar à distância Curta e fizer um ataque corpo a corpo no mesmo turno, ele pode rejogar 1d20 no ataque. Após o ataque, ele pode gastar 1 PA para mover uma zona.

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de um ferroasa abatido com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 0. Produz 1 porções de carne de ferroasa. Se um Efeito for rolado, também produz 1 barbela de ferroasa.



MIRELURKS

Mirelurk é o nome dado a uma família de crustáceos mutantes que vivem em muitas águas dos Ermos. Essas criaturas são extremamente resistentes, com carapaças blindadas que protegem quase todo o corpo e pouquíssimos pontos fracos fáceis de atingir. O rosto é a área mais vulnerável, mas é pequeno e complicado de acertar em meio a um combate caótico. Os mirelurks variam de tamanho, desde pequenos recém-nascidos até a imensa mirelurk-rainha, e podem se parecer com caranguejos ou lagostas, dependendo da espécie. Eles são hostis e atacam assim que veem qualquer ameaça. Costumam viver perto de grandes corpos d'água e frequentemente se enterram na lama, deixando apenas as carapaças à mostra, o que os torna difíceis de perceber. Apesar de serem difíceis de abater, sua carne é aproveitável, e seus ovos podem render boas tampas se vendidos ao comprador certo.

RECÉM-NASCIDO

Nível 1, Crustáceo Mutante, Criatura Normal (10 XP)

Recém-nascido é o termo usado para os mirelurks jovens. Esses crustáceos botam ovos, geralmente em ninhos bem protegidos. Às vezes, quando um ninho é perturbado, os ovos eclodem em resposta ao estímulo. Recém-nascidos são fáceis de eliminar para alguém habilidoso, desde que a ninhada não seja grande. Nessa fase, suas carapaças ainda são macias, e eles têm quase o mesmo tamanho de uma barata radioativa.

CORPO	MENTE
4	4

CAC	AAD	OUTRAS
1	—	1

PV	INICIATIVA	DEFESA
5	8	2

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
0	0	Imune	0

ATAQUES

- **PINÇAS: CORPO + CaC** (NA 5), 3 de dano Físico

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o recém-nascido reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **PEQUENO:** um recém-nascido é menor do que a maioria das personagens. Os PV normais da criatura são reduzidos para Corpo + ½ Nível (arredondado para cima), mas sua Defesa aumenta em 1. Além disso, é morto por qualquer acerto que cause um ferimento.
- **AQUÁTICO:** o recém-nascido pode nadar e submergir na água indefinidamente sem precisar subir para respirar. Ele não sofre aumento de dificuldade por ataques ou movimentos feitos enquanto está debaixo d'água.

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de um recém-nascido abatido com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 0. Produz 1 porção de carne de mirelurk.

MIRELURK

Nível 7, Crustáceo Mutante, Criatura Normal (52 XP)

O tipo mais comum da família mirelurk é chamado simplesmente de mirelurk. Essas criaturas se assemelham a caranguejos-ferradura, com grandes pinças capazes de quebrar ossos. Geralmente, elas são encontradas em grupos, em locais próximos a grandes corpos d'água. Às vezes, cracas, redes ou outros detritos ficam presos às suas carapaças, o que pode torná-las mais fáceis de identificar.

CORPO	MENTE
7	5

CAC	AAD	OUTRAS
4	—	3

PV	INICIATIVA	DEFESA
14	12	1 (2 se mirando o rosto)

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
4 (Tronco, Patas, Braços); 1 (Rosto)	2 (Todas)	Imune	4 (Tronco, Patas, Braços); 2 (Rosto)

ATAQUES

- **PINÇAS: CORPO + CaC** (NA 11), 6 de dano Físico

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o mirelurk reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **PONTO FRACO PEQUENO:** embora o corpo do mirelurk seja coberto por um casco endurecido, seu rosto é seu ponto fraco. Essa área é pequena e difícil de atingir com precisão. O rosto é tratado como tendo Defesa 2.
- **AQUÁTICO:** o mirelurk pode nadar e submergir na água indefinidamente sem precisar subir para respirar. Ele não sofre aumento de dificuldade por ataques ou movimentos feitos enquanto está debaixo d'água.

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de um mirelurk abatido com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 0. Produz 2 porções de carne de mirelurk. Para cada Efeito rolado, também produz 1 carne de mirelurk-de-casco-mole.

MIRELURK-CAÇADOR

Nível 12, Crustáceo Mutante, Criatura Normal (88 XP)

Caçadores parecem ser descendentes de lagostas em vez de caranguejos, dando-lhes uma aparência alongada com uma cauda espalmada. Como seus primos, eles também têm pinças poderosas e são ainda mais agressivos. Suas conchas são tipicamente mais resistentes, e eles desenvolveram a capacidade de cuspir uma substância ácida em suas vítimas.

CORPO	MENTE
8	6

CAC	AAD	OUTRAS
5	—	4

PV	INICIATIVA	DEFESA
20	14	1 (2 se mirando o rosto)

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
4 (Tronco, Patas, Braços); 1 (Rosto)	2 (Todas)	Imune	4 (Tronco, Patas, Braços); 2 (Rosto)

ATAQUES

- **PINÇAS: CORPO + CaC** (NA 13), 9 de dano Físico

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o mirelurk-caçador reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **PONTO FRACO PEQUENO:** embora o corpo do mirelurk-caçador seja coberto por um casco endurecido, seu rosto é seu ponto fraco. Essa área é pequena e difícil de atingir com precisão. O rosto é tratado como tendo Defesa 2.
- **AQUÁTICO:** o mirelurk-caçador pode nadar e submergir na água indefinidamente sem precisar subir para respirar. Ele não sofre aumento de dificuldade por ataques ou movimentos feitos enquanto está debaixo d'água.

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de um mirelurk abatido com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 0. Produz 2 porções de carne de mirelurk. Para cada Efeito rolado, também produz 1 carne de mirelurk-de-casco-mole.

MIRELURK-RAINHA

Nível 19, Crustáceo Mutante, Criatura Normal (137 XP)

Uma variante rara do mirelurk comum, as rainhas são ainda mais aterrorizantes e perigosas. Elas são mais altas do que qualquer outra subespécie de mirelurk, algumas alcançando a altura gigantesca de um behemoth. Além de seu tamanho imenso, são uma das variantes mais agressivas. Como todos os mirelurks, sua carapaça é quase impenetrável, mas a pele macia de seu rosto ainda é um ponto fraco. As rainhas mirelurk também podem lançar ácido, bem como liberar ninhadas de recém-nascidos para atacar seus inimigos. Elas são extremamente protetoras de seus ninhos e ovos e os defenderão com ferocidade se sentirem alguma ameaça. Não há como confundir o encontro com uma dessas criaturas raras, pois elas soltam um rugido sônico aterrorizante para anunciar seus ataques.

CORPO	MENTE
12	6

CAC	AAD	OUTRAS
5	—	4

PV	INICIATIVA	DEFESA
50	18	1 (2 se mirando o rosto)

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
10 (Tronco, Patas, Braços); 5 (Rosto)	7 (Todas)	Imune	9 (Todas)

ATAQUES

- **PINÇAS: CORPO + CaC** (NA 17), 12 de dano Físico, Brutal
- **SPRAY DE ÁCIDO: Corpo + CaC** (NA 17), 10 de dano Venenoso, Perfurante, Irradiante

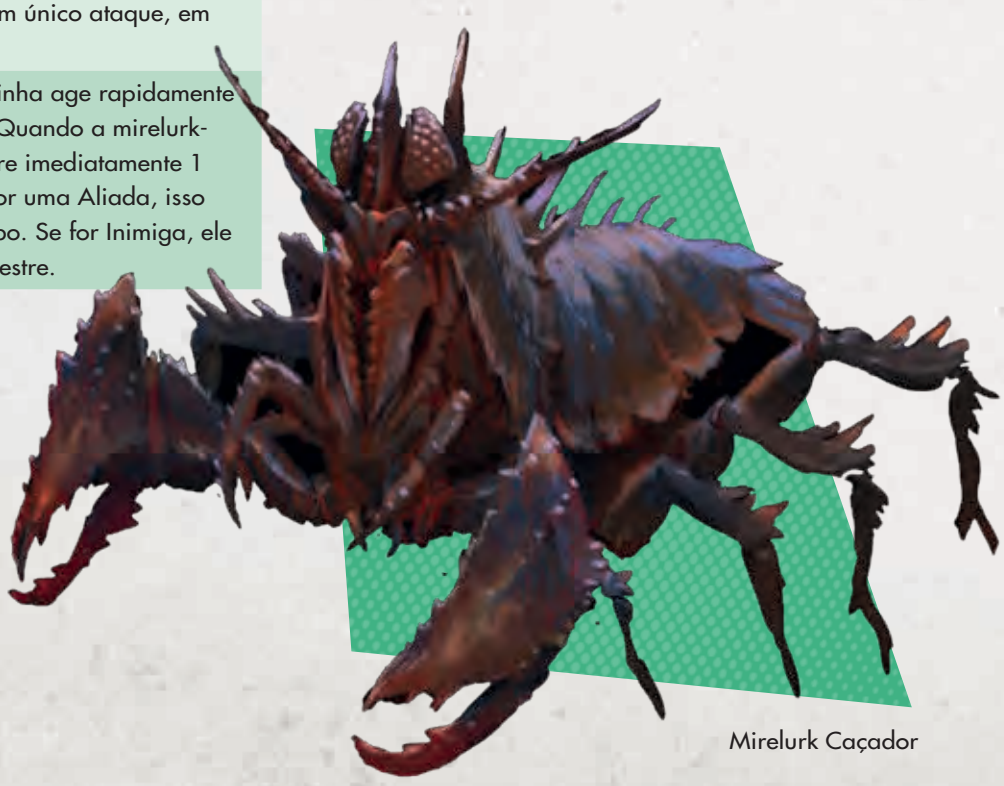
Mirelurk-Rainha

HABILIDADES ESPECIAIS

- **NINHADA:** uma vez por rodada, o mestre pode gastar 4 PA como uma ação maior para gerar um grupo de 4 mirelurks recém-nascidos. Se o fizer, a mirelurk-rainha não pode fazer um ataque como uma ação maior na mesma rodada.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** a mirelurk-rainha reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE AO MEDO:** a mirelurk-rainha não pode ser intimidada ou ameaçada de forma alguma e ignora ou ataca qualquer um que tente ameaçá-la ou intimidá-la.
- **PONTO FRACO PEQUENO:** embora o corpo da mirelurk-rainha seja coberto por um casco endurecido, seu rosto é seu ponto fraco. Essa área é pequena e difícil de atingir com precisão. O rosto é tratado como tendo Defesa 2.
- **AQUÁTICO:** a mirelurk-rainha pode nadar e submergir na água indefinidamente sem precisar subir para respirar. Ela não sofre aumento de dificuldade por ataques ou movimentos feitos enquanto está debaixo d'água.
- **GRANDE:** uma mirelurk-rainha é maior do que a maioria das personagens. A criatura recebe 1 PV adicional por Nível, mas sua Defesa é reduzida em 1 (até um mínimo de 1). Além disso, ela só sofre um Acerto Crítico se um ataque causar 7+ de dano (após o RD) em um único ataque, em vez dos 5+ normais.
- **AGRESSIVA:** a mirelurk-rainha age rapidamente quando sente uma presa. Quando a mirelurk-rainha entrar em cena, gere imediatamente 1 PA. Se a mirelurk-rainha for uma Aliada, isso vai para a reserva do grupo. Se for Inimiga, ele entra para a reserva do mestre.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** após a morte da mirelurk-rainha, os jogadores podem encontrar vários itens e tampas tanto em seu corpo quanto em seu covil. Jogue 4d20 para o determinar a quantidade de tampas encontradas e jogue 4 , uma jogada de Sucata para cada Efeito rolado. O covil ou corpo também pode conter até três armas e 3d20 munições apropriadas para as armas encontradas, a critério do mestre.
- **ABATE:** é possível coletar partes de uma mirelurk-rainha abatida com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 0. Produz 5 porções de carne de mirelurk-rainha.



Mirelurk Caçador

RATO-TOUPEIRA

Nível 2, Mamífero Mutante, Criatura Normal (17 XP)

Estes roedores são a forma mutada do rato-toupeira-pelado do Pré-Guerra. Conseguem sobreviver em quase qualquer lugar nos Ermos, apesar das muitas criaturas que os predam. Eles criam suas tocas no subterrâneo, o que os protege da maioria dos inimigos. São muito maiores do que suas versões do Pré-Guerra, com o tamanho de um cachorro, e costumam ser incrivelmente ferozes quando caçam ou defendem seus túneis. Ratos-toupeira vivem e caçam em bando, e sua habilidade de cavar lhes dá a vantagem da surpresa na maioria das situações, além de uma fuga rápida caso suas presas sejam fortes demais. Com dentes frontais enormes e a capacidade de saltar em direção à presa com uma velocidade surpreendente, os ratos-toupeira não devem ser subestimados. Embora sejam frequentemente criaturas selvagens e sem inteligência, alguns indivíduos nos Ermos conseguiram treinar e domesticar esses roedores.

CORPO	MENTE
5	4

CAC	AAD	OUTRAS
2	—	2

PV	INICIATIVA	DEFESA
7	9	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1	0	Imune	0

ATAQUES

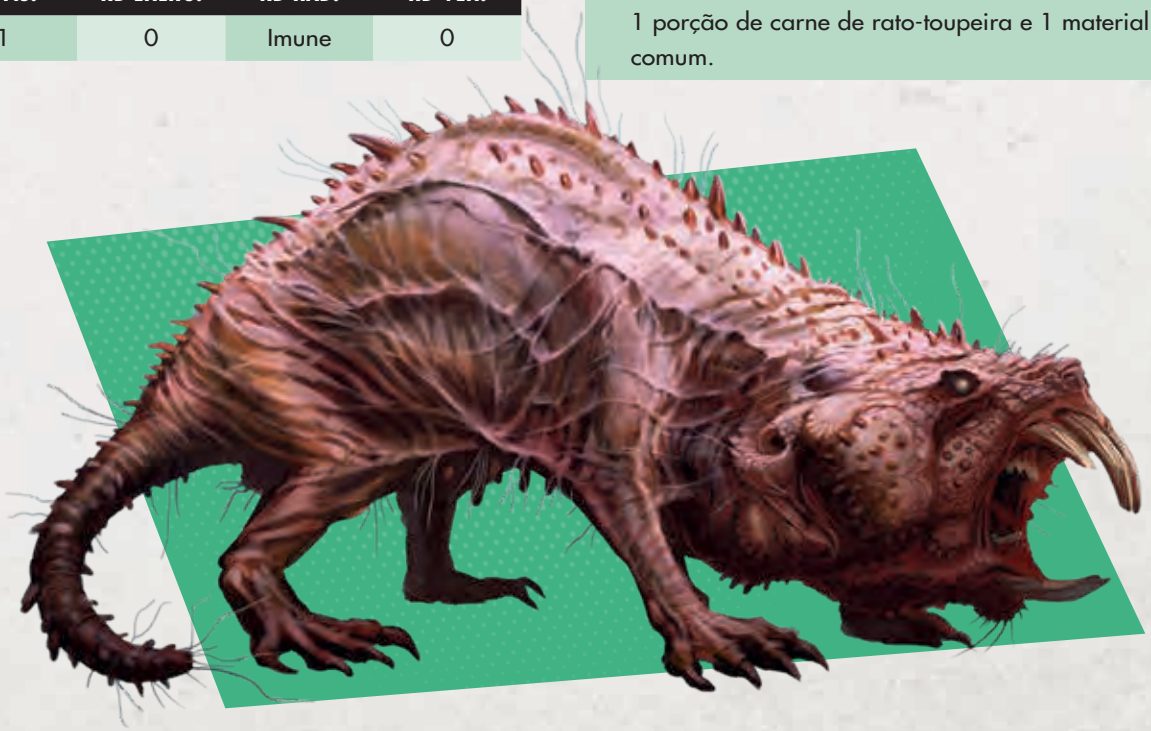
- **MORDIDA: CORPO + CaC** (NA 7), 4 de dano Físico, Perfurante

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ESCAVAR:** como uma ação maior, o rato-toupeira pode cavar no subsolo para se afastar de seus inimigos e se preparar para seu próximo ataque. Em seu próximo turno, ele pode usar sua ação menor para aparecer acima do solo em qualquer lugar à distância Média do lugar onde cavou. Pelo custo de 1 PA, também pode adicionar um extra ao seu ataque Mordida após emergir.
- **SENTIDOS AGUÇADOS:** um ou mais dos sentidos do rato-toupeira são especialmente aguçados; ele pode tentar detectar criaturas ou objetos que outras personagens normalmente não podem, e esses sentidos fazem com que a dificuldade de todos os testes de **PER** seja reduzida em 1 (até um mínimo de 0). Isso inclui detectar a presença de criaturas acima do solo enquanto ele está no subsolo.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o rato-toupeira reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de um rato-toupeira abatido com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 0. Produz 1 porção de carne de rato-toupeira e 1 material comum.



SANGUINSETO

Nível 5, Inseto Mutante, Criatura Normal (38 XP)

Uma forma de mosquito mutante, os sanguinsetos podem ser encontrados em enxames onde há água estagnada e carniça. Quando totalmente desenvolvidos, seus corpos de um marrom avermelhado escuro chegam a quase sessenta centímetros de comprimento, e sua probóscide afiada consegue perfurar alguns tipos de armadura. Os sanguinsetos costumam cuspir sangue irradiado para cegar suas vítimas antes de perfurar a criatura desorientada com sua probóscide para se alimentar de seu sangue. Brahmins e outros animais domésticos são frequentemente presas desses insetos, assim como viajantes descuidados que subestimam a natureza mortal de um enxame.

CORPO	MENTE
6	5

CAC	AAD	OUTRAS
1	—	2

PV	INICIATIVA	DEFESA
9	11	2

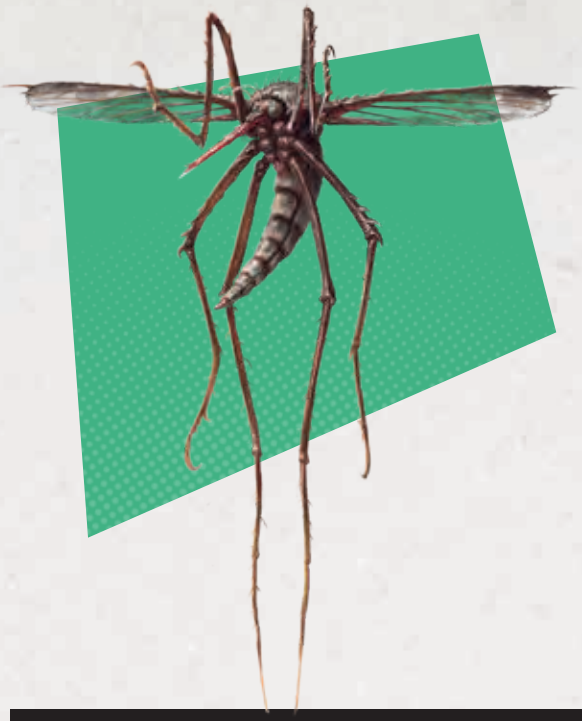
RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
0	0	Imune	Imune

ATAQUES

- **PROBÓSCIDE: CORPO + CaC** (NA 7), 5 de dano Físico

HABILIDADES ESPECIAIS

- **VOO:** o sanguinseto pode se mover livremente pelo ar. Ele ignora a maioria dos obstáculos no nível do solo e os efeitos de terreno difícil e pode se mover através de zonas "vazias" acima do campo de batalha, se quiser. Ele deve gastar pelo menos uma ação menor a cada turno para se mover e, caso fique prostrado, cai no chão, sofrendo 3 de dano Físico, Atordoante, +2 para cada zona acima do nível do solo que estava antes de cair.
- **PEQUENO:** um sanguinseto é menor do que a maioria das personagens. Os PV normais da criatura são reduzidos para Corpo + ½ Nível (arredondado para cima), mas sua Defesa aumenta em 1. Além disso, é morto por qualquer acerto que cause um ferimento.



HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o sanguinseto reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de um sanguinseto abatido com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 0. Produz 1 porção de carne de sanguinseto e 1 saco sanguíneo.

VAREJEIRA-GIGANTE

Nível 2, Inseto Mutante, Criatura Normal (17 XP)

A radiação nuclear transformou va arejeira comum do Pré-Guerra na ameaça mortal e superdesenvolvida conhecida como varejeira-gigante. Facilmente reconhecíveis por seu exoesqueleto verde-amarronzado manchado e aparência inchada, as varejeiras-gigantes não são pragas domésticas comuns. Muitas vezes encontradas em enxames de até quatro insetos, essas criaturas atacam à distância, lançando larvas espinhosas de seu abdômen. As varejeiras-gigantes são agressivas e perseguem presas maiores do que elas incansavelmente. Costumam viver com sanguinsetos e ferroasas perto de corpos d'água ou de carniças.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
5	4	1	—	2

PV	INICIATIVA	DEFESA
6	9	2

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
0	0	Imune	0

ATAQUES

- **LARVA-DARDO: CORPO + CaC** (NA 6), 4 de dano Físico, Irradiante

HABILIDADES ESPECIAIS

- **VOO:** a varejeira-gigante pode se mover livremente pelo ar. Ela ignora a maioria dos obstáculos no nível do solo e os efeitos de terreno difícil e pode se mover através de zonas "vazias" acima do campo de batalha, se quiser. Ela deve gastar pelo menos uma ação menor a cada turno para se mover e, caso fique prostrada, cai no chão, sofrendo 3 de dano Físico, Atordoante, +2 para cada zona acima do nível do solo que estava antes de cair.
- **PEQUENO:** uma varejeira-gigante é menor do que a maioria das personagens. Os PV normais da criatura são reduzidos para Corpo + ½ Nível (arredondado para cima), mas sua Defesa aumenta em 1. Além disso, é morta por qualquer acerto que cause um ferimento.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** a varejeira-gigante reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de uma varejeira-gigante abatida com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 0. Produz 1 porção de carne de varejeira-gigante e 1 glândula de varejeira-gigante.

YAO GUAI

Nível 14, Mamífero Mutante, Criatura Normal (102 XP)

Estas criaturas aterradoras são o que restou da população de ursos após a Grande Guerra. Pesadamente mutado, com garras mais longas, maior massa muscular e uma mordida poderosa, o yao guai não é uma criatura com a qual qualquer viajante dos Ermos queira se deparar. São territoriais e protetores de seus filhotes e do seu bando, caso façam parte de um. Estas criaturas violentas já foram vistas enfrentando destroçadores que ameaçaram seu território.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
9	6	5	—	4

PV	INICIATIVA	DEFESA
37	15	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
2 (Todas)	1 (Todas)	Imune	2 (Todas)

ATAQUES

- **GARRAS: CORPO + CaC** (NA 14), 9 de dano Físico, Brutal
- **MORDIDA: CORPO + CaC** (NA 14), 10 de dano Físico, Perfurante

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o yao guai reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **GRANDE:** um yao guai é maior do que a maioria das personagens. A criatura recebe 1 PV adicional por Nível, mas sua Defesa é reduzida em 1 (até um mínimo de 1). Além disso, ele só sofre um Acerto Crítico se um ataque causar 7+ de dano (após o RD) em um único ataque, em vez dos 5+ normais.
- **AGRESSIVO:** o yao guai age rapidamente quando sente uma presa. Quando o yao guai entrar em cena, gere imediatamente 1 PA. Se o yao guai for um Aliado, isso vai para a reserva do grupo. Se for Inimigo, ele entra para a reserva do mestre.

INVENTÁRIO

- **ABATE:** é possível coletar partes de um yao guai abatido com um teste bem-sucedido de **RES + Sobrevivência** com dificuldade 1. Produz 2 porções de carne de yao guai; se um Efeito for rolado, também produz 2 materiais comuns.

HUMANOIDES MUTANTES

Insetos e animais não são a única espécie afetada pela radiação nuclear. Humanos são igualmente suscetíveis à mutação, algumas sendo mais generosas do que outras.

NECRÓTICOS

Humanos que sofrem os efeitos da radiação às vezes acabam passando por um destino semelhante ao de algumas criaturas dos Ermos. Em vez de adoecer e morrer de envenenamento por radiação, eles experienciam o fenômeno conhecido como necrotização. Isso lhes dá uma aparência semelhante à de um zumbi, com a carne começando a se soltar dos músculos e ossos e, em alguns casos, perda de cabelo. Muitas vezes, isso dá a aparência de carne podre, mas é apenas um efeito colateral da radiação danificando as células do corpo. Outro sintoma óbvio da necrotização é o dano nas cordas vocais, geralmente resultando em uma rouquidão. Ninguém sabe por que algumas pessoas se tornam necróticas e outras simplesmente morrem pela exposição, mas muitas teorias apontam para uma predisposição genética. Embora os necróticos possam viver centenas de anos, nem todos retêm sua humanidade. Para muitos, o processo de necrotização destrói não apenas o corpo, mas também a mente, levando-os a um estado selvagem em que se tornam criaturas sem consciência que atacam os não necróticos à vista.

NECRÓTICO FEROZ

Nível 3, Humano Mutante, Criatura Normal (10 XP)

Variando em idade, desde os que passaram pela necrotização há centenas de anos até os que tiveram seus corpos e mentes rapidamente degradados, os necróticos ferozes representam o que resta quando a humanidade é perdida. São criaturas violentas que atacam se lançando sobre suas vítimas, arranhando-as. Não podem ser levados à razão, já que perderam a capacidade de entender a fala e parecem possuir pouca capacidade cognitiva. Alguns parecem reter um senso de memória, carregando itens que teriam usado em seu estado pré-feroz ou retornando a lugares que uma vez conheceram. Os necróticos ferozes frequentemente deixam outros necróticos em paz, sejam ferozes ou não, mas atacam todas as outras criaturas à vista.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
5	5	3	—	2

PV	INICIATIVA	DEFESA
8	10	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
0	0	Imune	Imune

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: CORPO + CaC** (NA 8), 3 de dano Físico, Irradiante

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o necrótico feroz reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A VENENO:** o necrótico feroz reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.

HABILIDADES ESPECIAIS

- **FEROZ:** o necrótico feroz é irracional, movido puramente por instintos ferais. Uma PdM feroz não pode ser persuadida ou influenciada por testes de **Retórica**. Ela se moverá em direção e atacará o inimigo mais próximo. Se não conseguir detectar um inimigo, ela se moverá em direção à fonte mais próxima de luz brilhante ou ruído alto. Caso contrário, ela se moverá aleatoriamente ou simplesmente se deitará e não fará nada.
- **NECRÓTICO:** a radiação cura o necrótico. Ele restaura 1 PV para cada 3 de dano Radiativo causado a ele.
- **FINGIR DE MORTO:** um necrótico feroz prostrado e imóvel é difícil de ser distinguido de um cadáver. É preciso um teste de **PER + Sobrevivência** com dificuldade 2 para detectar se um necrótico está se fingindo de morto. Ele costuma usar isso para emboscar transeuntes desavisados.

INVENTÁRIO

2 sucatas podem ser encontradas no corpo de um necrótico morto, que pode ser espoliado normalmente.

RESPLANDECENTE

Nível 9, Humano Mutante, Criatura Normal (67 XP)

Estes necróticos verde-resplandescente são o que acontece quando um necrótico feroz, ou alguém predisposto à necrotização, absorve uma quantidade extrema de radiação. O resultado é um necrótico feroz que se torna um condutor de radiação. Eles brilham em um tom verde intenso e emitem radiação pesada mesmo após a morte. Podem até descarregar radiação em uma nuvem tóxica, que pode curar os ferimentos de outros necróticos e causar dano radiativo extremo em criaturas não necróticas.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
8	5	5	—	3

PV	INICIATIVA	DEFESA
17	12	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
4 (Todas)	3 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: CORPO + CaC** (NA 13), 7 de dano Físico, Irradiante

HABILIDADES ESPECIAIS

- **PULSO DE RADIAÇÃO:** uma vez por combate, o resplandecente pode desencadear um pulso de radiação. Isso causa 5 de dano Radiativo a tudo à distância Próxima. Se causar 3 ou mais de dano, então qualquer necrótico derrotado a essa distância retorna à luta com 1 PV.
- **RESPLANDESCENTE:** o resplandecente está tão saturado com radiação que literalmente brilha, emitindo uma luminescência estranha e irradiando o mundo ao seu redor. O necrótico feroz resplandescente causa 2 de dano Radiativo a qualquer pessoa à distância Curta. Além disso, qualquer ataque corpo a corpo que fizer ganha o efeito de dano Irradiante; se já tiver esse efeito de dano, causa 2 de dano Radiativo por Efeito rolado.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o resplandecente reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A VENENO:** o resplandecente reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **FEROZ:** o resplandecente é irracional, movido puramente por instintos ferais. Uma PdM feroz não pode ser persuadida ou influenciada por testes de **Retórica**. Ela se moverá em direção e atacará o inimigo mais próximo. Se não conseguir detectar um inimigo, ela se moverá em direção à fonte mais próxima de luz brilhante ou ruído alto. Caso contrário, ela se moverá aleatoriamente ou simplesmente se deitará e não fará nada.
- **NECRÓTICO:** a radiação cura o resplandecente. Ele restaura 1 PV para cada 3 de dano Radiativo causado a ele.
- **FINGIR DE MORTO:** um resplandecente prostrado e imóvel é difícil de ser distinguido de um cadáver. É preciso um teste de **PER + Sobrevivência** com dificuldade 2 para detectar se um necrótico está se fingindo de morto. Ele costuma usar isso para emboscar transeuntes desavisados.

INVENTÁRIO

2 sucatas podem ser encontradas no corpo de um resplandecente morto, que pode ser espoliado normalmente.

ROBÔS

O mundo do Pré-Guerra usava robôs para tudo, desde o combate até a vida doméstica. Desde o Mr. Handy, que ajudava nas tarefas domésticas, até o formidável robô sentinela, projetado como uma arma de guerra, muitos desses robôs ainda podem ser encontrados vagando pelos Ermos, protegendo suas estações pré-guerra ou oferecendo companhia para aqueles que viajam pelo mundo pós-nuclear.

ASSAULTRON

Nível 13, Robô,
Criatura Normal (95 XP)

Projetado pela RobCo Industries, o assaultron é um robô militar formidável, feito para lutar na linha de frente e devastar as forças inimigas. Pernas mecânicas poderosas impulsionam o robô com uma velocidade impressionante em direção aos alvos. Os braços podem ser equipados com diversos acessórios, adaptando-se ao tipo de combate necessário; na maioria dos modelos básicos, as mãos são substituídas por garras afiadas. A arma mais destrutiva é o laser localizado no centro da cabeça, conferindo ao robô uma aparência inumana e ciclópica. Com a precisão letal que possui, esse laser consegue vaporizar alvos instantaneamente. Mesmo gravemente danificado, o assaultron continua avançando. A perda de um braço, uma perna ou até danos severos na cabeça ou no torso não o impedem de perseguir seu alvo. Sabe-se que ele pode rastejar até o inimigo e acionar uma autodestruição devastadora como último recurso para cumprir sua missão.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
9	6	5	5	4

PV	INICIATIVA	DEFESA
22	15	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
3 (Todas)	3 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: CORPO + CaC** (NA 14), 9 de dano Físico
- **ARMA LASER: CORPO + Armas** (NA 14), 9 de dano Energético, Brutal, distância L
- **AUTODESTRUIÇÃO: CORPO + AaD** (NA 14), 6 de dano Físico, Explosiva

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** o assaultron é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ele também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** o assaultron reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o assaultron reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o assaultron é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.
- **SENTIDOS AGUÇADOS:** um ou mais dos sentidos do assaultron são especialmente aguçados; ele pode tentar detectar criaturas ou objetos que outras personagens normalmente não podem, e esses sentidos fazem com que a dificuldade de todos os testes de **PER** seja reduzida em 1 (até um mínimo de 0).
- **AUTODESTRUIÇÃO:** se o assaultron sofrer ferimentos em ambos os braços ou pernas, ou se seus PV tiverem sido reduzidos à metade ou menos, ele se moverá em direção ao inimigo mais próximo e usará sua ação maior para se autodestruir. Essa autodestruição é um ataque centrado em si mesmo, e o assaultron é destruído após fazer esse ataque.
- **VISÃO NOTURNA:** o assaultron pode ver na escuridão completa. Ele ignora todos os aumentos de dificuldade causados por penumbra ou escuridão e pode fazer testes de perícia que normalmente seriam impossíveis.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** é possível coletar partes de um assaultron abatido com um teste bem-sucedido de **INT + Ciências** com dificuldade 1. Produz 3 células de fusão, +1 por PA gasto, e cada Efeito rolado produz 1 material incomum.

EYEBOT

Nível 2, Robô,
Criatura Normal (17 XP)

O eyebot é um dos menores robôs projetados pela RobCo Industries. Suas formas esféricas e flutuantes são uma visão comum nos Ermos. Apesar de seu tamanho compacto, eles vêm equipados com várias tecnologias úteis: antenas de longo alcance que permitem receber transmissões de rádio mesmo em estações de metrô ou outros locais subterrâneos, reconhecimento facial e de voz para aplicações de segurança e até uma arma laser. Nos EUA do Pré-Guerra, eram usados para transmitir rádio, fazer anúncios e divulgar boletins de notícias. Agora, os eyebots são utilizados pela Irmandade do Aço para promover propaganda e pelos Minutemen para vigilância. Outros ainda vagam pelos Ermos seguindo sua programação original, transmitindo estações de rádio locais, conversas militares em looping ou mensagens e frequências misteriosas de fontes desconhecidas. Embora muitas vezes amigáveis quando encontrados, eles se defendem se atacados, e a degradação de seus sistemas leva algumas unidades a se tornarem hostis de imediato.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
5	4	0	3	1

PV	INICIATIVA	DEFESA
5	9	2

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
2 (Todas)	2 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **LASER: CORPO + AaD** (NA 8), 4 de dano Energético, distância M

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** o eyebot é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ele também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** o eyebot reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o eyebot reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o eyebot é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.
- **PEQUENO:** o eyebot é menor do que a maioria das personagens. Os PV normais da criatura são reduzidos para Corpo + ½ Nível (arredondado para cima), mas sua Defesa aumenta em 1. Além disso, é morto por qualquer acerto que cause um ferimento.
- **TRANSMISSÃO DE RÁDIO:** o eyebot pode receber e enviar transmissões de rádio, bem como reproduzi-las. O eyebot pode ser ouvido tocando essas transmissões à distância Longa.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** é possível coletar partes de um eyebot abatido com um teste bem-sucedido de **INT + Ciências** com dificuldade 1. Produz 2 materiais comuns, e cada Efeito rolado produz 1 material incomum.

MR. HANDY

O Mr. Handy é um robô familiar e amplamente conhecido tanto no Pré-Guerra quanto no Pós-Guerra. A linha Mr. Handy, produzida pela General Atomics International, que mais tarde firmou uma parceria com a RobCo Industries, gerou uma série de robôs multifuncionais usados em tarefas domésticas, na automação industrial e até aplicações militares. Além disso, a linha expandiu para incluir os modelos Miss Nanny e Mr. Gutsy. Todos os robôs Mr. Handy possuem uma unidade de energia nuclear e um propulsor a jato que lhes permite flutuar. Eles são equipados com programação sofisticada, capaz de imitar, entender e aprender o comportamento humano. Diversos limitadores internos impedem que eles se desviem de sua programação, mas, em unidades em que esses limitadores foram removidos ou danificados, não é incomum ver Mr. Handys desenvolvendo personalidades independentes e um nível de inteligência além do que foi originalmente projetado.

MR. HANDY

Nível 6, Robô,
Personagem Notável (90 XP)

O Mr. Handy, o modelo original da linha, foi inicialmente projetado para reparo, construção e manutenção, mas acabou se tornando parte essencial da vida americana do Pré-Guerra. Em casa, o Mr. Handy assumia o papel de servo doméstico, cuidando da manutenção do lar, cozinhando e até mesmo tomando conta de crianças e animais de estimação. Em aplicações comerciais, ele era utilizado para segurança leve ou como assistente em estabelecimentos que atendiam clientes. Muitos desses robôs ainda vagam pelos Ermos, suas unidades de energia nuclear funcionando mesmo séculos após a Grande Guerra. Alguns continuam a seguir sua programação original, servindo nos lares e negócios onde operavam aparentemente alheios às mudanças ao redor. Outros foram recuperados e adaptados para as necessidades do mundo pós-apocalíptico, atuando como atendentes para mercadores, donos de bar e até companheiros de viagem.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
6	8	5	7	7	7	5

PERÍCIAS			
Armas Grandes ■	3	Reparo	2
Medicina	1	Armas Pequenas	1
Armas Corpo a Corpo ■	3	Retórica ■	3
		(■ Perícia Marcada)	

PV	INICIATIVA	DEFESA
16	17	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
75 kg	+0	3

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Todas)	1 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **PINÇA: FOR + Armas CaC** (NA 9), 2 de dano Físico
- **SERRA-CIRCULAR: FOR + Armas CaC** (NA 9), 3 de dano Físico, Perfurante
- **LANÇA-CHAMAS: RES + Armas Grandes** (NA 8), 3 de dano Energético, Persistente, CdT 1, distância P

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** o Mr. Handy é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ele também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** o Mr. Handy reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o Mr. Handy reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o Mr. Handy é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.
- **MR. HANDY:** o Mr. Handy tem visão 360° e sistemas sensoriais aprimorados que podem detectar cheiros, químicos e radiação, reduzindo em 1 a dificuldade dos testes de **PER** que dependam da visão e do olfato. Ele se move por propulsão a jato, pairando acima do solo, sem ser afetado por terrenos difíceis ou obstáculos.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** é possível coletar partes de um Mr. Handy abatido com um teste bem-sucedido de **INT + Ciências** com dificuldade 1. Produz 2d20 unidades de combustível de lança-chamas, 2 de materiais comuns +1 por PA gasto, e cada Efeito rolado produz 1 material incomum.

Miss Nanny

Após o sucesso do Mr. Handy nos lares, o modelo Miss Nanny foi lançado. Desenvolvido especificamente para cuidar de recém-nascidos e crianças, esse modelo recebeu diversas modificações em sua programação para atender a essas necessidades. A Miss Nanny tinha uma voz feminina amigável e era equipada com sub-rotinas para disciplinar crianças desobedientes, detecção de perigos melhorada e analise sonora para entender as necessidades de bebês que ainda não falavam. Esse modelo da linha Mr. Handy também podia ser adaptado para uso na área médica.

Mr. Handy e Miss Nanny são robôs intercambiáveis, com o mesmo bloco de estatísticas, podendo ser usados de forma equivalente. Para criar uma versão da Miss Nanny voltada para a área médica, faça as seguintes modificações:

- Reduza **Reparo** em 1 e aumente **Medicina** em 1.
- Troque a perícia Marcada **Retórica** para **Medicina**.

MR. GUTSY

Nível 7, Robô,
Personagem Notável (104 XP)

O potencial dos robôs Mr. Handy não passou despercebido pelo Exército dos EUA, que encomendou à General Atomics International a criação de variantes de combate da linha Mr. Handy. Essa encomenda resultou na criação do robô Mr. Gutsy. Com blindagem incorporada em seu corpo, uma variedade de armas letais, sensores aprimorados e maior velocidade, o Mr. Gutsy se tornou um robô de proteção pessoal altamente eficaz. Sua programação militar especializada permite que ele receba e entenda ordens em tempo real, exiba agressividade aumentada em combate e até receba patentes militares, atuando ao lado de soldados humanos. Essa mesma programação é o que confere ao Mr. Gutsy sua personalidade única de instrutor militar. Hoje, muitos Mr. Gutsys ainda seguem ordens antigas, sem compreender que a guerra acabou e com seus comandantes há muito mortos. Eles são frequentemente encontrados protegendo as bases militares onde serviram ou vagando nas proximidades. Geralmente hostis a qualquer um que encontrem, há casos raros em que alguém conseguiu enganar um Mr. Gutsy, fazendo-o acreditar que a pessoa é membro do Exército dos EUA, evitando assim o confronto com essas máquinas perigosas.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
6	9	7	5	7	8	4

PERÍCIAS

Armas Grandes ■	4	Armas Pequenas ■	4
Armas Corpo a Corpo ■	3	Retórica	1
Reparo	1	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
18	19	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
75 kg	+0	2

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
2 (Todas)	2 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **PINÇA: FOR + Armas CaC** (NA 9), 2 de dano Físico
- **PISTOLA 10MM AUTOMÁTICA : AGI + Armas Pequenas** (TN 11), 5 de dano Físico, distância P, CdT 4, Queima-Roupa, Confiável, Rajada
- **LANÇA-CHAMAS: RES + Armas Grandes** (NA 11), 3 de dano Energético, Persistente, CdT 1, distância P

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** o Mr. Gutsy é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ele também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** o Mr. Gutsy reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o Mr. Gutsy reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o Mr. Gutsy é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.

HABILIDADES ESPECIAIS

- **MR. HANDY:** o Mr. Gutsy tem visão 360° e sistemas sensoriais aprimorados que podem detectar cheiros, químicos e radiação, reduzindo em 1 a dificuldade dos testes de **PER** que dependam da visão e do olfato. Ele se move por propulsão a jato, pairando acima do solo, sem ser afetado por terrenos difíceis ou obstáculos.
- **MR. GUTSY:** este robô foi construído para a guerra. Ele ganha 1 de dano e possui o revestimento Mr. Gutsy como armadura padrão. Além disso, se uma personagem fizer um teste conversacional para questionar, argumentar ou dar ordens ao Mr. Gutsy, a dificuldade do teste é aumentada em 2 se a personagem não estiver usando um uniforme militar.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** é possível coletar partes de um Mr. Gutsy abatido com um teste bem-sucedido de **INT + Ciências** com dificuldade 1. Isso produz 2d20 unidades de combustível de lança-chamas, 2d20 munições 10mm, 2 de materiais comuns com +1 por PA gasto, e cada Efeito rolado produz 1 material incomum.

PROTECTRON

Nível 3, Robô,
Criatura Normal (24 XP)

Outro sucesso da RobCo Industries, o protectron foi projetado como um drone de trabalho multifuncional. Ele pode auxiliar na construção civil, em escritórios e em funções de serviço público. Embora o robô seja equipado com armas laser, seu design não foi pensado para situações de combate, mas sim para autodefesa. Os protectrons também conseguem se autodestruir para neutralizar atacantes. Além da configuração padrão, várias personalidades podem ser programadas na unidade, incluindo bombeiro, agente da lei, operário de obra,s socorrista médico e atendente de metrô. Nos Ermos, eles são frequentemente encontrados tanto em estado ativo quanto inativo, em locais como estações de metrô, prédios públicos e de escritórios e diversos sítios industriais.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
5	5	2	2	2

PV	INICIATIVA	DEFESA
8	10	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
4 (Todas)	3 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **GARRAS: CORPO + CaC** (NA 7), 3 de dano Físico
- **LASERS DE BRAÇO: CORPO + AaD** (NA 7), 3 de dano Energético, Rajada, Perfurante 1, distância P, CdT 4
- **AUTODESTRUIÇÃO: CORPO + CaC** (NA 7), 6 de dano Físico, Explosiva

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** o protectron é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ele também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A VENENO:** o protectron reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o protectron reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o protectron é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.
- **LASERS DE BRAÇO:** se um dos braços de um protectron sofrer um ferimento, a Cadência de Tiro de seus Lasers de Braço diminui para 2. Se ambos os braços sofrerem ferimentos, ele não pode mais usar seus Lasers de Braço.
- **DESCER O DEDO:** uma vez por combate, o protectron pode Descer o Dedo com uma saraivada de seus Lasers de Braço. Isso adiciona a CdT 4 da arma ao seu dano por um único ataque (totalizando 7) e permite que ele use o efeito de dano Rajada sem gastar munição. Se um dos Lasers de Braço do protectron sofrer ferimento, esse ataque especial diminui para 5 de dano.
- **AUTODESTRUIÇÃO:** se o protectron sofrer ferimentos em ambos os braços ou pernas, ou se seus PV tiverem sido reduzidos à metade ou menos, ele se moverá em direção ao inimigo mais próximo e usará sua ação maior para se autodestruir. Essa autodestruição é um ataque centrado em si mesmo, e o protectron é destruído após fazer esse ataque.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** é possível coletar partes de um protectron abatido com um teste bem-sucedido de **INT + Ciências** com dificuldade 1. Produz 2 materiais comuns +1 por PA gasto, e cada Efeito rolado produz 1 material incomum.

Personalidades do Protectron

Pela Comunidade, é possível encontrar protectrons com diferentes personalidades, programados para finalidades diversas. Se você deseja personalizar ainda mais suas PdM protectrons com essas personalidades, pode usar as seguintes regras especiais:

Brigadista

- **Detecção de Perigos (Fogo):** o protectron não é hostil, mas se uma personagem empunhar uma arma que possa causar incêndios (como um lança-chamas), o protectron se torna hostil para com esse indivíduo.

Agente da Lei

- **Guarde Sua Arma:** o protectron não é hostil ao encontrá-lo, mas se torna hostil com qualquer personagem que saque sua arma e dispare um tiro, mesmo que não seja contra o protectron, enquanto estiver em sua presença. Este protectron será hostil com criaturas hostis dos Ermos.

Operário de Obras

- **Segurança do Trabalho:** o protectron operário de obras só é hostil com personagens sem alguma forma de capacete enquanto estiver em sua presença, ou caso seja atacado.

Socorrista

- **Desfibrilador:** o protectron socorrista atacará quaisquer criaturas hostis, mas é amigável, desde que não seja atacado. Ele também ganha a capacidade de atacar criaturas com o Desfibrilador embutido em seus braços.
  - **Desfibrilador: CORPO + Armas CaC** (NA 7), 4 de dano Energético, Atordoamento

Guichê de Metrô

- **Ticket de Metrô:** o protectron não é hostil e se aproximará de qualquer personagem que veja e solicitará um ticket de metrô. Se um for fornecido, o protectron permanece amigável. Se um ticket não for apresentado, o protecton imediatamente se torna hostil.

ROBÔ SENTINELA

Nível 15, Robô,
Criatura Normal (109 XP)

O Exército dos EUA usou robôs em diversas áreas de sua estrutura, especialmente em funções de combate, mas nenhum foi mais resistente ou destrutivo do que o robô sentinela. Enquanto os assaultrons priorizavam o combate corpo a corpo e os Mr. Gutsys equilibravam velocidade com poder de fogo, o robô sentinela foi projetado para portar armadura pesada e armas ainda mais poderosas. Movendo-se sobre rodas em vez de pernas ou propulsores a jato, os robôs sentinelas são formidáveis, possuindo armaduras capazes de suportar facilmente impactos diretos de mísseis e mini-ogivas nucleares. Suas armas integradas incluem uma metralhadora giratória e, em alguns casos, mísseis. Embora seu design seja focado em eliminar inimigos à distância, eles também são capazes de ataques corpo a corpo com resultados devastadores. Alguns modelos foram até equipados com programação de autodestruição, tanto como uma tentativa final de destruir o inimigo quanto para evitar que a unidade caísse em mãos inimigas. Os robôs sentinelas são frequentemente encontrados em instalações militares ou científicas, embora alguns modelos pareçam ter sido usados para fins não militares, como segurança geral. Em casos raros, é possível encontrar robôs sentinelas que, assim como alguns de seus primos Mr. Handy, parecem ter superado sua programação original (como Ironsides, que comanda o U.S.S. Constitution e sua tripulação robótica), ou aqueles que foram reprogramados e mantidos como robôs de segurança doméstica. No entanto, na maioria das vezes, poucos que encontram esses robôs nos Ermos sobrevivem para contar.

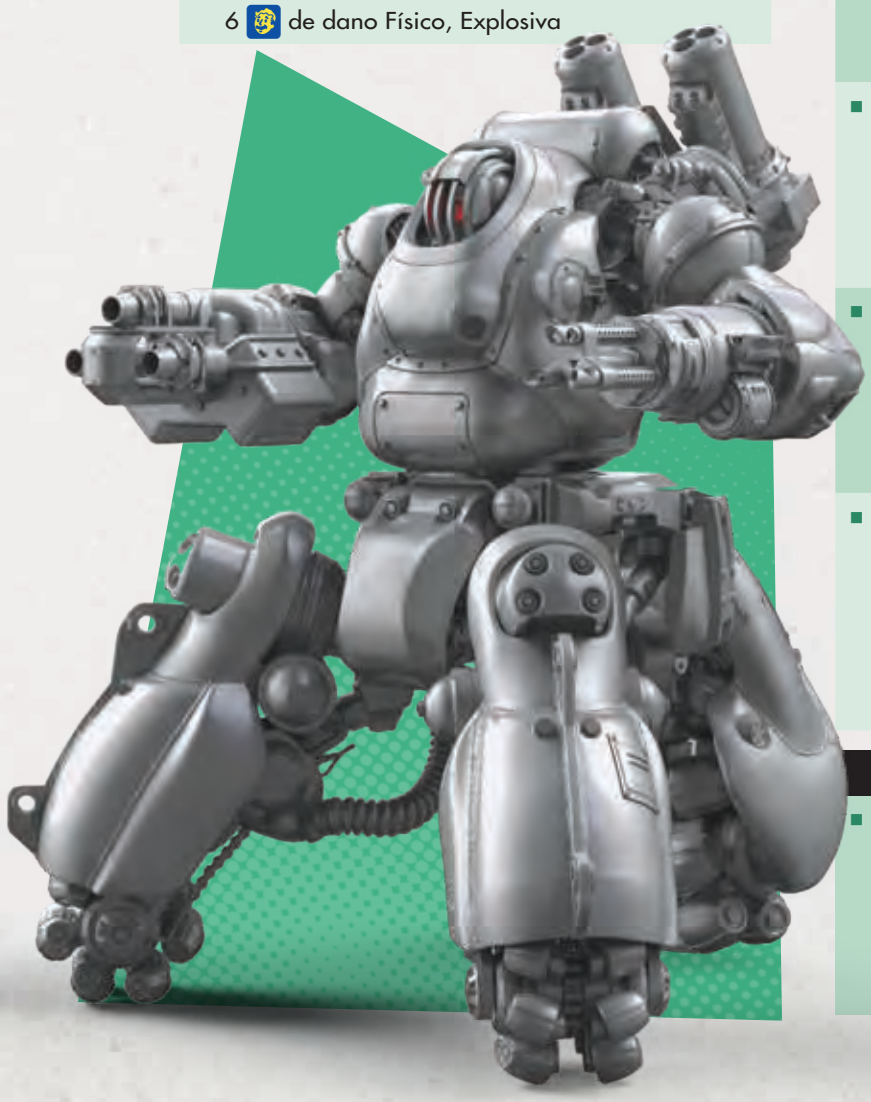
CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
10	6	4	5	4

PV	INICIATIVA	DEFESA
40	16	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
6 (Todas)	5 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **METRALHADORA GIRATÓRIA: CORPO + AaD** (NA 15), 5 de dano Físico, Rajada, Dispersão, CdT 5, Gatling, distância M
- **ATAQUE DESARMADO: CORPO + CaC** (NA 14), 8 de dano Físico, Brutal
- **LANÇA-MÍSSEL: CORPO + Armas** (NA 15), 11 de dano Físico, Explosiva, distância L
- **AUTODESTRUIÇÃO: CORPO + CaC** (NA 14), 6 de dano Físico, Explosiva



HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** o robô sentinela é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** o robô sentinela reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o robô sentinela reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o robô sentinela é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.
- **GRANDE:** um robô sentinela é maior do que a maioria das personagens. A criatura recebe 1 PV adicional por Nível, mas sua Defesa é reduzida em 1 (até um mínimo de 1). Além disso, ele só sofre um Acerto Crítico se um ataque causar 7+ de dano (após o RD) em um único ataque, em vez dos 5+ normais.
- **SENTIDOS AGUÇADOS:** um ou mais dos sentidos do robô sentinela são especialmente aguçados; ele pode tentar detectar criaturas ou objetos que outras personagens normalmente não podem, e esses sentidos fazem com que a dificuldade de todos os testes de **PER** seja reduzida em 1 (até um mínimo de 0).
- **AGRESSIVO:** o robô sentinela age rapidamente quando sente uma presa. Quando o robô sentinela entrar em cena, gere imediatamente 1 PA. Se o robô sentinela for um Aliado, isso vai para a reserva do grupo. Se for Inimigo, ele entra para a reserva do mestre.
- **AUTODESTRUIÇÃO:** se o robô sentinela sofrer ferimentos em ambos os braços ou pernas, ou se seus PV tiverem sido reduzidos à metade ou menos, ele se moverá em direção ao inimigo mais próximo e usará sua ação maior para se autodestruir. Essa autodestruição é um ataque centrado em si mesmo, e o robô sentinela é destruído após fazer esse ataque.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** é possível coletar partes de um robô sentinela abatido com um teste bem-sucedido de **INT + Ciências** com dificuldade 1. Isso produz 1 núcleo de fusão, 2 materiais comuns com +1 por PA gasto, e cada Efeito rolado produz 1 material incomum.

SUPERMUTANTES

Altos, musculosos e de pele verde, os supermutantes são uma visão que costuma causar medo nos corações de muitos ermantes. Na Comunidade, eles se originaram dos experimentos fracassados do Instituto com o Vírus da Evolução Forçada. Seu tamanho e força os tornam lutadores ferozes, mas com pouco senso de autopreservação. No entanto, isso não foi suficiente para o Instituto mantê-los, e eles acabaram sendo deixados nas ruínas de Boston, onde se tornam uma ameaça para a população. Na Comunidade, são frequentemente encontrados no centro de Boston, mas muitos se aventuram mais longe em busca de novos territórios para chamar de seus. Embora frequentemente descritos como tendo pouca inteligência, a maioria dos supermutantes consegue falar e possui um bom entendimento de táticas de combate, vivendo em grupos que geralmente têm uma hierarquia social. Nem todos os supermutantes são criaturas brutais; alguns apreciam a companhia dos humanos. À medida que envelhecem, sua força e mutação continuam a evoluir, os mais velhos vivendo o suficiente para se tornarem behemoths.

SUPERMUTANTE

Nível 5, Humano Mutante, Personagem Normal (38 XP)

Com cerca de dois metros de altura, a estrutura musculosa de um supermutante e sua pele verde não passam despercebidas. Embora frequentemente ridicularizados por sua inteligência, são lutadores habilidosos e entendem de armas e armaduras. Geralmente, são encontrados em grupos de pelo menos dois, com um supermutante superior como líder. Às vezes, eles são acompanhados por cães mutantes.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
9	5	7	4	4	5	4

PERÍCIAS			
Armas Grandes	1	Sobrevivência ■	3
Armas Corpo a Corpo ■	4	Desarmado	2
Armas Pequenas	3	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
12	10	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
120 kg	+2	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
2 (Todas)	2 (Todas)	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 11), 4 de dano Físico
- **TÁBUA: FOR + Armas CaC** (NA 13), 6 de dano Físico, Duas Mãos
- **FUZIL CASEIRO COM FERROLHO: AGI + Armas Pequenas** (NA 8), 5 de dano Físico, Perfurante, distância M, CdT 0, Duas Mãos, Não Confiável

HABILIDADES ESPECIAIS
■ **BÁRBARO:** +2 RD Físico e Energético (já contabilizados).
■ **IMUNE A RADIAÇÃO:** o supermutante reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
■ **IMUNE A VENENO:** o supermutante reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.

INVENTÁRIO
Fuzil caseiro com ferrolho, tábua, ossos humanos variados, Riqueza 1

SUPERMUTANTE BEHEMOTH

Nível 18, Humano Mutante, Criatura Normal (130 XP)

Eles são os mais velhos e fortes dos supermutantes. Fortemente mutados, os behemoths chegam a quase quatro metros de altura. Sua idade e mutação contínua fizeram com que perdessem a capacidade de falar, e agora costumam emitir rugidos monstruosos. Até outros supermutantes têm medo dos behemoths devido à sua força, tamanho e hostilidade. Eles carregam carrinhos de supermercados presos às costas, usados para transportar pedras ou prisioneiros humanos, além de enormes bastões feitos de hidrantes. Esses seres são, em sua maioria, solitários ou vivem próximos de outros grupos de supermutantes.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
12	5	5	—	4

PV	INICIATIVA	DEFESA
48	17	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
8 (Todas)	5 (Todas)	Imune	8 (Todas)

ATAQUES

- **BASTÃO DE HIDRANTE: Corpo + CaC** (NA 17), 11 de dano Físico, Brutal, Destruidor
- **ARREMESSO DE PEDREGULHO: Corpo + AaD** (NA 12), 8 de dano Físico, Brutal, Atordoante, Arremessável, distância M

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o behemoth reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE AO MEDO:** o behemoth não pode ser intimidado ou ameaçado de forma alguma e ignora ou ataca qualquer um que tente ameaçá-lo ou intimidá-lo.
- **GRANDE:** um behemoth é maior do que a maioria das personagens. A criatura recebe 1 PV adicional por Nível, mas sua Defesa é reduzida em 1 (até um mínimo de 1). Além disso, ele só sofre um Acerto Crítico se um ataque causar 7+ de dano (após o RD) em um único ataque, em vez dos 5+ normais.
- **AGRESSIVO:** o behemoth age rapidamente quando sente uma presa. Quando o behemoth entrar em cena, gere imediatamente 1 PA. Se o behemoth for um Aliado, isso vai para a reserva do grupo. Se for Inimigo, ele entra para a reserva do mestre.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** após a morte do behemoth, os jogadores podem encontrar vários itens e tampas em seu corpo. Jogue 3d20 para o número de tampas que podem ser encontradas e 4 para o número de itens de sucata encontrados. O corpo também pode conter até duas armas e 2d20 munições apropriadas para as armas encontradas, a critério do mestre.

SUPERMUTANTE BRUTAMONTES

Nível 7, Humano Mutante, Personagem Normal (52 XP)

Supermutantes brutamontes são mais fortes do que os supermutantes comuns do Instituto. Eles retêm mais inteligência, têm uma fala mais eloquente e costumam usar táticas de combate melhores, como buscar ativamente abrigo e procurar pontos fracos nos inimigos. Eles tendem a carregar armas mais poderosas, refletindo essa maior percepção, e frequentemente vestem armaduras mais pesadas. Sua constituição aumentada e resistência a danos também tornam os brutamontes mais difíceis de derrubar em uma luta.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
9	5	7	4	5	5	4

PERÍCIAS			
Atletismo	1	Sobrevivência	2
Armas Grandes	2	Arremesso	1
Armas Corpo a Corpo ■	4	Desarmado	2
Armas Pequenas ■	4	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
14	10	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
120 kg	+2	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
4 (Cabeça); 3 (Pernas); 2 (Tronco, Braços)	2 (Cabeça); 3 (Pernas); 2 (Tronco, Braços)	Imune	Imune

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 11), 4 de dano Físico
- **TÁBUA: FOR + Armas CaC** (NA 13), 6 de dano Físico, Duas Mãos
- **FUZIL CASEIRO COM FERROLHO: AGI + Armas Pequenas** (NA 9), 5 de dano Físico, Perfurante, distância M, CdT 0, Duas Mãos, Não Confiável

HABILIDADES ESPECIAIS
■ **BÁRBARO:** +2 RD Físico e Energético (já contabilizados).
■ **IMUNE A RADIAÇÃO:** o supermutante brutamontes reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
■ **IMUNE A VENENO:** o supermutante brutamontes reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.

INVENTÁRIO
Fuzil caseiro com ferrolho, tábua, ossos humanos variados, Riqueza 1, capacete de supermutante, pernas de supermutante x2

SUPERMUTANTE MESTRE

Nível 10, Humano Mutante, Personagem Notável (148 XP)

Supermutantes mestres estão acima na hierarquia dos brutamontes e geralmente possuem as armaduras, armamentos e experiência em combate que justificam seus títulos. Esses supermutantes são quase sempre hostis e estão equipados com armas muito mais pesadas e destrutivas, como lança-mísseis e miniguns. Embora esse tipo de supermutante seja raro em grupos pequenos, sempre há um deles em comunidades grandes.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
10	8	8	5	6	5	5

PERÍCIAS			
Armas Grandes ■	4	Armas Pequenas	3
Armas Corpo a Corpo ■	4	Sobrevivência ■	3
Reparo	2	Desarmado	4
Retórica	2	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
23	15	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
125 kg	+2	3

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
4 (Todas)	2 (Cabeça); 4 (Braços, Pernas, Tronco)	Imune	Imune

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 14), 4 de dano Físico
- **MINIGUN: RES + Armas Grandes** (NA 12), 3 de dano Físico, Rajada, Dispersão, CdT 5, distância M, Gatling, Imprecisa, Duas Mãos
  OU
- **LANÇA-MÍSSEL: RES + Armas Grandes** (NA 12), 11 de dano Físico, distância L, Explosiva, Duas Mãos

HABILIDADES ESPECIAIS

- **BÁRBARO:** +2 de RD Físico e Energético (já contabilizado).
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o supermutante mestre reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A VENENO:** o supermutante mestre reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.

INVENTÁRIO

Minigun OU lança-míssel, ossos humanos variados, 2 sucatas, Riqueza 1, capacete militar, peitoral dos invasores Resistente, braço dos invasores Resistente x2, perna dos invasores Resistente x2

SUPERMUTANTE SUICIDA

Nível 6, Humano Mutante, Personagem Normal (42 XP)

Embora a maioria dos supermutantes tenha pouco medo da morte, os supermutantes suicidas são completamente indiferentes ao conceito de autopreservação quando estão perseguindo suas vítimas. Esses supermutantes frequentemente acompanham patrulhas ou servem como guardas. Extremamente hostis, ao avistarem um alvo, armam a mini-ogiva nuclear que carregam e correm em direção ao inimigo, com a intenção de alcançá-lo quando a ogiva detonar, o que inevitavelmente resulta na morte da vítima e deles mesmos. Geralmente servem a supermutantes de hierarquia superior, sendo usados tanto como armas de destruição em massa quanto como um impedimento para manter as pessoas afastadas dos assentamentos de supermutantes.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
8	5	6	4	4	7	4

PERÍCIAS			
Atletismo ■	4	Furtividade	1
Explosivos ■	4	Sobrevivência	1
Armas Pequenas	2	Desarmado	2
		(■ Perícia Marcada)	

PV	INICIATIVA	DEFESA
12	12	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
65 kg	+1	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
3 (Tronco); 2 (Braços, Pernas, Cabeça)	4 (Tronco); 2 (Braços, Pernas, Cabeça)	Imune	Imune

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 10), 4 de dano Físico
- **MINI-OGIVA MODIFICADA:** (veja a Habilidade Especial), 21 de dano Físico, Destruidor, Irradiante, Brutal, Explosiva, distância P
- **FUZIL CASEIRO COM FERROLHO: AGI + Armas Pequenas** (NA 9), 5 de dano Físico, Perfurante 1, distância M, CdT 0, Duas Mãos, Não Confiável

HABILIDADES ESPECIAIS

- **BÁRBARO:** +2 RD Físico e Energético (já contabilizados).
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o supermutante suicida reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A VENENO:** o supermutante suicida reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **MINI-OGIVA MODIFICADA:** o supermutante suicida carrega uma mini-ogiva modificada. Uma vez à distância Próxima de seu alvo, ele faz um teste de **AGI + Explosivos** (NA 11) para detonar a mini-ogiva. Qualquer um à distância Próxima do supermutante suicida, incluindo ele mesmo, sofre seus efeitos.

INVENTÁRIO

Riqueza 1, fuzil caseiro com ferrolho

- Se o supermutante suicida for morto antes de armar e detonar a mini-ogiva, ela pode ser saqueada do corpo, que funciona como descrito. Se o supermutante suicida for morto pela detonação, nenhuma mini-ogiva pode ser encontrada e, em vez disso, o corpo produz 1 material raro.

SINTÉTICOS

Criados pelo Instituto, os sintéticos são androides que possuem elementos tanto mecânicos quanto biológicos. Os sintéticos de gerações anteriores se assemelhavam aos humanos, mas eram apenas IAs avançadas controladas, enquanto os de terceira geração conseguem imitar completamente a aparência e identidade humanas a ponto de serem programados para acreditar que são humanos. Os sintéticos são temidos por muitos nos Ermos, devido aos diversos rumores sobre o Instituto e à capacidade deles de viver entre a população humana sem serem descobertos. Isso é reforçado pelas descobertas ocasionais de figuras importantes de uma comunidade substituídas por sintéticos, que emulam desde suas emoções até suas memórias. A habilidade dos sintéticos de serem autoconscientes e possuírem inteligência e sensibilidade humana também significa que, ocasionalmente, eles conseguem fugir. Grupos como a Ferrovia acreditam que os sintéticos com essa senciência são seres vivos e buscam libertá-los do controle do Instituto. Todos os sintéticos criados pelo Instituto possuem um número de identificação que começa com uma letra, seguida de um número, um traço e dois outros números.

Sintético de Terceira Geração

Sintéticos de terceira geração são o resultado da combinação da tecnologia de sintéticos iniciais com o DNA de um humano do Pré-Guerra modificado pelo FEV. Os sintéticos dessa geração podem se passar por humanos até no nível celular, sendo feitos de carne e ossos cultivados em laboratório, e possuem todas as habilidades cognitivas e a amplitude emocional de um humano adulto. Para programar e controlar esses sintéticos, é implantado neles um dispositivo neurológico que é impossível de remover ou detectar sem o matar. Sintéticos que quebram sua programação são frequentemente chamados de sintéticos libertados, e às vezes continuam a se passar por humanos ou buscam ajuda da Ferrovia para evitar a recaptura pelo Instituto. Alguns sintéticos de terceira geração foram programados para nem sequer saberem que são sintéticos. É essa geração de sintéticos que continua a gerar medo e paranoia na Comunidade, já que você pode encontrar um sem nem fazer ideia.

Para criar uma PdM que seja um sintético de terceira geração, faça as seguintes alterações:

- Faça da PdM uma personagem Principal e adicione todas as alterações apropriadas (veja a pág. 337).
- Adicione componente sintético ao seu inventário
- Adicione 1 aos RD de todas as áreas de acerto
- Adicione as habilidades especiais Imune a Veneno e Robô
- Adicione 1 à sua **Força**, **Percepção** e **Inteligência**
- Por fim, adicione a seguinte habilidade especial:
  - **Sintético de Terceira Geração:** estes sintéticos podem se passar por humanos, e qualquer tentativa de inspecioná-los revela que são humanos. Sintéticos de terceira geração só podem ser identificados após a morte, com a recuperação de seu componente sintético. Um sintético de terceira geração que se passe por uma figura conhecida ganha um bônus de 2d20 em qualquer teste relacionado à imitação dessa pessoa, incluindo lembrar de informações e expressar seus maneirismos.

SINTÉTICO

Nível 4, Sintético Robô, Criatura Normal (31 XP)

Estes sintéticos de primeira geração são geralmente encontrados em grupos de no mínimo quatro em áreas controladas ou protegidas pelo Instituto. Eles se assemelham a humanos apenas na forma, a maioria não possuindo nem mesmo pele sintética, com uma aparência robótica assustadora e caricata e partes mecânicas no lugar dos órgãos e estruturas metálicas substituindo os ossos. Embora inteligentes e hábeis em combate, eles não possuem a senciência avançada dos sintéticos de terceira geração.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
6	4	2	2	2

PV	INICIATIVA	DEFESA
10	11	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
2 (Cabeça, Pernas, Braços); 1 (Tronco)	3 (Cabeça, Pernas, Braços); 2 (Tronco)	Imune	Imune

ATAQUES

- **PISTOLA DO INSTITUTO: CORPO + AaD** (NA 8), 4 de dano Energético, Brutal, Rajada, CdT 3, Queima-Roupa, Imprecisa, distância P
- **BASTÃO DE CHOQUE: CORPO + CaC** (NA 8), 5 de dano Energético, distância P

HABILIDADES ESPECIAIS

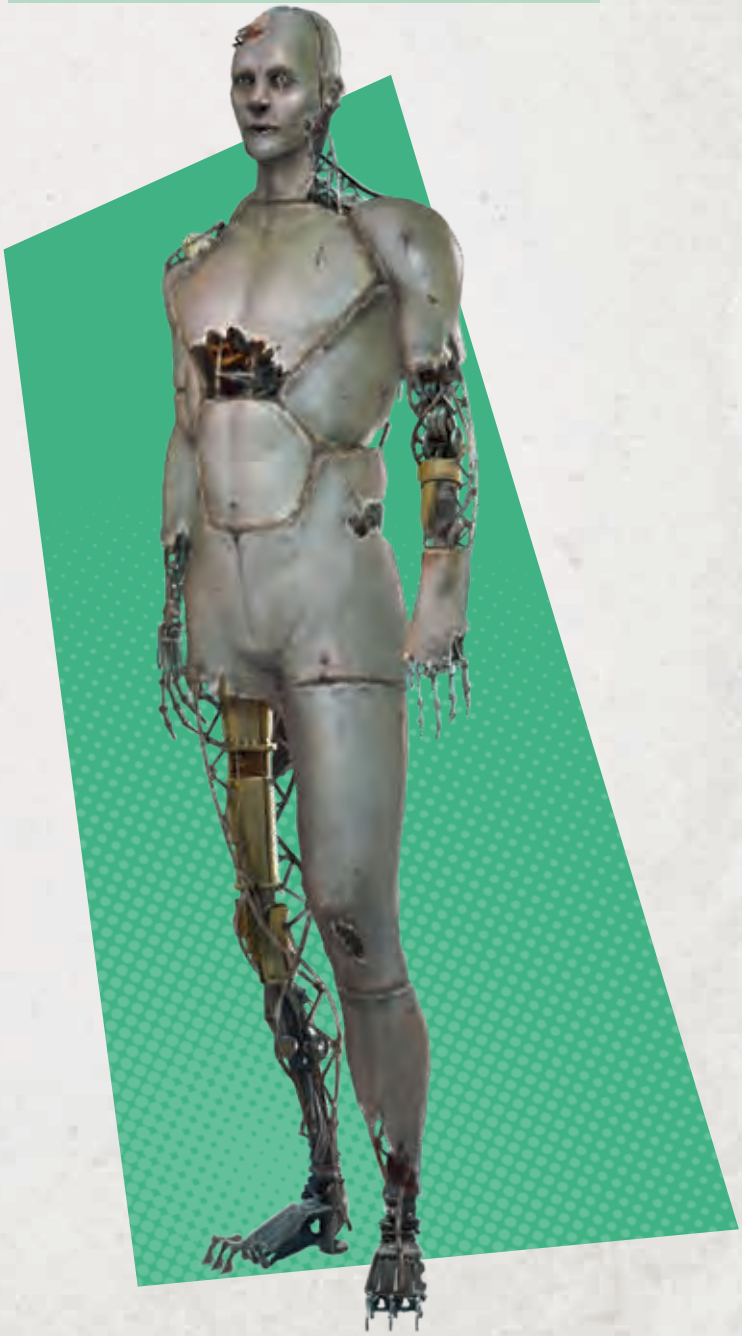
- **ROBÔ:** o sintético é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ele também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** o sintético reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o sintético reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE AO MEDO:** o sintético não pode ser intimidado ou ameaçado de forma alguma e ignora ou ataca qualquer um que tente ameaçá-lo ou intimidá-lo.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o sintético é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.

INVENTÁRIO

Pistola do Instituto (Excitador de Fótons, Cano Melhorado), bastão de choque, 3d20 células de fusão. Perna de sintético x2, braço de sintético x2, capacete de sintético



SINTÉTICO CAÇADOR DO INSTITUTO

Nível 11, Sintético Robô, Personagem Notável (162 XP)

Os caçadores do Instituto são temidos por aqueles que conhecem sua existência. Esses sintéticos de terceira geração atuam sob o Departamento de Retenção de Sintéticos do Instituto, que os envia para recuperar sintéticos fugitivos, além de realizar diversas outras missões sensíveis. Caçadores do Instituto são altamente treinados e possuem uma força e constituição anormais. Quando um sintético de terceira geração é escolhido para se tornar um caçador, ele recebe melhorias em seus implantes neurológicos, o que lhes confere conhecimentos especializados em armas, combate e espionagem, necessários para a execução de suas missões. Eles também são implantados com um chip de caçador, que permite que sejam rastreados e lhes confere a capacidade de teletransportar-se para dentro e para fora do Instituto. Todos os caçadores do Instituto possuem a designação X como a primeira letra de seu número de identificação.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
7	8	8	6	8	7	4

PERÍCIAS			
Armas de Energia ■	4	Ciências ■	4
Arrombamento	2	Furtividade ■	4
Armas Corpo a Corpo	3	Retórica	3
Reparo	3	Desarmado	2
		(■ Perícia Marcada)	

PV	INICIATIVA	DEFESA
23	17	2

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
110 kg	+1	2

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
4 (Braços, Pernas Tronco); 2 (Cabeça)	5 (Braços, Pernas Tronco); 2 (Cabeça)	Imune	Imune

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 9), 2 de dano Físico
- **PISTOLA DE INSTITUTO: PER + Armas de Energia** (NA 12), 5 de dano Energético, Brutal, Perfurante 1 CdT 3, Duas Mãos, distância P, Rajada, Imprecisa

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** o sintético caçador do Instituto é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ele também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** o sintético caçador do Instituto reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o sintético caçador do Instituto reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE AO MEDO:** o sintético caçador do Instituto não pode ser intimidado ou ameaçado de forma alguma e ignora ou ataca qualquer um que tente ameaçá-lo ou intimidá-lo.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o sintético caçador do Instituto é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.
- **ACESSO AO INSTITUTO:** o sintético caçador do Instituto pode usar a tecnologia de teletransporte usada pelo Instituto para entrar e sair do Instituto, conforme necessário.
- **SINTÉTICO DE TERCEIRA GERAÇÃO:** estes sintéticos podem se passar por humanos, e qualquer tentativa de inspecioná-los revela que são humanos. Sintéticos de terceira geração só podem ser identificados após a morte, com a recuperação de seu componente sintético. Um sintético de terceira geração que se passe por uma figura conhecida ganha um bônus de 2d20 em qualquer teste relacionado à imitação dessa pessoa, incluindo lembrar de informações e expressar seus maneirismos.

INVENTÁRIO

Componente sintético, peitoral de sintético Pesado, braço de sintético Pesado, perna de sintético Pesada, fuzil do Instituto (Coronha Completa, Agitador de Fótons, Cano Melhorado)

SINTÉTICO ANDARILHO

Nível 7, Sintético Robô, Criatura Normal (52XP)

Sintéticos andarilhos são semelhantes aos sintéticos comuns, pois também não possuem a mesma senciência dos sintéticos de terceira geração e podem ser encontrados protegendo ativos e locais do Instituto. No entanto, os andarilhos são sintéticos de segunda geração e se assemelham mais a humanos do que seus pares de primeira geração. Muitas vezes, eles possuem ao menos uma cobertura parcial dos seus órgãos e membros mecânicos com o que parece ser uma tentativa inicial de pele sintética, embora, para muitos sintéticos, essa pele tenha envelhecido mal e esteja faltando em alguns lugares, expondo a robótica por baixo. Sintéticos andarilhos também possuem rostos que se assemelham mais a um rosto humano, com alguns apresentando características faciais quase completas, embora pareçam não ter cabelo. Eles são mais fortes e resistentes do que os sintéticos de primeira geração e são mais capazes em combate.

CORPO	MENTE
6	6

CAC	AAD	OUTRAS
4	4	3

PV	INICIATIVA	DEFESA
13	12	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
3 (Todas)	4 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **PISTOLA DO INSTITUTO: CORPO + AaD** (NA 10), 4 de dano Energético, Brutal, CdT 3, Rajada, distância P
- **BASTÃO DE CHOQUE: CORPO + CaC** (NA 10), 5 de dano Energético, distância P

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** o sintético andarilho é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ele também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** o sintético andarilho reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o sintético andarilho reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE AO MEDO:** o sintético andarilho não pode ser intimidado ou ameaçado de forma alguma e ignora ou ataca qualquer um que tente ameaçá-lo ou intimidá-lo.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o sintético andarilho é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.

INVENTÁRIO

Pistola do Instituto (Agitador de Fótons, Cano Longo, Luneta Curta), bastão de choque, 3d20 células de fusão, capacete de sintético Resistente, peitoral de sintético Resistente, perna de sintético Resistente x2, braço de sintético Resistente x2

SINTÉTICO SOLDADO

Nível 16, Sintético Robô, Criatura Normal (116 XP)

Usados como a tropa padrão do Instituto, os sintéticos soldados são sintéticos de segunda geração projetados para resistir a combates pesados. Embora compartilhem várias semelhanças com outros sintéticos de segunda geração, como uma cobertura completa de "pele" e características faciais vagamente humanas, eles não se parecem com humanos da mesma forma que os sintéticos de terceira geração. No entanto, possuem melhorias significativas em sua capacidade de usar armas à distância e corpo a corpo, além de vestirem armaduras incorporadas aos seus corpos, o que os torna significativamente mais duráveis em combate. Frequentemente, um ou mais soldados podem ser encontrados em grupos com outros sintéticos comuns e andarilhos, carregando armamentos do Instituto.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
10	6	5	5	5

PV	INICIATIVA	DEFESA
26	16	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
3 (Todas)	4 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **PISTOLA DO INSTITUTO: CORPO + AaD** (NA 15), 4 de dano Energético, Brutal, Rajada, CdT 3, distância M
- **BASTÃO DE CHOQUE: CORPO + CaC** (NA 15), 5 de dano Energético, distância P

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** o sintético soldado é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ele também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** o sintético soldado reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o sintético soldado reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o sintético soldado é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.
- **IMUNE AO MEDO:** o sintético soldado não pode ser intimidado ou ameaçado de forma alguma e ignora ou ataca qualquer um que tente ameaçá-lo ou intimidá-lo.
- **AGRESSIVO:** o sintético soldado age rapidamente quando sente uma presa. Quando o sintético soldado entrar em cena, gere imediatamente 1 PA. Se o sintético soldado for um Aliado, isso vai para a reserva do grupo. Se for Inimigo, ele entra para a reserva do mestre.

INVENTÁRIO

Pistola do Instituto (Agitador de Fótons, Cano Longo, Luneta Curta), bastão de choque, 3d20 células de fusão, capacete de sintético Resistente, peitoral de sintético Resistente, perna de sintético Resistente x2, braço de sintético Resistente x2

TORRETAS

Usadas pelo Exército dos EUA como segurança automatizada e por algumas instituições privadas para proteger contra invasores, as torretas podem ser encontradas em locais como prédios governamentais, bases militares e até mesmo reprogramadas para defender postos avançados de assentamento e acampamentos de invasores. Todas as torretas, sejam independentes ou montadas em paredes, possuem placas de mira avançada em sua circuitaria para tiros precisos, além de scanners biométricos, permitindo que diferenciem aliados de inimigos.

TORRETA METRALHADORA MK I

Nível 5, Robô,
Criatura Normal (38 XP)

Esta torreta automatizada é uma unidade independente que pode ser posicionada em qualquer superfície plana e nivelada que tenha espaço suficiente para sua base de tripé. A armadura pesada que compõe a torreta é geralmente pintada de verde-escuro e, em alguns casos, ainda apresenta decalques originais indicando o modelo MK I. As torretas são uma força dissuasiva poderosa, disparando cartuchos 5.56mm em alta velocidade com grande precisão, graças ao sistema de mira avançado. Esses sistemas podem ser hackeados e reprogramados, caso a torreta esteja conectada a um terminal.

CORPO	MENTE
6	5

CAC	AAD	OUTRAS
—	3	—

PV	INICIATIVA	DEFESA
11	11	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Todas)	1 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **METRALHADORA: CORPO + AaD** (NA 9), 5 de dano Físico, distância M, Rajada, CdT 3

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** a torreta metralhadora é um robô. Ela é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ela também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia Medicina não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** a torreta metralhadora reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** a torreta metralhadora reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A DOENÇAS:** a torreta metralhadora é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** é possível coletar partes de uma torreta metralhadora abatida com um teste bem-sucedido de **INT + Ciências** com dificuldade 1. Produz 3d20 cartuchos 5.56mm. Também produz 2 materiais incomuns.

TORRETA METRALHADORA MK III

Nível 10, Robô,
Criatura Normal (74 XP)

Uma melhoria em relação ao modelo MK I, a torreta MK III foi construída para ser mais resistente, com revestimento aprimorado e cartuchos 5.56mm de alta potência. Assim como os modelos MK I, ela também apresenta a pintura verde-escura, base de tripé e os mesmos sistemas de mira avançados.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
8	5	—	4	—

PV	INICIATIVA	DEFESA
18	13	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
2 (Todas)	1 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **METRALHADORA: CORPO + AaD** (NA 12), 7 de dano Físico, distância M, Rajada, CdT 3

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** a torreta metralhadora é um Robô. Ela é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ela também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** a torreta metralhadora reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** a torreta metralhadora reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A DOENÇAS:** a torreta metralhadora é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** é possível coletar partes de uma torreta metralhadora abatida com um teste bem-sucedido de **INT + Ciências** com dificuldade 1. Produz 3d20 cartuchos 5.56mm. Também produz 2 materiais incomuns.

TORRETA METRALHADORA MK V

Nível 14, Robô,
Criatura Normal (102 XP)

A versão MK V da torreta metralhadora mantém muitas semelhanças com suas predecessoras. No entanto, essas torretas foram projetadas não apenas para disparar contra seus alvos, mas também para atordoá-los, tornando-os mais vulneráveis ao fogo pesado. As torretas MK V utilizam munição 5.56mm incendiária e podem ser reconhecidas por sua pintura cinza-esverdeada mais escura.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
9	6	—	5	—

PV	INICIATIVA	DEFESA
23	15	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
4 (Todas)	2 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **METRALHADORA: CORPO + AaD** (NA 14), 9 de dano Físico, Atordoante, distância M, Rajada, CdT 3

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** a torreta metralhadora é um Robô. Ela é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ela também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** a torreta metralhadora reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** a torreta metralhadora reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A DOENÇAS:** a torreta metralhadora é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** é possível coletar partes de uma torreta metralhadora abatida com um teste bem-sucedido de **INT + Ciências** com dificuldade 1. Produz 3d20 cartuchos 5.56mm. Também produz 2 materiais incomuns.

TORRETA METRALHADORA (MONTADA NA PAREDE)

Nível 5, Robô,
Criatura Normal (38 XP)

As torretas metralhadoras montadas na parede são muito menores que suas versões independentes. Elas são abrigadas em pequenas caixas semiesféricas que podem ser fixadas em paredes ou tetos e, quando posicionadas estrategicamente, se camuflam com facilidade no ambiente. Essas torretas menores disparam munição 10mm, compensando o calibre reduzido com a alta dispersão dos tiros e o fato de geralmente terem várias delas em uma única área. Apesar de seu formato compacto, elas contam com a mesma tecnologia avançada de mira e os scanners biométricos das torretas independentes.

CORPO	MENTE
6	5

CAC	AAD	OUTRAS
—	3	—

PV	INICIATIVA	DEFESA
9	11	2

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Todas)	1 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **METRALHADORA: CORPO + AaD** (NA 9), 5 de dano Físico, distância M, Rajada, CdT 3

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** a torreta metralhadora é um Robô. Ela é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ela também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** a torreta metralhadora reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** a torreta metralhadora reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A DOENÇAS:** a torreta metralhadora é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.
- **PEQUENO:** uma torreta metralhadora é menor do que a maioria das personagens. Os PV normais da criatura são reduzidos para Corpo + ½ Nível (arredondado para cima), mas sua Defesa aumenta em 1. Além disso, é morta por qualquer acerto que cause um ferimento.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** é possível coletar partes de uma torreta metralhadora abatida com um teste bem-sucedido de **INT + Ciências** com dificuldade 1. Produz 3d20 cartuchos 10mm. Também produz 2 materiais incomuns.

TORRETA METRALHADORA DE 3 TIROS (MONTADA NA PAREDE)

Nível 10, Robô,
Criatura Normal (74 XP)

A versão de três tiros da torreta metralhadora montada na parede possui uma cadência de tiro aumentada, funcionando como uma mini-metralhadora compacta. Ela também utiliza munição 10mm, mas sua capacidade de disparar três projéteis de uma vez proporciona um dano maior aos alvos, especialmente em distâncias curtas.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
8	5	—	5	—

PV	INICIATIVA	DEFESA
13	13	2

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
2 (Todas)	1 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **METRALHADORA: CORPO + AaD** (NA 13), 5 de dano Físico, distância M, Rajada, CdT 3

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** a torreta metralhadora é um Robô. Ela é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ela também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** a torreta metralhadora reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** a torreta metralhadora reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A DOENÇAS:** a torreta metralhadora é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.
- **PEQUENO:** uma torreta metralhadora é menor do que a maioria das personagens. Os PV normais da criatura são reduzidos para Corpo + ½ Nível (arredondado para cima), mas sua Defesa aumenta em 1. Além disso, é morta por qualquer acerto que cause um ferimento.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** é possível coletar partes de uma torreta metralhadora abatida com um teste bem-sucedido de **INT + Ciências** com dificuldade 1. Produz 3d20 cartuchos 10mm. Também produz 2 materiais incomuns.

TORRETA LASER (MONTADA NA PAREDE)

Nível 5, Robô,
Criatura Normal (38 XP)

As torretas laser não possuem um equivalente independente, mas são construídas de forma semelhante às torretas metralhadoras montadas na parede. Em vez de disparar munição 10mm, essas torretas emitem feixes de energia semelhantes aos de pistolas e rifles laser, com disparos rápidos e consecutivos. Como outras torretas, elas protegem refúgios, prédios comerciais e bases militares.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
6	5	—	3	—

PV	INICIATIVA	DEFESA
9	11	2

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Todas)	2 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **METRALHADORA LASER: CORPO + AaD** (NA 9), 4 de dano Energético, Perfurante, distância M, Rajada, CdT 3

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** a torreta laser é um Robô. Ela é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ela também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** a torreta laser reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** a torreta laser reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A DOENÇAS:** a torreta laser é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.
- **PEQUENO:** uma torreta laser é menor do que a maioria das personagens. Os PV normais da criatura são reduzidos para Corpo + ½ Nível (arredondado para cima), mas sua Defesa aumenta em 1. Além disso, é morta por qualquer acerto que cause um ferimento.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** é possível coletar partes de uma torreta laser abatida com um teste bem-sucedido de **INT + Ciências** com dificuldade 1. Produz 3d20 células de fusão. Também produz 2 materiais incomuns.

TORRETA LASER DE 3 TIROS (MONTADA NA PAREDE)

Nível 10, Robô,
Criatura Normal (74 XP)

Uma variação da torreta a laser padrão, esse modelo de três tiros possui uma cadência de tiro tão alta que chega a se aproximar da de uma arma laser Gatling. Embora ganhe em dano, perde em precisão. A dispersão deste modelo é maior do que a de sua versão de disparo único, permitindo atingir vários alvos com uma única rajada.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
8	5	—	5	—

PV	INICIATIVA	DEFESA
13	13	2

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
2 (Todas)	2 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **METRALHADORA LASER: CORPO + AaD** (NA 13), 7 de dano Energético, Perfurante, distância M, Rajada, CdT 3

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** a torreta laser é um Robô. Ela é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ela também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** a torreta laser reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** a torreta laser reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE A DOENÇAS:** a torreta laser é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.
- **PEQUENO:** uma torreta laser é menor do que a maioria das personagens. Os PV normais da criatura são reduzidos para Corpo + ½ Nível (arredondado para cima), mas sua Defesa aumenta em 1. Além disso, é morta por qualquer acerto que cause um ferimento.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** é possível coletar partes de uma torreta laser abatida com um teste bem-sucedido de **INT + Ciências** com dificuldade 1. Produz 3d20 células de fusão. Também produz 2 materiais incomuns.

IRMANDADE DO AÇO

A Irmandade do Aço é vista por uns como uma organização dedicada a proteger e servir a humanidade, enquanto outros a consideram uma ordem excessivamente zelosa que busca governar os Ermos e seu povo como tiranos. A Irmandade é fiel à sua ordem e estrutura, assim como à sua missão de manter as tecnologias perigosas fora das mãos dos indesejáveis e indignos. Independentemente da sua opinião sobre a Irmandade do Aço, não há como negar que eles possuem uma cadeia de comando forte e um objetivo que os unifica, o que pode torná-los aliados poderosos ou inimigos formidáveis.

ANCIÃO

Nível 10, Humano,
Personagem Principal (222 XP)

Os anciãos compõem o conselho de liderança da Irmandade do Aço. Para alcançar a posição elevada de ancião, um indivíduo deve subir nas fileiras da Irmandade e, no mínimo, atingir o posto de paladino para ser considerado elegível. Embora o conselho de anciãos seja responsável por toda a organização, um ou mais anciãos podem também liderar seus próprios capítulos em diferentes partes dos Ermos.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
7	8	8	9	8	7	7

PERÍCIAS			
Atletismo	1	Reparo ■	3
Barganha	1	Ciências ■	4
Armas de Energia ■	4	Furtividade	1
Medicina	1	Retórica ■	5
Armas Corpo a Corpo	2	Sobrevivência	3
Pilotagem	2	Desarmado	2
		(■ Perícia Marcada)	

PV	INICIATIVA	DEFESA
32	19	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
110 kg	+1	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
3 (Braços, Pernas, Tronco)	2 (Braços, Pernas, Tronco)	1 (Braços, Pernas, Tronco)	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 9), 3 de dano Físico
- **FUZIL LASER LONGO: PER + Armas de Energia** (NA 12), 5 de dano Energético, Perfurante 1, distância M, CdT 2, Duas Mãos

HABILIDADES ESPECIAIS

- **A CORRENTE QUE UNE:** como uma ação maior, pode ordenar que uma personagem da Irmandade de Nível inferior faça imediatamente uma ação maior. O ancião auxilia essa ação com **CAR + Retórica**.

INVENTÁRIO

Uniforme da Irmandade do Aço (casaco bélico blindado), fuzil laser longo, holotags da Irmandade do Aço

CAVALEIRO

Nível 7, Humano,
Personagem Normal (52 XP)

O posto de cavaleiro na Irmandade do Aço é altamente respeitado. Os cavaleiros são frequentemente responsáveis pela manutenção de armas, armaduras e tecnologias sob posse da Irmandade. Alcançar essa posição não é fácil e exige dedicação e anos de serviço. Muitos que chegam a esse posto são ambiciosos e aspiram a ascender ao prestigioso posto de paladino.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
6	6	7	5	5	6	4

PERÍCIAS			
Atletismo	1	Ciências ■	3
Armas Grandes	1	Armas Pequenas	1
Armas de Energia ■	4	Retórica	2
Pilotagem	1	Desarmado	2
Reparo	1	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
14	12	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
55 kg	—	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
2 (Todas)	2 (Todas)	1 (Todas)	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 8), 2 de dano Físico
- **FUZIL LASER LONGO: PER + Armas de Energia** (NA 10), 5 de dano Energético, Perfurante 1, distância M, CdT 2, Duas Mãos

HABILIDADES ESPECIAIS

- **A CORRENTE QUE UNE:** como uma ação maior, um cavaleiro pode ordenar que uma personagem da Irmandade de Nível inferior faça imediatamente uma ação maior. O cavaleiro auxilia essa ação com **CAR + Retórica**.
- **BEM EQUIPADO:** duas vezes por combate, o cavaleiro pode Descer o Dedo com uma saraivada de seu Fuzil Laser Longo. Isso adiciona a CdT 2 da arma ao seu dano por um único ataque (totalizando 7).

INVENTÁRIO

Uniforme da Irmandade do Aço, armadura de combate completa, fuzil laser longo, holotags da Irmandade do Aço

PALADINO

Nível 8, Humano,
Personagem Notável (120 XP)

Os paladinos são os soldados de destaque nas forças da Irmandade do Aço. Equipados com Armaduras Potentes e as melhores armas que a Irmandade pode oferecer, eles representam os veteranos da Irmandade e, frequentemente, os combatentes mais condecorados. Alcançar o posto de paladino exige que o indivíduo demonstre extrema devoção à Irmandade e tenha um histórico impressionante, sendo um posto almejado por muitos.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
7 (11)	9	8	6	6	6	4

PERÍCIAS			
Atletismo	2	Ciências ■	3
Armas de Energia ■	4	Armas Pequenas	2
Pilotagem	1	Retórica	3
Reparo	2	Desarmado ■	3
		(■ Perícia Marcada)	

PV	INICIATIVA	DEFESA
20 (10 Braços, 10 Cabeça, 10 Pernas, 17 Tronco)	17	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
180 kg	+3	2

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
7 (Cabeça), 9 (Tronco), 6 (Braços, Pernas)	6 (Cabeça), 8 (Tronco), 5 (Braços, Pernas)	7 (Cabeça, Braços, Pernas), 9 (Tronco)	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 14), 5 de dano Físico
- **FUZIL LASER LONGO APRIMORADO: PER + Armas de Energia** (NA 14), 6 de dano Energético, Perfurante 1, distância M, CdT 2, Duas Mãos

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ARMADURA POTENTE:** um paladino da Irmandade usa uma Armadura Potente. Ele usa o **FOR** 11 da armadura em vez do seu próprio. Ele é imune a dano de queda e causa 3 de dano Físico a todas as criaturas à distância Curta de seu pouso. Ele pode respirar debaixo d'água e em ambientes tóxicos. Veja a pág. 137.
- **A CORRENTE QUE UNE:** como uma ação maior, um paladino pode ordenar que uma personagem da Irmandade de Nível inferior faça imediatamente uma ação maior. O paladino auxilia essa ação com **CAR + Retórica**.
- **BEM EQUIPADO:** uma vezes por combate, o paladino pode Descer o Dedo com uma saraivada de seu Fuzil Laser Longo Aprimorado. Isso adiciona a CdT 2 da arma ao seu dano por um único ataque (totalizando 8).

INVENTÁRIO

Chassi de Armadura Potente, kit completo da Armadura Potente T-60, fuzil laser longo aprimorado, holotags da Irmandade do Aço

ESCRIBA

Nível 4, Humano, Personagem Normal (31 XP)

Os escribas são os arquivistas e estudiosos da Irmandade do Aço. Embora possam lutar e recebam o mesmo treinamento básico de combate que qualquer outro membro, esse não é o seu papel principal. Os escribas lidam com a catalogação, reparo, aquisição e estudo de qualquer tecnologia que chegue às mãos da Irmandade. Às vezes, eles acompanham as unidades de campo se sua experiência for necessária para recuperar ou localizar um artefato importante, mas a maioria dos escribas permanece na base de operações do capítulo.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
5	6	5	5	7	5	4

PERÍCIAS			
Armas de Energia	2	Ciências ■	4
Arrombamento	1	Furtividade	2
Medicina	1	Retórica ■	2
Reparo	2	Sobrevivência	1
		(■ Perícia Marcada)	

PV	INICIATIVA	DEFESA
9	11	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
100 kg	—	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Braços, Pernas, Tronco)	2 (Braços, Pernas, Tronco)	2 (Braços, Pernas, Tronco)	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 5), 5 de dano Físico
- **PISTOLA LASER: PER + Armas de Energia** (NA 8), 4 de dano Energético, Perfurante 1, distância P, CdT 2, Queima-Roupa

HABILIDADES ESPECIAIS

- **A CORRENTE QUE UNE:** como uma ação maior, um escriba pode ordenar que uma personagem da Irmandade de Nível inferior faça imediatamente uma ação maior. O escriba auxilia essa ação com **CAR + Retórica**.
- **ESPECIALISTA EM PRÉ-GUERRA:** o escriba ganha 1d20 bônus ao fazer testes para examinar, identificar ou usar tecnologias do Pré-Guerra.

INVENTÁRIO

Armadura do escriba da Irmandade, pistola laser, holotags da Irmandade do Aço, Riqueza 2

LANCEIRO

Nível 5, Humano,
Personagem Normal (38 XP)

O posto de lanceiro denota um membro da Irmandade do Aço que assume o papel de piloto de vertibird. Eles passam por um treinamento especializado para aprender a pilotar e manter as aeronaves usadas pela Irmandade do Aço, de modo a poder fornecer transporte e apoio aéreo adequados. Os lanceiros não só precisam ter um bom entendimento de sua aeronave, mas também um bom conhecimento sobre como voar sob fogo inimigo intenso. Embora seu foco principal seja o combate aéreo, eles também carregam armamentos laser caso se vejam em combate no solo, no meio de um tiroteio.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
5	6	6	5	6	6	4

PERÍCIAS			
Atletismo	1	Pilotagem ■	4
Armas Grandes	1	Reparo	3
Armas de Energia ■	3	Ciências	1
Explosivos	1	Armas Pequenas	1
		(■ Perícia Marcada)	

PV	INICIATIVA	DEFESA
11	12	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
100 kg	—	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
2 (Braços, Pernas, Tronco)	2 (Braços, Pernas, Tronco)	1 (Braços, Pernas, Tronco)	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 5), 2 de dano Físico
- **FUZIL LASER LONGO: PER + Armas de Energia** (NA 9), 5 de dano Energético, Perfurante 1, distância M, CdT 2, Duas Mãos

HABILIDADES ESPECIAIS

- **A CORRENTE QUE UNE:** como uma ação maior, um lanceiro pode ordenar que uma personagem da Irmandade de Nível inferior faça imediatamente uma ação maior. O lanceiro auxilia essa ação com **CAR + Retórica**.
- **TREINAMENTO EM VERTIBIRD:** o lanceiro ganha 1d20 bônus ao fazer testes para pilotar um vertibird.

INVENTÁRIO

Uniforme da Irmandade do Aço (jaqueta de bombardeiro),
fuzil laser, holotags da Irmandade do Aço, Riqueza 2

INVASORES

Existem muitos grupos pelos Ermos que se unem para sobreviver a qualquer custo. A vida difícil no pós-apocalipse nuclear costuma despertar o pior da humanidade. As gangues de invasores frequentemente representam esses indivíduos menos favorecidos. Embora não sejam uma facção centralizada, com muitos grupos em guerra entre si, a designação de invasor é frequentemente dada a qualquer grupo de pessoas que rejeite os modos pacíficos da maioria dos assentamentos e, em vez disso, dependa de saques, furtos, violência e assassinatos para sua sobrevivência. Eles costumam estabelecer seus próprios assentamentos e defendê-los com ferocidade, empregando tanto armas pessoais quanto torretas automatizadas e até cães de ataque para manter as pessoas afastadas. O uso de narcos também é disseminado entre os grupos de invasores, contribuindo para sua raiva intensificada, paranoia e comportamento imprevisível.

INVASOR

Nível 2, Humano Invasor, Personagem Normal (17 XP)

O invasor médio não é grande ameaça sozinho, mas, infelizmente para a maioria dos viajantes, raramente estão sós. Invasores geralmente usam armaduras improvisadas, feitas com os pertences de suas vítimas anteriores, e carregam armas espoliadas. A maioria é hostil a qualquer um que não pertença à sua própria gangue, chegando a lutar contra invasores de outros grupos rivais.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
6	5	6	4	5	6	4

PERÍCIAS			
Medicina	1	Furtividade	1
Armas Corpo a Corpo ■	2	Sobrevivência	1
Reparo	1	Arremesso	1
Armas Pequenas ■	2	Desarmado	2
		(■ Perícia Marcada)	

PV	INICIATIVA	DEFESA
8	11	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
55 kg	—	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Braços, Tronco, Pernas)	1 (Braços, Tronco, Pernas)	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 8), 2 de dano Físico
- **FERRO DE RODA: FOR + Armas CaC** (NA 8), 4 de dano Físico
- **PISTOLA DE TUBO: AGI + Armas Pequenas** (NA 8), 3 de dano Físico, distância P, CdT 2, Queima-Roupa, Não Confiável

HABILIDADES ESPECIAIS

- **DESCER O DEDO:** uma vez por combate, o invasor pode Descer o Dedo com uma saraivada de sua Pistola de Tubo. Isso adiciona a CdT 2 da arma ao seu dano por um único ataque (totalizando 5).

INVENTÁRIO

Roupas de viagem, pistola de tubo, ferro de roda, Riqueza 1

INVASOR CHEFE

Nível 10, Humano Invasor, Personagem Principal (222 XP)

Os invasores chefes costumam ocupar a posição mais alta em um bando de invasores. Geralmente, estão equipados com armas e armaduras melhores que seus subordinados e são combatentes experientes. Muitas vezes, conquistaram sua posição por meio de repetidas demonstrações de força, liderança e derramamento de sangue — e a mantêm da mesma forma.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
8	9	8	8	7	8	6

PERÍCIAS			
Atletismo	2	Furtividade	1
Armas Grandes ■	2	Retórica	2
Explosivos ■	2	Sobrevivência	3
Armas Corpo a Corpo ■	3	Arremesso	1
Reparo	2	Desarmado	2
Armas Pequenas ■	4	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
30	21	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
65 kg	+1	6

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
0 (Cabeça), 3 (Tronco), 3 (Braços), 2 (Pernas)	0 (Cabeça), 3 (Tronco), 3 (Braços), 2 (Pernas)	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 10), 3 de dano Físico
- **GRANADA DE FRAGMENTAÇÃO: PER + Explosivos** (NA 11), 6 de dano Físico, Explosiva, Arremessável, distância M
- **FUZIL DE CAÇA: AGI + Armas Pequenas** (NA 12), 6 de dano Físico, Perfurante, distância M, Duas Mãos

HABILIDADES ESPECIAIS

- **AGRESSIVO:** o invasor chefe age rapidamente quando sente uma presa. Quando o invasor entrar em cena, gere imediatamente 1 PA. Se o invasor chefe for um Aliado, isso vai para a reserva do grupo. Se for Inimigo, ele entra para a reserva do mestre.
- **PRONTO PARA A AÇÃO:** o invasor chefe é motivado e resolve tudo por si. O invasor chefe começa cada cena com uma reserva pessoal de 4 PA, que ele pode gastar em vez de tirar de outras fontes.

INVENTÁRIO

Peitoral dos invasores Pesado, perna dos invasores Resistente x2, braço dos invasores Pesado x2, granadas de fragmentação x3, fuzil de caça, Riqueza 2

INVASOR PSICOPATA

Nível 7, Humano Invasor, Personagem Normal (52 XP)

Nome inspirado pela dependência destes invasores em psycho, eles são indivíduos muito hostis e agressivos. Preferem armas corpo a corpo nas lutas, usando o psycho para alimentar sua fúria e torná-los menos suscetíveis à dor no combate corporal. Diferenciar um invasor psicopata dos outros nem sempre é fácil, mas eles tendem a não usar armas de fogo e possuem armaduras mais resistentes, que cobrem mais a cabeça, os braços e o tronco, para protegê-los durante o combate corpo a corpo.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
7	6	7	4	5	6	4

PERÍCIAS			
Atletismo	1	Armas Pequenas ■	2
Armas de Energia	1	Furtividade	1
Medicina	2	Sobrevivência	2
Armas Corpo a Corpo ■	3	Arremesso	1
Reparo	1	Desarmado	1
Ciências	1	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
14	12	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
65 kg	+1	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Braços, Pernas, Tronco)	2 (Tronco), 2 (Braços, Pernas)	0	0

ATAQUES

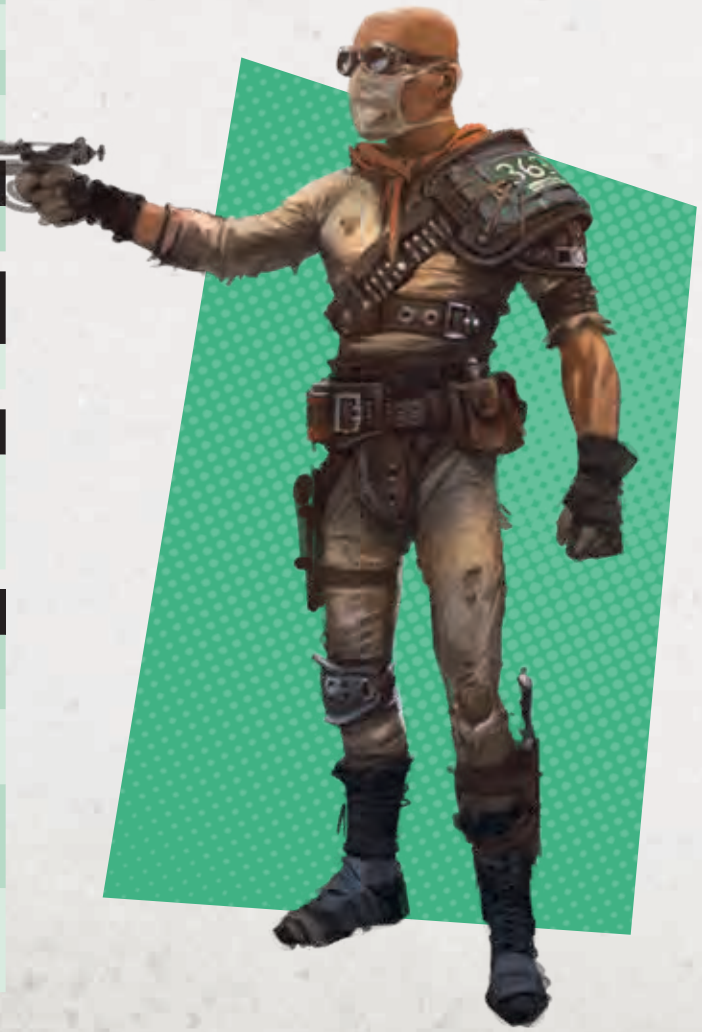
- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 8), 3 de dano Físico
- **MACHETE: FOR + Armas CaC** (NA 10), 4 de dano Físico, Perfurante 1
- **ESCOPETA DE CANO DUPLO: AGI + Armas Pequenas** (NA 8), 6 de dano Físico, Dispersão, Brutal, distância P, Imprecisa, Duas Mãos
- **COQUETEL MOLOTOV: PER + Explosivos** (NA 6), 4 de dano Energético, Persistente, Explosiva, Arremessável, distância M

HABILIDADES ESPECIAIS

- **NARCOS OU BOOM:** um invasor psicopata carrega um coquetel Molotov ou uma dose de psycho. O que ele está carregando depende de qual ação o invasor escolhe realizar primeiro. Após usar uma das opções, ele não pode usar a outra durante o mesmo combate.
- **MOLOTOV:** uma vez por combate, um invasor psicopata pode arremessar seu Coquetel Molotov, usando o ataque acima.
- **PSYCHO:** um invasor psicopata pode usar uma dose de psycho como uma ação menor. Durante o restante do combate, o invasor psicopata adiciona +2 a todas as jogadas de dano que fizer e +2 aos RD Físico e Energético.

INVENTÁRIO

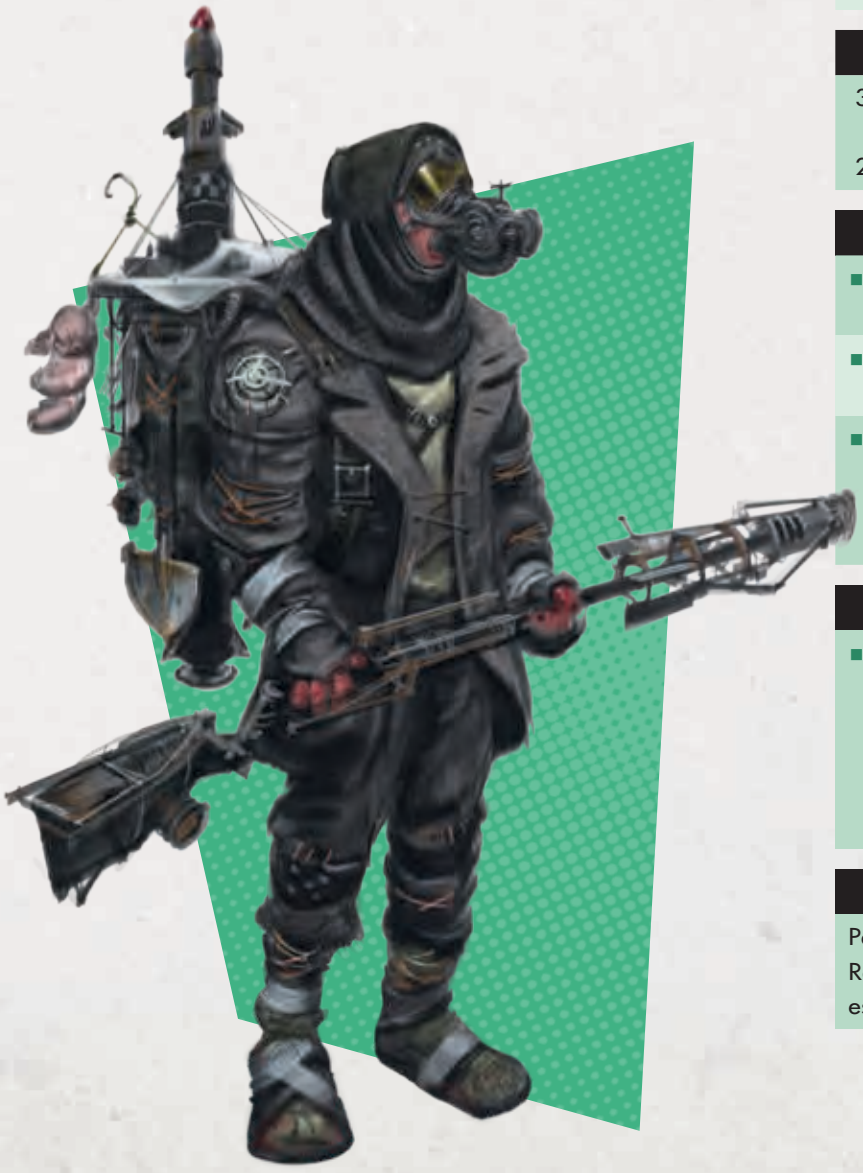
Roupas de viagem, peitoral de couro, escopeta de cano duplo, machete, Riqueza 1



INVASOR SALTEADOR

Nível 7, Humano Invasor, Personagem Normal (52 XP)

Estes invasores experientes em batalhas são frequentemente identificados por suas armaduras mais resistentes e pela natureza agressiva. Gangues de invasores com uma longa história, ou aquelas compostas por membros experientes, são geralmente formadas principalmente por invasores salteadores. Um único salteador pode ser um desafio inconveniente, mas um grupo desses lutadores pode facilmente tomar os bens e até a vida de muitos viajantes dos Ermos.



FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
6	7	6	5	5	6	4

PERÍCIAS			
Atletismo	2	Armas Pequenas ■	3
Armas Grandes	1	Sobrevivência	2
Armas de Energia	2	Arremesso	1
Armas Corpo a Corpo ■	3	Desarmado	1
Reparo	1	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
13	13	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
105 kg	—	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
3 (Braços, Tronco); 2 (Pernas)	3 (Braços, Tronco); 2 (Pernas)	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 7), 2 de dano Físico
- **MACHETE: FOR + Armas CaC** (NA 9), 4 de dano Físico, Perfurante
- **ESCOPETA DE COMBATE: AGI + Armas Pequenas** (NA 9), 5 de dano Físico, Dispersão, distância P, Imprecisa, Duas Mãos

HABILIDADES ESPECIAIS

- **AGRESSIVO:** o invasor salteador age rapidamente quando sente uma presa. Quando o invasor entrar em cena, gere imediatamente 1 PA. Se o Invasor salteador for um Aliado, isso vai para a reserva do grupo. Se for Inimigo, ele entra para a reserva do mestre.

INVENTÁRIO

Peitoral dos invasores Pesado, perna dos invasores Resistente x2, braço dos invasores Pesado x2, escopeta de combate, machete, Riqueza 1

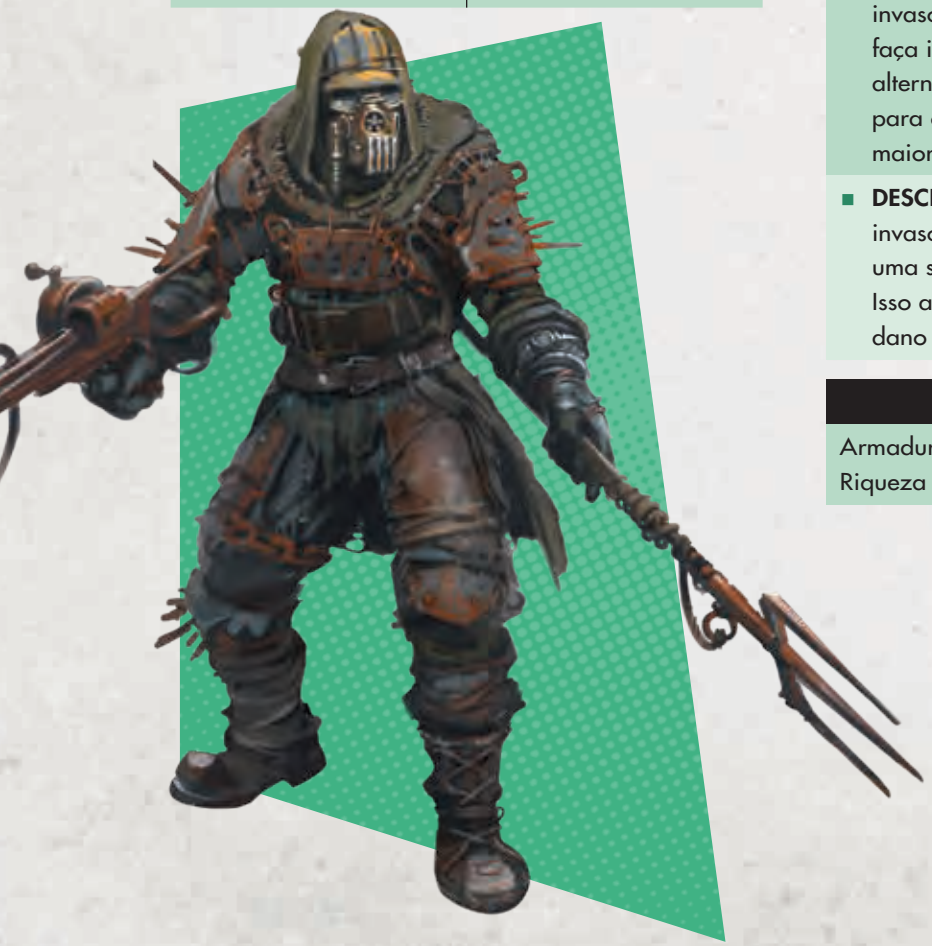
INVASOR VETERANO

Nível 8, Humano Invasor, Personagem Notável (120 XP)

A sobrevivência nos Ermos geralmente garante pelo menos um certo respeito entre os colegas, e esse é o caso dos invasores veteranos. A armadura aprimorada e as armas de melhor qualidade frequentemente indicam sua habilidade em sobreviver e até prosperar nos Ermos, tornando-os difíceis de enfrentar. Muitas vezes sendo tanto eficazes no combate quanto inteligentes, eles não devem ser subestimados.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
7	8	7	6	5	7	6

PERÍCIAS			
Atletismo	2	Furtividade	1
Explosivos	1	Retórica	2
Medicina	1	Sobrevivência	2
Armas Corpo a Corpo ■	4	Desarmado	2
Armas Pequenas ■	4	*(■ Perícia Marcada)*	



PV	INICIATIVA	DEFESA
21	17	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
105 kg	+1	3

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
2 (Todas)	2 (Todas)	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 9), 3 de dano Físico
- **MACHETE: FOR + Armas CaC** (NA 11), 3 de dano Físico, Perfurante 1
- **FUZIL DE COMBATE: AGI + Armas Pequenas** (NA 11), 3 de dano Físico, distância M, CdT 2, Duas Mãos
- **COQUETEL MOLOTOV: PER + Explosivos** (NA 9), 4 de dano Energético, Persistente, Explosiva, Arremessável, distância M

HABILIDADES ESPECIAIS

- **NO COMANDO:** um invasor veterano pode gastar uma ação menor para ordenar que um invasor de Nível inferior à distância Próxima faça imediatamente uma ação menor. Como alternativa, ele pode gastar uma ação maior para ordenar que outro invasor faça uma ação maior imediatamente.
- **DESCER O DEDO:** uma vez por combate, o invasor veterano pode Descer o Dedo com uma saraivada de seu Fuzil de Combate. Isso adiciona a CdT 2 da arma ao seu dano por um único ataque (totalizando 5).

INVENTÁRIO

Armadura de espinhos, fuzil de combate, machete, Riqueza 2

ERMANTES

Os Ermos estão repletos de sobreviventes com diferentes origens, crenças e afiliações. Dos mercadores que mantêm as mercadorias circulando entre os assentamentos aos Minutemen que ajudam a estabelecer novas comunidades, até os mercenários e Atiradores em busca de tampas, há uma variedade de pessoas interessantes.

PROLE DO ÁTOMO

Nível 6, Humano,
Personagem Normal (45 XP)

Alguns afirmam serem fanáticos religiosos; outros os veem como um culto, mas de qualquer forma, a Prole do Átomo pode ser encontrada pelos Ermos adorando materiais radioativos e seus efeitos. Eles frequentemente se reúnem em locais com alta radiação, especialmente se houver algo físico para adorar, como uma cratera de impacto de uma bomba nuclear. Estranhamente, A Prole do Átomo parece sofrer menos efeitos da radiação, alguns vivendo perto de fontes com radiação cem vezes acima do limite seguro sem sofrer de doenças ou necrotização. Quando encontrados pelos Ermos, geralmente tentam espalhar a palavra do Átomo, mas alguns grupos podem ser paranoicos e se tornar hostis com forasteiros.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
5	5	6	8	5	5	4

PERÍCIAS			
Barganha	1	Furtividade	2
Armas de Energia	3	Retórica ■	3
Armas Corpo a Corpo	1	Sobrevivência ■	4
Reparo	1	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
12	10	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
100 kg	—	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Braços, Pernas, Tronco)	1 (Braços, Pernas, Tronco)	2 (Todas)	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 5), 2 de dano Físico
- **PISTOLA GAMA: PER + Armas de Energia** (NA 8), 3 de dano Radiativo, Perfurante, Atordoante, CdT 1, distância M, Explosiva, Imprecisa

HABILIDADES ESPECIAIS

- **BRILHO ATÔMICO:** um membro da Prole do Átomo está acostumado a viver em algumas das partes mais radioativas dos Ermos e muitas vezes parece sofrer pouco ou nenhum efeito da radiação. Quer se trate de sorte, disposição genética ou verdadeiramente prova da existência do Átomo, ele ganha +2 RD Radiativo.

INVENTÁRIO

Roupas rígidas, pistola gama, 2d20 cartuchos gama, Riqueza 1

ATIRADOR

Nível 6, Humano,
Personagem Normal (45 XP)

Os Atiradores são talvez os mais prolíficos dos barras-pesadas dos Ermos, além dos invasores. Embora se anunciem como mercenários, chegar perto o suficiente para oferecer tampas por um serviço pode ser uma tarefa difícil. Frequentemente, escolhem viadutos destruídos como bases de operação, alguns optando por usar elevadores para alcançar os níveis superiores e ficar fora do chão. Os Atiradores são altamente territoriais, defendendo ferozmente as áreas que ocupam e sendo conhecidos por utilizar assaultrons reprogramados como parte de seu arsenal.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
5	6	6	5	5	7	4

PERÍCIAS			
Atletismo	1	Ciências	2
Armas Grandes	2	Armas Pequenas ■	3
Armas de Energia ■	3	Sobrevivência	1
Armas Corpo a Corpo	3	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
12	13	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
100 kg	—	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Braços); 2 (Pernas, Tronco)	2 (Braços, Pernas, Tronco)	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 5), 2 de dano Físico
- **PISTOLA LASER: PER + Armas de Energia** (NA 9), 4 de dano Energético, Perfurante, CdT 2, distância P
  OU
- **FUZIL DE COMBATE: AGI + Armas Pequenas** (NA 10), 5 de dano Físico, CdT 2, distância M, Duas Mãos

HABILIDADES ESPECIAIS

- **DESCER O DEDO:** uma vez por combate, um membro dos Atiradores pode Descer o Dedo com sua Pistola Laser ou Fuzil de Combate. Isso adiciona a CdT 2 da arma ao seu dano por um único ataque (respectivamente, totalizando 6 ou 7).

INVENTÁRIO

Peitoral da armadura de combate, perna de couro x2, braço de couro x2, fuzil de combate ou pistola laser, Riqueza 2

MERCENÁRIO

Nível 6, Humano,
Personagem Normal (45 XP)

Assim como os Atiradores, existem outros indivíduos e grupos cujas armas e violência podem ser contratados por tampas. Muitos deles podem ser vistos escoltando mercadores, protegendo-os de invasores e da vida selvagem. Alguns também defendem assentamentos ou indivíduos específicos. Mas se prepare para pagar caro por um mercenário bem treinado e familiarizado com a região e seus perigos, sabendo que, por uma boa quantia de tampas, alguns deles não hesitariam em se voltar contra você.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
6	6	6	5	5	6	4

PERÍCIAS			
Atletismo	1	Armas Pequenas ■	3
Armas Grandes	1	Furtividade ■	2
Armas de Energia	1	Retórica	1
Medicina	1	Sobrevivência	1
Armas Corpo a Corpo ■	2	Desarmado	1
		(■ Perícia Marcada)	

PV	INICIATIVA	DEFESA
12	12	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
105 kg	—	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
2 (Braços, Pernas, Tronco)	2 (Braços, Pernas, Tronco)	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 7), 2 de dano Físico
- **FUZIL DE COMBATE: AGI + Armas Pequenas** (NA 9), 2 de dano Físico, CdT 2, distância M, Duas Mãos
- **ESCOPETA DE CANO DUPLO: AGI + Armas Pequenas** (NA 9), 6 de dano Físico, Dispersão, Brutal, distância P, Imprecisa, Duas Mãos
- **COQUETEL MOLOTOV: PER + Explosivos** (NA 6), 4 de dano Energético, Persistente, Explosiva, Arremessável, distância M

HABILIDADES ESPECIAIS

- **DESCER O DEDO:** uma vez por combate, o mercenário pode Descer o Dedo com uma saraivada de seu Fuzil de Combate. Isso adiciona a CdT 2 da arma ao seu dano por um único ataque (totalizando 4).

INVENTÁRIO

Peitoral da armadura de combate, perna da armadura de combate x2, braço da armadura de combate x2, fuzil de combate, Riqueza 2

Não Apenas Peles-Lisas

Existem inúmeros necróticos que vivem vidas comuns e pacatas nos Ermos. Essas personagens podem ser adaptadas a partir de qualquer PdM, bastando fazer as seguintes alterações:

- Substitua a palavra-chave Humano pela palavra-chave Necrótico.
- Adicione a habilidade especial Imune à Radiação.
- Adicione a seguinte habilidade especial:
  - **Necrótico:** a radiação cura o necrótico. Ele restaura 1 PV para cada 3 de dano Radiativo causado a ele.

MINUTEMAN

Nível 7, Humano, Personagem Normal (39 XP)

Muitas vezes vistos como a milícia do povo, os Minutemen já foram uma facção proeminente em toda a Comunidade. Contudo, sua influência diminuiu nos últimos anos, embora alguns ainda façam o que podem para ajudar quem precisa. Desde ajudar a estabelecer assentamentos até os defender de perigos, a presença de um minuteman é sempre bem-vinda.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
6	7	5	7	5	5	4

PERÍCIAS			
Atletismo	1	Armas Pequenas	2
Armas de Energia ■	3	Furtividade	1
Medicina	1	Retórica	2
Armas Corpo a Corpo	2	Sobrevivência ■	2
Reparo	2	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
12	12	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
105 kg	—	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Braços, Pernas, Tronco)	1 (Braços, Pernas, Tronco)	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 6), 3 de dano Físico
- **MOSQUETE LASER: PER + Armas de Energia** (NA 10), 5 de dano Energético, Perfurante, distância M, Duas Mãos

HABILIDADES ESPECIAIS

—

INVENTÁRIO

Roupas rígidas, Riqueza 2

AGENTE DA FERROVIA

Nível 7, Humano,
Personagem Normal (39 XP)

A facção clandestina conhecida como a Ferrovia busca libertar os sintéticos de terceira geração do controle do Instituto. Os agentes da Ferrovia costumam trabalhar disfarçados, agindo e se vestindo da maneira mais discreta possível. Eles raramente atuam abertamente, preferindo recorrer a subterfúgios para cumprir suas missões. Apesar disso, não hesitam em pegar em armas contra aqueles que se opõem a eles ou apoiam seus inimigos, como a Irmandade do Aço.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
5	7	6	6	6	5	4

PERÍCIAS

Barganha	1	Ciências	2
Armas de Energia	1	Armas Pequenas ■	2
Arrombamento	2	Furtividade ■	3
Medicina	1	Retórica	1
Armas Corpo a Corpo	1	Sobrevivência	2
Reparo	1	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
13	12	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
100 kg	—	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Braços, Pernas, Tronco)	1 (Braços, Pernas, Tronco)	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 5), 2 de dano Físico
- **FUZIL DE CAÇA: AGI + Armas Pequenas** (NA 7), 6 de dano Físico, Perfurante, distância M, Duas Mãos

HABILIDADES ESPECIAIS

- **AGENTE DA FERROVIA:** ao trabalhar disfarçado, o agente da Ferrovia ganha 1d20 bônus em qualquer teste de **Retórica** para enganar e dissuadir.

INVENTÁRIO

Roupas rígidas, Riqueza 2

CIENTISTA DO INSTITUTO

Nível 7, Humano,
Personagem Normal (39 XP)

A maioria dos humanos que vivem no Instituto são cientistas com diferentes formações e especialidades. Eles supervisionam projetos que exigem conhecimento em áreas como robótica, biologia, criação de tecido sintético, física, genética e outras, sendo o principal recurso do Instituto para aprimorar e desenvolver tecnologias.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
4	8	5	5	8	5	4

PERÍCIAS

Armas de Energia	2	Ciências ■	5
Medicina ■	4	Retórica	3
Reparo	4	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
12	12	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
95 kg	—	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
0	0	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 4), 2 de dano Físico
- **PISTOLA DO INSTITUTO: PER + Armas de Energia** (NA 10), 4 de dano Energético, Brutal, Rajada, CdT 3, Queima-Roupa, Imprecisa

HABILIDADES ESPECIAIS

- **JALECO:** seja pelo design prático ou por simplesmente se sentir mais inteligente quando o usa, um jaleco permite rejogar um único d20 em um teste de perícia baseado em **INT** por cena.

INVENTÁRIO

Jaleco, pistola do Instituto, 2d20 células de fusão

COMERCIANTE/MERCADOR DE CARAVANA

Nível 4, Humano,
Personagem Notável (62 XP)

Comerciantes e caravanas de mercadores podem ser encontrados em quase todos os grandes assentamentos e viajando pelas principais estradas dos Ermos. Em assentamentos, alguns estabelecem lojas permanentes para atender os clientes, usando prédios abandonados ou barracas improvisadas para vender suas mercadorias. Outros preferem viajar de um lugar a outro, comprando e vendendo em cada parada, e, às vezes, negociando com viajantes que encontram pelo caminho. No entanto, raramente viajam sozinhos: geralmente usam brahmins como animais de carga e contratam mercenários como guardas. Mesmo os comerciantes com barracas fixas costumam contar com alguma forma de segurança ou manter uma arma confiável guardada para emergências.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
5	6	6	9	8	5	5

PERÍCIAS			
Barganha ■	4	Armas Pequenas	3
Arrombamento	1	Retórica ■	3
Armas Corpo a Corpo	2	Sobrevivência ■	2
Reparo	1	Desarmado	2
		(■ Perícia Marcada)	

PV	INICIATIVA	DEFESA
15	13	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
100 kg	—	3

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Braços, Pernas, Tronco)	2 (Braços, Pernas, Tronco)	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 7), 2 de dano Físico
- **PISTOLA 10MM AUTOMÁTICA: AGI + Armas Pequenas** (NA 8), 3 de dano Físico, Rajada, distância P, CdT 4, Queima-Roupa, Imprecisa

ATAQUES

- **ESCOPETA DE CANO DUPLO: AGI + Armas Pequenas** (NA 8), 6 de dano Físico, Dispersão, Brutal, distância P, Imprecisa, Duas Mãos
- **COQUETEL MOLOTOV: PER + Explosivos** (NA 6), 4 de dano Energético, Persistente, Explosiva, Arremessável, distância M

HABILIDADES ESPECIAIS

- **DESCER O DEDO:** uma vez por combate, o mercador pode Descer o Dedo com uma saraivada de sua Pistola 10mm Automática. Isso adiciona a CdT 4 da arma ao seu dano por um único ataque (totalizando 7) e permite que ele use o efeito de dano Rajada sem gastar munição.
- **MESTRE COMERCIANTE:** ao fazer um teste disputado de **Barganha**, o mercador gera um sucesso automático além de qualquer um que rolar.
- **LOJISTA:** o mercador é acompanhado por um brahmin de carga ou administra uma loja. Ele carrega consigo 6d20 tampas para negociar. O mestre de jogo determina as mercadorias disponíveis.

INVENTÁRIO

Escopeta de cano duplo, coquetel Molotov, roupa de errante, pistola 10mm automática, Riqueza 6

HABITANTE DO REFÚGIO

Nível 7, Humano, Personagem Normal (52 XP)

Nos Ermos, alguns refúgios abrigam, ou já abrigaram, populações humanas. Aqueles que viveram nesses refúgios são conhecidos no mundo exterior como habitantes do refúgio. Para alguns, é raro avistar nos Ermos o azul marcante de um macacão da Vault-Tec, já que a maioria dos refúgios continua selada ou encontrou um destino trágico graças a algum experimento terrível da Vault-Tec. No entanto, há refúgios na Comunidade que abrem suas portas para comércio com forasteiros, e nem todas as populações sofreram uma destruição definitiva nas mãos dos criadores desses abrigos nucleares.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
5	6	7	6	6	6	5

PERÍCIAS			
Barganha ■	2	Ciências	3
Armas de Energia	1	Armas Pequenas ■	3
Medicina	1	Sobrevivência	2
Armas Corpo a Corpo	2	Desarmado	1
Reparo ■	2	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
14	10	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
100 kg	—	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Braços, Pernas, Tronco)	1 (Braços, Pernas, Tronco)	2 (Braços, Pernas, Tronco)	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 6), 3 de dano Físico
- **PISTOLA 10MM: AGI + Armas Pequenas** (NA 9), 4 de dano Físico, CdT 2, distância P, Queima-Roupa, Confiável

HABILIDADES ESPECIAIS

- **CRIA DE REFÚGIO:** seu início de vida mais saudável nas mãos de médicos treinados e autodocs sofisticados significa que você reduz a dificuldade de todos os testes de **RES** em 1 (mínimo 0) resistir a efeitos de doenças. Você também pode trabalhar com o mestre de jogo para determinar que tipo de experimento ocorreu dentro do seu Refúgio. Uma vez por missão, o mestre pode introduzir uma complicação que reflita a natureza do experimento em que você involuntariamente participou, ou introduzir uma complicação relacionada ao seu início de vida de isolamento e confinamento no Refúgio. Se o mestre fizer isso, você recupera imediatamente 1 Ponto de Sorte.
- **INSTRUÍDO:** você tem uma perícia Marcada adicional.
- **DOTADO:** escolha dois atributos S.P.E.C.I.A.L. e aumente-os em 1 cada.

INVENTÁRIO

Macacão do refúgio, pistola 10mm, 2d20 cartuchos 10mm, Riqueza 2

ERMANTE

Nível 2, Humano,
Personagem Normal (17 XP)

Ermante é o nome coloquial dado às massas de indivíduos que vagam, viajam e se estabelecem pelos Ermos. Muitos são pessoas comuns que buscam sobreviver de qualquer maneira possível. Alguns são mais habilidosos em combate, enquanto outros podem ter competências únicas que refletem sua origem e experiência de vida. Eles podem vir de qualquer assentamento da Comunidade e ter as mais variadas histórias.

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
6	5	7	4	5	5	4

PERÍCIAS			
Atletismo	1	Armas Pequenas ■	2
Barganha	1	Retórica	1
Armas Corpo a Corpo	2	Sobrevivência ■	2
Reparo	1	Desarmado	1
		(■ Perícia Marcada)	

PV	INICIATIVA	DEFESA
9	10	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
105 kg	—	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Braços, Pernas, Tronco)	1 (Braços, Pernas, Tronco)	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 7), 2 de dano Físico
- **MACHETE: FOR + Armas CaC** (NA 8), 3 de dano Físico, Perfurante 1
- **ESCOPETA DE CANO DUPLO: AGI + Armas Pequenas** (NA 7), 5 de dano Físico, Dispersão, Brutal, distância P, Imprecisa, Duas Mãos

HABILIDADES ESPECIAIS

—

INVENTÁRIO

Roupas de viagem, escopeta de cano duplo, Riqueza 1

ZETAN (ALIENÍGENAS)

Nível 8, Alienígena, Criatura Normal (38 XP)

Avistamentos destes seres extraterrestres são raros nos Ermos. Rumores indicam que a Comunidade abriga o local da queda de uma de suas naves alienígenas. Os zetans são mais baixos que um humano médio, com pele amarelo-esverdeada. Eles são bípedes, possuem dois braços que terminam em três dedos alongados e têm cabeças em forma de pera, com um crânio aumentado, dois olhos totalmente negros, vestígios de narinas e dentes pontiagudos. Se feridos, seu sangue é de um tom verde-claro que escurece ao secar, e danos ao crânio geralmente expõem matéria cerebral verde. Eles carregam uma pistola alienígena exclusiva, que usa uma tecnologia inexistente na Terra.

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
7	5	0	4	2

PV	INICIATIVA	DEFESA
15	12	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Todas)	3 (Todas)	0	0

ATAQUES

- **DISPARADOR ALIENÍGENA: CORPO + AaD** (NA 11), 5 de dano Energético, distância P, CdT 2, Confiável

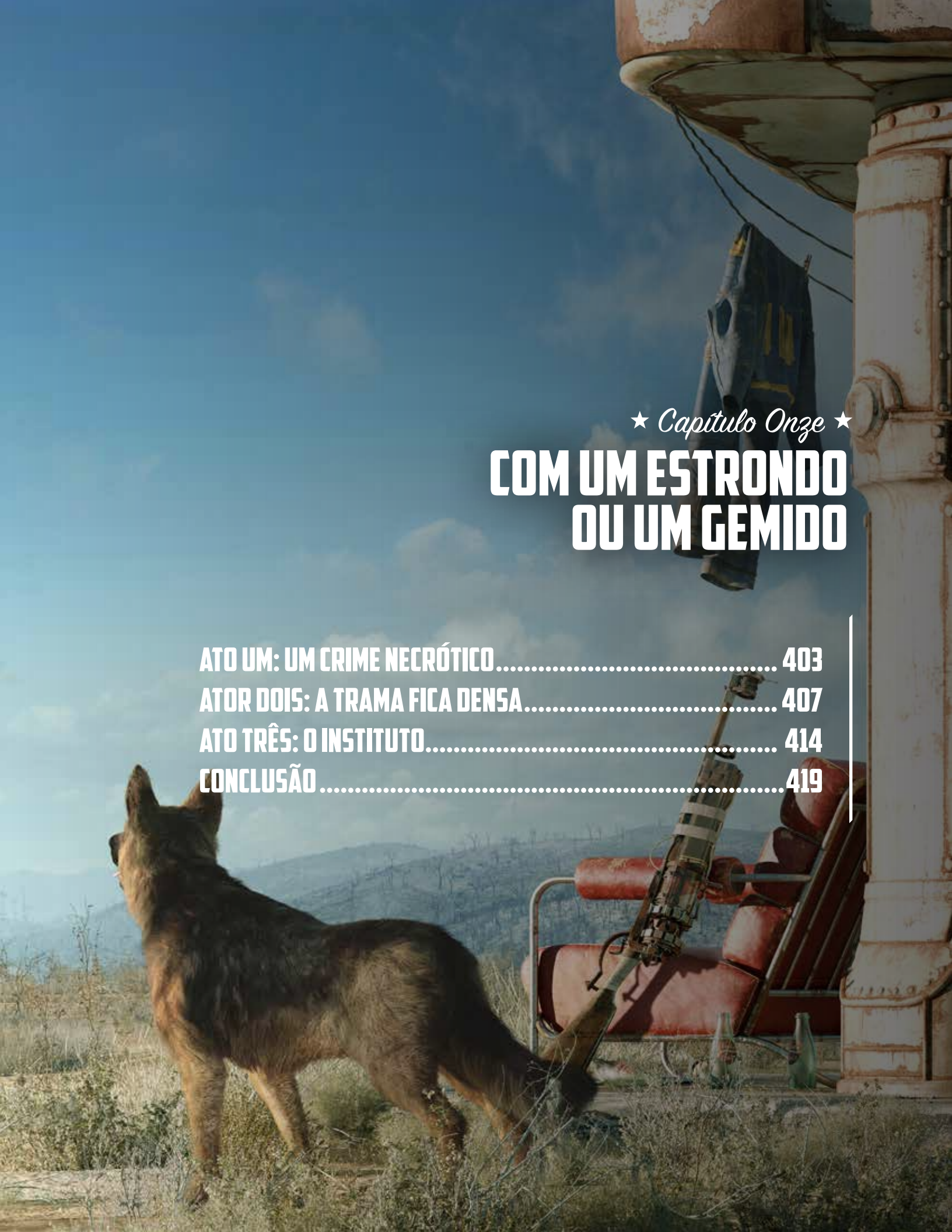
HABILIDADES ESPECIAIS

- **ALIENÍGENA:** o zetan não pode ser levado a razão ou influenciado por testes de **Retórica**.

INVENTÁRIO

Disparador alienígena, 5d20 cartuchos de disparador alienígena

ASTOUNDINGLY
AWESOME
TALES
$29
#4
INVASION OF THE ZETANS



★ *Capítulo Onze* ★

COM UM ESTRONDO OU UM GEMIDO

ATO UM: UM CRIME NECRÓTICO..... 403
ATOR DOIS: A TRAMA FICA DENSA..... 407
ATO TRÊS: O INSTITUTO..... 414
CONCLUSÃO.....419

Capítulo Onze

COM UM ESTRONDO OU UM GEMIDO

Com um Estrondo ou Um Gemido é uma missão curta contada em três atos, projetada para ser usada com este livro de regras, dados e marcadores.

O mestre de jogo deve ler a missão pelo menos uma vez antes de conduzi-la. Se o mestre estiver jogando com um grupo novo no sistema, ele deve começar a missão com Pontos de Ação (PA) na reserva do mestre igual ao número de jogadores. Para uma equipe experiente que procura um desafio maior, o mestre deve começar com dois PA por jogador.

Adaptando a Ambientação e a Linha de Tempo desta Campanha

Esta missão se passa antes dos acontecimentos de *Fallout 4*, na Comunidade — as ruínas dentro e ao redor de Boston, Massachusetts. No entanto, mestres familiarizados com o cenário e a mitologia da franquia podem facilmente adaptar a campanha para atender às necessidades do cenário e da linha de tempo de seu jogo.

VISÃO GERAL DA MISSÃO

Em uma cidade próspera e cheia de esperanças na Comunidade, uma série de tragédias macabras leva os anciãos da cidade a uma descoberta que ameaça as mentes e as vidas de todos ao seu redor. Para deter o sinal que está roubando as memórias das pessoas e levando-as à psicose, os protetores devem escolher entre abandonar a cidade e permitir que morra um dos últimos bastiões de esperança da região, ou enfrentar o misterioso Instituto e sua visão de um mundo governado por sintéticos.

Esta missão é um romance policial cheio de reviravoltas chocantes, encontros mortais e uma escolha final que testará as ideias de moralidade das personagens nos EUA pós-apocalípticos.

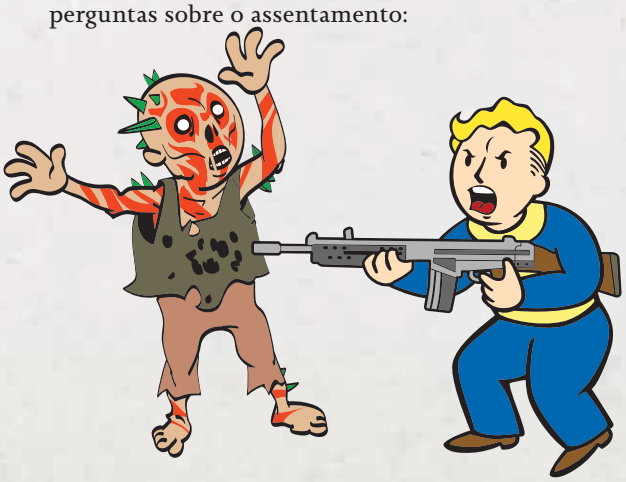
OBJETIVOS DA MISSÃO

Ao longo de *Com Um Estrondo ou Um Gemido,* as PJ terão a oportunidade de:

- Desenvolver conexões significativas com a cidade e suas PdM.
- Desvendar um mistério horrível e de partir o coração.
- Descobrir um segredo insidioso sobre a fonte de energia que dá vida à cidade.
- Infiltrar-se em uma instalação do Instituto e encontrar réplicas sintéticas de si mesmos e dos habitantes da cidade.
- Tomar uma decisão que terá um grande impacto no futuro da Comunidade.

ATO UM: UM CRIME NECRÓTICO

Quaisquer PdM ou características da cidade notáveis podem ser facilmente alteradas pelo mestre para se adequar ao assentamento que ele e os jogadores imaginam. A cidade foi criada há um ano pela ativação de um Kit de Criação do Jardim do Éden (G.E.C.K.), que transformou toda a matéria da área em um paraíso verde, ideal para um assentamento. Antes de iniciar a aventura, pergunte aos jogadores as seguintes questões sobre a cidade e seus personagens. O mestre deve incentivar os jogadores a colaborarem para responder a estas perguntas sobre o assentamento:



- Qual é o nome deste assentamento?
- Quais princípios alicerçam este assentamento?
- Quais bens este assentamento produz?
- Que tipos de grupos e facções vivem neste assentamento?
- Como são o governo e as leis deste assentamento?
- Quais são os três desafios que este assentamento enfrentou em seu primeiro ano?
- De que forma cada um de vocês contribui para a milícia deste assentamento?

O mestre deve anotar as respostas do grupo e usar essas ideias para enriquecer a narrativa da missão. Durante a aventura, é recomendado que o mestre faça mais perguntas aos jogadores, incentivando-os a se envolver no desenvolvimento e no bem-estar do assentamento.

CENA UM: CASA ARRUINADA

A missão começa com as PJ recebendo a ordem do prefeito do assentamento, **Jesse Pedigrue**, para investigar uma invasão em uma pequena fazenda pertencente a um casal de necróticos idosos, **Joseph** e **Theresa**. O restante do assentamento está ocupado celebrando o primeiro festival anual do Dia dos Fundadores, e o prefeito deseja que o caso seja resolvido de forma discreta.

Se for mais adequado à missão e ao mundo que o grupo criou, Jesse pode ser o chefe da milícia local em vez de prefeito.

PRÓLOGO

A cena começa quando as PJ entram na casa da fazenda. Leia ou parafraseie o seguinte:

Esta noite, a cidade celebra um ano de sobrevivência nos Ermos mortais fora das ruínas de Boston, conhecidas como a Comunidade, e seu primeiro festival do Dia dos Fundadores. Infelizmente, sua comemoração foi interrompida quando Jesse Pedigrue, o líder da cidade, informou sobre uma invasão na fazenda de turfesa nos arredores do assentamento. Jesse não quer causar pânico entre os moradores durante a festa e pediu que vocês investiguem o incidente discretamente.

Agora, vocês estão diante da pequena fazenda de Joseph e Theresa, um casal gentil de necróticos idosos que não apareceu para a celebração. À sua frente, a porta de entrada da casa de taipa de um andar está destruída, os restos de madeira espalhados além da escuridão do interior da residência. Ao longe, música animada e sons de festa chegam vagamente aos seus ouvidos, quase abafados pelo assobio dos ventos de uma tempestade que se aproxima.

De dentro da casa, só se ouve silêncio.

Após o prólogo, convide os jogadores a apresentar suas personagens. Faça a cada um deles as seguintes perguntas:

- Com que nome os outros na cidade conhecem sua personagem?
- Qual foi um momento do seu passado em que você perdeu algo importante para você, e o que você perdeu?
- Qual foi um momento do seu passado em que você foi levado ao limite, e como reagiu?
- Como sua personagem se parece ao ver a cena macabra à sua frente, e qual é sua postura ou comportamento?

Cada vez que um jogador descreve o comportamento de sua personagem de uma forma que parece assustada ou paranoica, adicione dois PA à reserva do mestre.

Não há luzes acesas dentro da casa, o que exige que as PJ liguem uma lanterna ou outro dispositivo caso queiram investigar. Se uma PJ iluminar o interior pela porta aberta, ela terá um vislumbre de uma bagunça lá dentro. Caso as PJ hesitem em entrar, adicione 2 PA à reserva do mestre e descreva o som de algo, como vidro, caindo e se quebrando no interior da casa.

CENA DO CRIME

Quando as PJ entrarem na casa, leia ou parafraseie o seguinte:

A pequena casa de taipa está uma bagunça. Na sala de estar, os móveis foram virados, e o chão está coberto por porta-retratos quebrados, joias simples e ferramentas agrícolas ensanguentadas. Um som suave e lento de gotejamento chama a atenção para um arco que leva a uma cozinha aconchegante. Na parede, ao lado do arco, está uma velha necrótica vestindo uma camisola ensanguentada, com a pele podre caindo de seu rosto em dobras que se agitam com o vento. Uma enxada de jardim está cravada em seu esterno, fixando-a à parede.

Vocês reconhecem a necrótica empalada como Theresa. Os olhos dela estão vidrados, arregalados de medo, e seu queixo está caído em direção ao peito. Ela não está respirando.

Theresa foi assassinada enquanto tentava consolar seu marido, Joseph, que sofreu um surto psicótico. A energia elétrica da casa foi cortada, obrigando as PJ a usarem lanternas para investigar. Permita que cada personagem escolha um dos três cômodos para explorar; elas devem fazer um teste de **PER +** (**Medicina**, **Ciências** ou **Sobrevivência**) com dificuldade 0. Incentive os jogadores a descreverem como utilizam a perícia escolhida para conduzir a investigação.

Se uma PJ for bem-sucedida no teste, permita que gaste PA para Obter Informações. Caso as PJ tenham dificuldade em formular perguntas, o mestre pode oferecer dicas ou até mesmo revelar as respostas diretamente.

Sala de estar. A sala de estar é o comodo mais destruído da casa e, obviamente, o local de uma grande luta. As respostas para possíveis perguntas incluem:

- O rosto e os braços de Theresa estão gravemente machucados, sinais de uma luta brutal antes de ser empalada e morta.
- Os porta-retratos tiveram todas as fotos removidas. As fotos não estão no cômodo.

Cozinha. A porta dos fundos da cozinha está escancarada, batendo contra o batente. A cozinha está, em grande parte, limpa e arrumada, exceto por uma gaveta virada, cujos utensílios e talheres estão espalhados pelo chão.

- Um rastro de pegadas ensanguentadas se estende da sala de estar, atravessa a cozinha e segue para fora pela porta dos fundos. O formato das marcas sugere que foram deixadas por alguém descalço.
- Debaixo do balcão com a gaveta revirada, há um estande grande de armas. Seja qual for a arma que estava ali, não está mais.

Quarto. O quarto do casal é pequeno e simples. A porta de correr do armário está aberta. Sobre a cama, impecavelmente arrumada, há uma pilha de cacos de vidro e fotos amassadas e rasgadas.

- O armário contém muitos cabides vazios. Há apenas roupas e sapatos femininos dentro.
- Um medalhão metálico em formato de coração repousa sobre um dos travesseiros. No medalhão, há uma pequena foto do velho Joseph com um sorriso desajeitado. A foto no outro lado do medalhão foi arranhada por algum objeto afiado e está irreconhecível.

Depois que cada uma das PJ tiver a chance de investigar um dos cômodos da casa, o som inconfundível e alto de um disparo de escopeta reverbera da direção do celeiro vermelho no quintal.

CENA DOIS: O CELEIRO VERMELHO

O celeiro no quintal é cercado por campos de turfesa cuidadosamente cultivados. A ampla porta de madeira do celeiro está fechada, mas não trancada, e a estrutura parece não ter janelas. Se as PJ perceberam as pegadas ensanguentadas na cozinha, elas as conduzem diretamente até a porta do celeiro.

Joseph está dentro do celeiro, com uma escopeta carregada pronta para atirar em quem quer que entre. Ele não responde às PJ do lado de fora, mesmo que gritem, mas começa a entrar em pânico, respirando mais pesado. As PJ podem ouvir sua respiração se tentarem escutar algo.

ENCONTRO 1-A: O VELHO JOSEPH

Quando uma PJ abrir a porta, leia ou parafraseie o seguinte:

> *Quando a porta de madeira do celeiro se abre rangindo, uma explosão ressoa do seu interior. O cheiro da pólvora sai da abertura quando o velho necrótico Joseph aparece sob o luar.*

Joseph faz um ataque com sua escopeta de cano duplo contra a PJ mais visível pela porta aberta do celeiro. Resolva o ataque e continue lendo:

> *Os olhos de Joseph estão arregalados e furiosos, os dentes arreganhados com uma careta, e baba escorre pelo canto dos lábios. Ele está usando várias camadas de camisas, suéteres e jaquetas uma sobre a outra. A maior parte de suas roupas faz com que seus movimentos bruscos sejam lentos e desajeitados.*
>
> *O pescoço de Joseph se contorce duas vezes para a direita e sua voz estala quando ele grita: "Eu não conheço ela! Eu não conheço ela! Eu não conheço de nenhum de vocês!" Ele ergue a escopeta de cano duplo fumegante.*

A perda de memória causou em **Joseph** uma amnésia profunda, levando-o a um surto psicótico. Ele está tão assustado e desequilibrado que suas ações se tornaram suicidas. Ele lutará até ser morto, concentrando todos os seus ataques em quem estiver mais próximo.

Necrótico

Nível 2, Humano Mutante, Personagem Notável (34 XP)

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
7	7	8	5	5	7	4

PERÍCIAS			
Atletismo	1	Furtividade	1
Armas Corpo a Corpo	2	Sobrevivência ■	3
Reparo ■	2	Arremesso	2
Armas Pequenas ■	1	Desarmado	1
		(■ Perícia Marcada)	

PV	INICIATIVA	DEFESA
14	16	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
110 kg	+1	2

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Braços, Pernas, Tronco)	1 (Braços, Pernas, Tronco)	Imune	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 8), 3 de dano Físico
- **ESCOPETA DE CANO DUPLO: AGI + Armas Pequenas** (NA 10), 5 Dispersão, Brutal Dano Físico, distância C, Imprecisa, Duas Mãos

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o necrótico feroz reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **NECRÓTICO:** a radiação cura o necrótico. Ele restaura 1 PV para cada 3 de dano Radiativo causado a ele.
- **DESPREZO PELO DOR:** o necrótico sofre 1 de dano Físico, ignorando o RD, para cada complicação rolada. No entanto, ao realizar um ataque e gastar PA para comprar um ou mais dados adicionais, ele pode repetir a rolagem de 1d20.

INVENTÁRIO

Roupas rígidas, escopeta de cano duplo, Riqueza 1

INFELIZ DIA DOS FUNDADORES

Após o confronto, as PJ não encontram nada de anormal no celeiro. Elas podem continuar a explorar a casa, reunindo qualquer informação que tenham deixado passar anteriormente. Se decidirem saquear a casa, podem pegar itens domésticos comuns e até 5d20 tampas que encontrarem espalhadas.

Eventualmente, o mestre deve incentivar os jogadores a relatar o que aconteceu para Jesse Pedigrue. A celebração está chegando ao fim quando retornam, e Jesse os aguarda ansiosamente. Ele parece abalado com a notícia e pede às PJ um ou dois dias para decidir o que contar aos outros moradores. A última coisa que Jesse quer é incitar o ressentimento antinecrótico, alimentando o medo de que seus vizinhos possam enlouquecer e assassiná-los.

Jesse implora para as PJ perguntarem discretamente aos moradores no dia seguinte se alguém notou algo estranho sobre o casal de necróticos recentemente. Então, ele se despede, deixando as PJ por conta própria enquanto a cidade se prepara para o dia seguinte.

Quando o grupo estiver pronto para começar o próximo dia de investigação, siga para o *Ato Dois: A Trama Fica Densa*.

ATO DOIS: A TRAMA FICA DENSA

Durante este ato, as PJ podem explorar a cidade e conversar com seus moradores. O mestre pode facilmente substituir qualquer um dos locais e PdM listados em *Cena Um: Mais Problemas* por lugares e pessoas que se adaptem melhor à campanha e ao mundo criado.

Quando as PJ se encontrarem na cidade no dia seguinte, leia ou parafraseie o seguinte:

O clima na cidade no dia seguinte à celebração do Dia dos Fundadores é tão frio e desconfortável quanto o tempo ruim. A primeira geada do inverno cobre a grama, e as nuvens cinza acima drenam as cores de tudo o que está abaixo delas. Vários moradores olham para vocês e cochicham entre si, provando o velho ditado de que os rumores se espalham rápido.

Jesse Pedigrue pediu que vocês conversassem com os moradores da cidade para descobrir o que sabem sobre o comportamento recente de Joseph e Theresa. Há vários locais que parecem ser um bom ponto de partida para a continuação da investigação: a praça da cidade, o posto comercial e o bar.

CENA UM: MAIS PROBLEMAS

O surto psicótico de Joseph não é o primeiro caso desse tipo na cidade, e alguns moradores estão começando a ver um padrão. Nas últimas semanas, vários moradores locais sofreram perda de memória que causou uma série de tragédias estranhas. As investigações das PJ devem levá-las à clínica médica, onde descobrirão a causa dos problemas da cidade. Assim que as PJ entrarem na clínica, prossiga para a *Cena Dois: Memórias Roubadas*.

PRAÇA DA CIDADE

Vários moradores se reúnem no gramado florido da praça da cidade, sentados à beira de sua fonte de água de mármore, conversando. Com a chegada do inverno, a praça está menos movimentada do que o normal, mas vários rostos familiares permanecem ou cruzam a praça enquanto seguem com seus afazeres diários.

Se as PJ conversarem com algum dos moradores, incentive os jogadores a continuar desenvolvendo o cenário da cidade e seus habitantes, perguntando quem eles encontram na praça. O mestre deve pedir para os jogadores descreverem os moradores com quem estão conversando, qual é o trabalho deles e como as PJ as conheceram. Tome notas conforme a cena se desenrola.

Qualquer PJ que queira ouvir rumores sobre os acontecimentos na cidade e o comportamento recente de Joseph e Theresa deve fazer um teste de **CAR + Retórica** com dificuldade 1. Incentive-as a fazer perguntas aos moradores e gastar PA para Obter Informações. Algumas respostas para perguntas prováveis incluem:

- Joseph não foi visto no mercado há várias semanas. Theresa carregava as mercadorias sozinha e dizia que Joseph não estava se sentindo bem ultimamente.
- O rumor mais popular na cidade é de que Joseph ficou completamente feroz e que Theresa o mantinha trancado em casa para que ninguém soubesse. Os moradores humanos parecem particularmente assustados com a ideia de que seus vizinhos necróticos comecem a ficar ferozes e se voltem contra eles.
- O médico da cidade foi visto visitando a fazenda de Joseph e Theresa há várias noites.

POSTO COMERCIAL

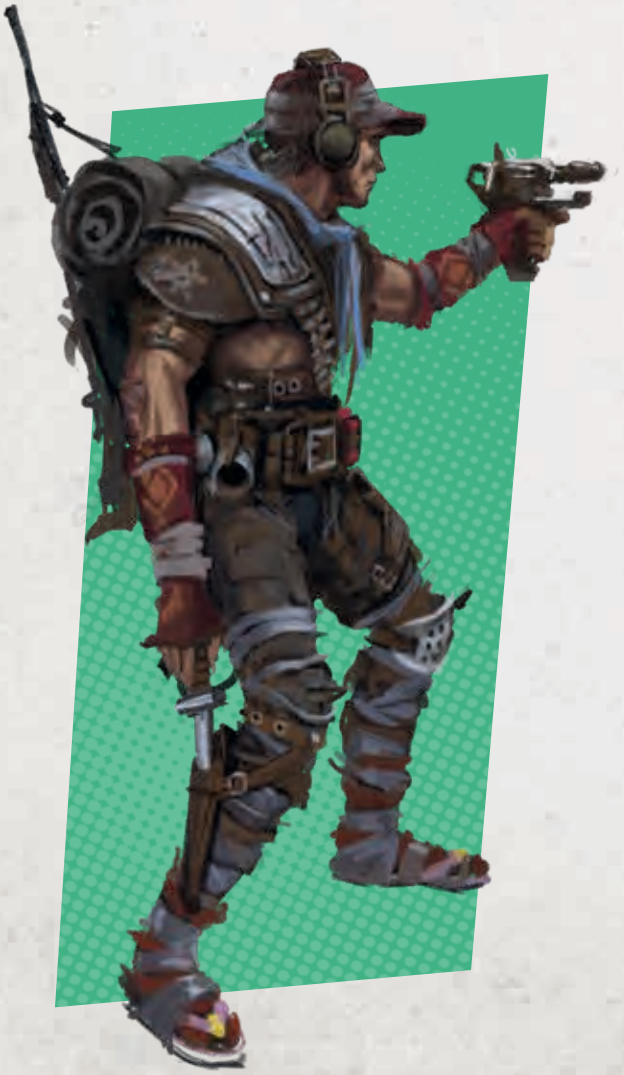
O posto comercial é um edifício de tamanho médio e aspecto desolado na periferia da cidade, usado como um mercado improvisado para sucateiros e comerciantes de outros assentamentos realizarem seus negócios. Com a onda recente de frio e tempestades, o comércio não tem ido bem. Hoje, as únicas duas pessoas no posto comercial são o quartel-mestre e um sucateiro de aparência bruta vestido com roupas de viagem vindo de Diamond City.

O mestre deve continuar a construção de mundo pedindo aos jogadores que descrevam o(a) quartel-mestre, lhe deem um nome e digam como é a relação com essa pessoa.

Quando as PJ se aproximam para falar com qualquer uma das PdM presentes, elas testemunham uma discussão sobre o pagamento entre os dois. O sucateiro saca uma arma. Dê às PJ a oportunidade de acabar com a luta. Algumas abordagens possíveis incluem:

- **Manter a paz**. Peça um teste de **CAR + (Barganha** ou **Retórica**) com dificuldade 2.
- **Ameaçar o sucateiro**. Peça um teste de **CAR + (Perícia com Arma** ou **Atletismo)** com dificuldade 2.
- **Desarmar o sucateiro**. Peça um teste de **AGI + Atletismo** com dificuldade 3.

No máximo, apenas dois desses testes podem ser tentados, por uma única PJ cada. Depois, o sucateiro abre fogo contra o quartel-mestre, antes de tentar fugir da cidade. Se as PJ escolherem atacar primeiro, elas agem primeiro no encontro.



Quartel-Mestre

Nível 4, Humano,
Personagem Notável (62 XP)

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
5	6	6	9	8	5	5

PERÍCIAS			
Barganha	4	Armas Pequenas	3
Arrombamento	1	Retórica ■	3
Armas Corpo a Corpo	2	Sobrevivência ■	2
Reparo	1	Desarmado	2
		(■ Perícia Marcada)	

PV	INICIATIVA	DEFESA
15	13	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
100 kg	—	3

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Braços, Pernas, Tronco)	2 (Braços, Pernas, Tronco)	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 7), 2 de dano Físico
- **PISTOLA 10MM AUTOMÁTICA: AGI + Armas Pequenas** (NA 8), 3 de dano Físico, Rajada, distância P, CdT 4, Queima-Roupa, Imprecisa

HABILIDADES ESPECIAIS

- **DESCER O DEDO:** uma vez por combate, o mercador pode Descer o Dedo com uma saraivada de sua Pistola 10mm Automática. Isso adiciona a CdT 4 da arma ao seu dano por um único ataque (totalizando 7) e permite que ele use o efeito de dano Rajada sem gastar munição.
- **MESTRE COMERCIANTE:** ao fazer um teste disputado de **Barganha**, o mercador gera um sucesso automático além de qualquer um que rolar.
- **LOJISTA:** o mercador é acompanhado por um brahmin de carga ou administra uma loja. Ele carrega consigo 6d20 tampas para negociar. O mestre determina as mercadorias disponíveis.

INVENTÁRIO

Roupas de errante, pistola 10mm automática, Riqueza 6

Sucateiro

Nível 2, Humano,
Personagem Normal (17 XP)

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
5	5	6	5	5	6	4

PERÍCIAS			
Atletismo	1	Armas Pequenas ■	2
Barganha	1	Retórica	1
Armas Corpo a Corpo	2	Sobrevivência ■	2
Reparo	1	Desarmado	2
		(■ Perícia Marcada)	

PV	INICIATIVA	DEFESA
8	11	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
100 kg	—	—

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Braços, Pernas, Tronco)	1 (Braços, Pernas, Tronco)	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 6), 2 de dano Físico
- **MACHETE: FOR + Armas CaC** (NA 7), 3 de dano Físico, Perfurante 1
- **ESCOPETA DE CANO DUPLO: AGI + Armas Pequenas** (NA 8), 5 de dano Físico, Dispersão, Brutal, distância P, Imprecisa, Duas Mãos

HABILIDADES ESPECIAIS

—

INVENTÁRIO

Roupas de viagem, escopeta de cano duplo, Riqueza 1

Após o confronto, as PJ podem falar com o quartel-mestre e o sucateiro, se ambos ainda estiverem vivos e presentes. Elas podem conduzir o interrogatório calma ou ameaçadoramente, fazendo um teste de (**CAR** ou **FOR**) + **Retórica** com dificuldade 1. Se uma PJ for bem-sucedida no teste, ela pode gastar PA para Obter Informações.

Questionar o quartel-mestre pode produzir as seguintes respostas:

- O quartel-mestre jura que nunca viu o sucateiro antes, mas que o indivíduo entrou alegando que o quartel-mestre lhe devia tampas. Quando o quartel-mestre se defendeu, o sucateiro ficou furioso e sacou a arma.
- O quartel-mestre não se lembra de ter conhecido Theresa ou Joseph, embora as PJ saibam que os fazendeiros frequentemente trocavam suas turfesas com o quartel-mestre.

Questionar o sucateiro pode produzir as seguintes respostas:

- O sucateiro afirma que o quartel-mestre lhe deve tampas. Ele tem um recibo comprovando que o quartel-mestre deve metade do pagamento restante de uma remessa de stimpaks.
- O sucateiro costumava comprar turfesas de Joseph. A última vez que viu Joseph, ele não o reconheceu. Ele agiu de maneira confusa, como o quartel-mestre está agindo agora.

As PJ podem resolver o conflito no posto comercial da maneira que acharem mais adequada e justa. Uma PJ tentando diagnosticar o estado do quartel-mestre pode fazer um teste de **INT + Medicina** com dificuldade 2. Se tiver sucesso, a PJ consegue perceber que ele parece estar sofrendo de amnésia parcial. Se sugerirem isso ao quartel-mestre, ele fica confuso, mas concorda em visitar a clínica médica após terminar o trabalho do dia.

BAR

O interior do bar é decorado com pisca-piscas, placas de estrada antigas, jukeboxes desativados e outras lembranças daqueles EUA que morreram há muito tempo. No momento, vários moradores estão reunidos ao redor do balcão circular, aproveitando o tempo livre do trabalho ou afogando as mágoas no fundo de um copo. O único atendente presente hoje se move rapidamente, mantendo uma conversa leve enquanto atende à demanda dos clientes sedentos.

As PJ podem se sentar para beber, relaxar, conversar entre si sobre o que a investigação revelou até o momento, ou conversar com o atendente e outros clientes presentes.

Os clientes presentes não sabem nenhum boato útil sobre Joseph ou Theresa, mas o atendente sabe. Peça aos jogadores para descreverem o(a) atendente, lhe darem um nome e decidirem qual tipo de relacionamento suas personagens têm com ele ou ela.

O atendente só está disposto a revelar fofocas sobre Joseph e Theresa se as PJ aceitarem participar de um jogo de bebidas. Se uma PJ beber um gole de pinga e conseguir fazer uma pergunta logo depois, sem gaguejar ou arrastar as palavras, o atendente responderá à pergunta. Assim que uma PJ começar a gaguejar ou a falar enrolado, o atendente não responderá mais nenhuma pergunta daquela personagem. Cada gole de pinga custa 3 tampas — mais a gorjeta!

Depois de beber uma dose, para fazer uma pergunta, uma PJ deve ser bem-sucedida em um teste de **RES + Retórica** com dificuldade igual a 1 + o número de doses que ela tomou. Algumas respostas significativas que o atendente pode divulgar incluem:

- Recentemente, Theresa passava pelo bar quase todos os dias após terminar seu trabalho. Ela ficava até tarde, bebia bastante e parecia estar preocupada.
- Joseph apareceu no bar três noites atrás, sem saber onde estava, e atacou violentamente o médico local. Ele quase matou o médico, antes de sair correndo do bar, gritando.
- Muitos frequentadores habituais têm agido de maneira muito estranha ultimamente, incluindo o médico local. O atendente acha que é algum tipo de gripe ou febre que está se espalhando, algo "bem feio".

CENA DOIS: MEMÓRIAS ROUBADAS

Quando as PJ entrarem na clínica, leia ou parafraseie o seguinte:

A sala de espera estéril da clínica é flanqueada por uma porta de um lado e um longo corredor com quatro salas cobertas por cortinas do outro lado. Não há ninguém na recepção quando vocês entram, mas é possível ouvir um choro suave vindo do corredor dos fundos.

DENTRO DA CLÍNICA

Deixe as PJ investigarem a pequena clínica à vontade. Cada uma das salas de tratamento contém uma mesa de metal, armários com 2 stimpaks e uma cama pequena coberta com lençóis brancos.

Recepção. Sobre a escrivaninha na sala de espera, há vários arquivos que sugerem haver um número alarmante de novos casos envolvendo moradores da cidade com problemas de memória e rompantes de comportamento irracional.

Um armário de suprimentos fica atrás da escrivaninha, devidamente trancado. Uma PJ pode tentar arrombar a fechadura fazendo um teste de **PER + Arrombamento** com dificuldade 2. Se for bem-sucedida no teste, ela encontrará três doses de mentat, dois stimpaks e dois radaways.

Quarto A. O quarto está vazio e foi limpo recentemente.

Quarto B. A cama na sala está ocupada por um menino de sete anos que olha fixamente para o teto, seus olhos grandes e distantes. As PJ o reconhecem como o filho de um carpinteiro local. Se as PJ fizerem perguntas ao menino, ele evita o olhar delas e só responde com uma única palavra: "Quem?"

Quarto C. O terceiro quarto está vazio. Os lençóis da cama estão manchados de sangue fresco.

Quarto D. O médico da clínica está aqui. Convide os jogadores a descrever como é o(a) médico(a), lhe dar um nome e descreva as relações de seus personagens com ele ou ela.

O médico está soluçando e segurando uma prancheta contra o peito. Parece extremamente perturbado, como se não tivesse dormido há dias. Quando confrontado, ele pede que as PJ o deixem em paz. Para convencer o médico a falar, uma PJ deve fazer um teste de (**CAR** ou **INT**) **+ Retórica** com dificuldade 0 para acalmá-lo primeiro. Se a PJ for bem-sucedida no teste, incentive-a a gastar PA para Obter Informação.

Respostas para possíveis perguntas feitas a médico incluem:

- Joseph foi o primeiro paciente tratado que apresentou sintomas de perda de memória e comportamento irracional. Nos últimos dias, o médico lidou com uma dúzia de outros casos semelhantes de perda de memória, vários dos quais levaram a surtos psicóticos, desaparecimentos, assassinatos, catatonia e suicídio.
- O médico inicialmente acreditava que a perda de memória de seus pacientes fosse de origem viral, devido à taxa exponencial de aumento nas últimas duas semanas. No entanto, ele determinou que a causa do problema é um efeito colateral de um dispositivo oculto dentro do gerador de fusão a frio da cidade.
- Acessar o dispositivo sem destruir o gerador é impossível. A única esperança de parar os efeitos é desligar o gerador. No entanto, como o gerador é a única fonte de energia capaz de gerenciar os sistemas do G.E.C.K. e gerar eletricidade sustentável, desligá-lo significaria o fim do assentamento; seus moradores provavelmente teriam de arranjar um novo lugar para viver.
- O médico descobriu que o dispositivo oculto está transmitindo ativamente um sinal para coordenadas específicas na área agreste ao redor. Ele não sabe qual é o propósito do sinal nem o que existe nessas coordenadas.
- Após a conversa, o médico parece ficar confuso. Murmura para si mesmo: *"Droga, droga. O que eu estava fazendo mesmo? Não consigo me lembrar."*

Se as PJ o lembrarem de onde ele está e do que está acontecendo, o médico confessa que tem sofrido lapsos de memória nos últimos dias. Ele entrega uma prancheta às PJ com suas anotações sobre os pacientes e as coordenadas do sinal. O médico acredita que, para salvar a cidade sem precisar evacuar todos, é essencial descobrir o significado desse sinal.

VOLTANDO À SALA DE ESPERA

Quando as PJ saírem do Quarto D e retornarem à sala de espera da clínica, leia ou parafraseie o seguinte:

A sala de espera da clínica já não está vazia quando vocês retornam. Alguns moradores da cidade, seus amigos e vizinhos, estão entre vocês e a porta de saída. Eles observam vocês saírem do corredor com olhares vazios e armas em punho.

Entre os moradores está Jesse Pedigrue. Ele dá um passo à frente, inclina ligeiramente a cabeça para a esquerda e fala com uma voz estranha, sussurrante, como vocês nunca ouviram antes: "Vamos lá, cobras. Vamos chacoalhar."

Em perfeita sincronia, Jesse e os habitantes da cidade levantam suas armas e apontam para vocês.

ENCONTRO 2-A: AMIGOS E ASSASSINOS

O mestre deve descrever os moradores com base nas anotações sobre as personagens que os jogadores mencionaram ao longo deste ato. Não há qualquer sinal de reconhecimento, amizade ou empatia nos olhos dos atacantes agora. Esses habitantes, incluindo Jesse, foram substituídos por réplicas sintéticas a serviço do nefasto Instituto.

O Plano Mestre do Instituto

O Instituto infiltrou-se no assentamento deles e assumiu o controle do dispositivo experimental da Vault-Tec, localizado no gerador de energia de fusão a frio. Esse dispositivo está roubando as memórias dos moradores da cidade e enviando-as por meio de um sinal para um complexo próximo, onde o Instituto as utiliza para criar réplicas sintéticas mais precisas dos habitantes.

O objetivo do Instituto é substituir toda a cidade por réplicas perfeitas. Depois, transformarão o assentamento em um farol de esperança na Comunidade, atraindo outros humanos para também serem substituídos por réplicas sintéticas.

Há um número de **réplicas sintéticas** igual ao número de PJ no grupo, incluindo **Jesse** Pedigrue. No início de cada turno, o mestre de jogo pode gastar 2 PA para que outra réplica entre na clínica e ataque. Quando uma réplica é destruída, ela explode em uma chuva de metal e faíscas. Descreva o tiroteio cinematograficamente, cada tiro aumentando a carnificina e a destruição completa da clínica.

No final da primeira rodada do encontro, o médico sai do Quarto D e entra no Quarto B, para proteger o menino catatônico.

Réplica Sintética

Nível 4, Sintético Robô, Criatura Normal (31 XP)

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
6	5	2	2	2

PV	INICIATIVA	DEFESA
10	11	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
2 (Cabeça, Pernas, Braços); 1 (Tronco)	3 (Cabeça, Pernas, Braços); 2 (Tronco)	Imune	Imune

ATAQUES

- **PISTOLA DO INSTITUTO: CORPO + AaD** (NA 8), 4 de dano Energético, Brutal, distância P, Rajada, CdT 3, Queima-Roupa, Imprecisa
- **BASTÃO DE CHOQUE: CORPO + CaC** (NA 8), 5 de dano Energético, distância P

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** o sintético é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ele também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** o sintético reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o sintético reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE AO MEDO:** o sintético não pode ser intimidado ou ameaçado de forma alguma e ignora ou ataca qualquer um que tente ameaçá-lo ou intimidá-lo.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o sintético é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.

INVENTÁRIO

Pistola do Instituto (Excitador de Fótons, Cano Melhorado), bastão de choque, 3d20 células de fusão. Perna de sintético x2, braço de sintético x2, capacete de sintético x1

Jesse Pedigrue, Réplica Sintética

Nível 4, Humano,
Personagem Notável (62 XP)

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
6	7	7	6	6	7	5

PERÍCIAS			
Atletismo	2	Furtividade	1
Armas de Energia ■	3	Retórica ■	2
Armas Corpo a Corpo	2	Sobrevivência	1
Reparo	1	Desarmado	1
Ciências ■	3	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
16	16	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
105 kg	—	3

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
1 (Braços, Pernas, Tronco)	1 (Braços, Pernas, Tronco)	Imune	Imune

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 7), 2 de dano Físico
- **BASTÃO ATORDOANTE: FOR + Armas CaC** (NA 8), 6 de dano Energético, Atordoante
- **PISTOLA DO INSTITUTO MODIFICADA : PER + Armas de Energia** (NA 10), 3 de dano Energético, Rajada, Brutal, distância P, CdT 3, Queima-Roupa, Imprecisa

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** o prefeito é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ele também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** o prefeito reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o prefeito reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE AO MEDO:** o prefeito não pode ser intimidado ou ameaçado de forma alguma e ignora ou ataca qualquer um que tente ameaçá-lo ou intimidá-lo.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o sintético é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.
- **SINTÉTICO DE TERCEIRA GERAÇÃO:** estes sintéticos podem se passar por humanos, e qualquer tentativa de inspecioná-los revela que são humanos. Sintéticos de terceira geração só podem ser identificados após a morte, com a recuperação de seu componente sintético. Um sintético de terceira geração que se passe por uma figura conhecida ganha um bônus de 2d20 em qualquer teste relacionado à imitação dessa pessoa, incluindo lembrar de informações e expressar seus maneirismos.
- **DESCER O DEDO:** uma vez por combate, o prefeito pode Descer o Dedo com uma saraivada de sua Pistola do Instituto Modificada. Isso adiciona a CdT 3 da arma ao seu dano por um único ataque (totalizando 6) e permite que ele use o efeito de dano Rajada sem gastar munição.

INVENTÁRIO

Roupas rígidas, pistola do Instituto modificada (Excitador de Fótons), Riqueza 2

Após o intenso tiroteio, os verdadeiros moradores da cidade olham para as PJ em busca de liderança e de uma maneira de salvar o assentamento. A paranoia em relação às réplicas sintéticas está alta, e as pessoas estão assustadas. O mestre deve incentivar os jogadores a descrever como o resto do dia se desenrola, qual é o plano deles para salvar a cidade e com quem eles conversam. Este é o momento perfeito para interpretar a interação entre as PJ e as PdM da cidade, além de uma oportunidade para os jogadores assumirem o controle do destino do assentamento de suas personagens.

Se as PJ não souberem o que fazer a seguir, os moradores as encorajam a investigar a origem do sinal. Elas podem se preparar para a viagem comprando equipamentos e armas padrão; os comerciantes da cidade venderão os itens às PJ por 25% do preço normal, devido à situação desesperadora. Uma vez que as PJ estejam prontas, eles devem viajar por meio dia para fora da cidade, rumo às coordenadas fornecidas pelo médico, seguindo para o *Ato Três: O Instituto*.

É possível que as PJ escolham abandonar a cidade, realocar seu povo ou até mesmo destruir seu gerador e tentar sobreviver sem acesso à tecnologia e à fonte de energia do G.E.C.K. Se elas não investigarem as coordenadas, prossiga para o subcapítulo *Conclusão*, no final desta missão.

ATO TRÊS: O INSTITUTO

No início deste ato, as PJ chegam ao seu destino por volta do meio-dia, usando as coordenadas descobertas pelo médico da cidade. Leia ou parafraseie o seguinte:

> *Após meio dia de jornada, seguindo as coordenadas do médico, vocês chegam a um complexo pequeno, mas pesadamente fortificado, localizado no meio do nada. A grama alta e pálida balança na brisa gelada. Além da grama, há um edifício de aço sem janelas e com uma única porta metálica larga. Vários invasores armados parecem estar de guarda do lado de fora, conversando entre si e se aquecendo perto dos vários barris em chamas.*

CENA UM: A INVASÃO

As PJ devem decidir como entrar no complexo. Elas podem seguir pela entrada principal, abrindo caminho à força, ou tentar encontrar uma maneira furtiva de entrada. Se se aproximarem dos guardas sintéticos disfarçados de membros dos Atiradores na entrada, os sintéticos agem de forma amigável e permitem que se aproximem, antes de abrir fogo repentinamente; prossiga para *Encontro 3-A: Guardas Sintéticos*.

À MODA ANTIGA

Os sintéticos estão bem equipados para identificar ameaças potenciais de longe. As PJ podem tentar se aproximar o suficiente para realizar um ataque surpresa; para isso, cada PJ que se mover silenciosamente à distância de ataque deve fazer um teste de **AGI + Furtividade** com dificuldade 1. Qualquer PJ que for bem-sucedida no teste ganha um ataque surpresa no encontro. Se uma PJ falhar no teste, os sintéticos abrem fogo imediatamente assim que a virem. Em ambos os casos, prossiga para *Encontro 3-A: Guardas Sintéticos*.

ENTRANDO FURTIVAMENTE NO COMPLEXO

Chegar perto o suficiente do complexo para procurar uma entrada alternativa sem ser visto é difícil. Cada PJ que se aproximar do complexo silenciosamente deve fazer um teste de **AGI + Furtividade** com dificuldade 1.

Se uma PJ for bem-sucedida no teste, ela pode procurar outra maneira de entrar fazendo um teste de **PER + Reparo** com dificuldade 2. Uma PJ que for bem-sucedida nesse teste percebe que o duto de ar próximo ao canto do complexo está silencioso e não está circulando ar. Ele é tão grande que até um supermutante conseguiria passar por ele.

Depois que todas as PJ tiverem chegado ao complexo sem serem vistas e a entrada do duto de ar tiver sido descoberta, cada PJ ainda precisará subir até o edifício para entrar no duto sem chamar atenção. Para isso, cada PJ deve fazer um teste de **AGI + Furtividade** com dificuldade 2. Se todas as PJ forem bem-sucedidas, elas sobem

pelo duto de ar e encontram uma saída para o interior do complexo; prossiga para *Cena Dois: Nossa Cidade.*

Se alguma PJ falhar em um teste de furtividade durante esta seção, os guardas sintéticos a notam e atacam imediatamente; prossiga para *Encontro 3-A: Guardas Sintéticos.*

ENCONTRO 3-A: GUARDAS SINTÉTICOS

Os **sintéticos andarilhos** estão mais bem equipados do que as réplicas que as PJ enfrentaram na cidade e lutam até a morte para manter os humanos fora do complexo secreto do Instituto. Há um número de guardas igual à metade do número de PJ (arredondado para cima). Assim que a luta começa, um alarme silencioso soa por todo o complexo, alertando seu cientista-chefe da intrusão. O mestre pode adicionar mais guardas sintéticos ao encontro no início de cada rodada gastando 3 PA por guarda sintético.

Assim como antes, toda vez que um dos sintéticos é destruído, ele explode em um clarão de metal e fogo. Após o fim do combate, as PJ podem entrar no complexo.

Sintético Andarilho

Nível 7, Sintético Robô,
Criatura Normal (52 XP)

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
6	6	4	4	3

PV	INICIATIVA	DEFESA
13	12	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
3 (Todas)	4 (Todas)	Imune	Imune

ATAQUES

- **PISTOLA DO INSTITUTO: CORPO + Armas** (NA 10), 6 de dano Energético, Brutal, Rajada, CdT 3, distância M
- **BASTÃO DE CHOQUE : CORPO +** CaC (NA 10), 5 de dano Energético, arma corpo a corpo

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** o sintético andarilho é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ele também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** o sintético andarilho reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o sintético andarilho reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE AO MEDO:** o sintético andarilho não pode ser intimidado ou ameaçado de forma alguma e ignora ou ataca qualquer um que tente ameaçá-lo ou intimidá-lo.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o sintético andarilho é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.
- **DESCER O DEDO:** uma vez por combate, o sintético andarilho pode Descer o Dedo com uma saraivada de sua Pistola do Instituto. Isso adiciona a CdT 3 da arma ao seu dano por um único ataque (totalizando 9) e permite que ele use o efeito de dano Rajada sem gastar munição.

INVENTÁRIO

Pistola do Instituto, bastão de choque, 3d20 células de fusão, capacete de sintético Resistente x1, peitoral de sintético Resistente x1, perna de sintético Resistente x2, braço de sintético Resistente x2

CENA DOIS: NOSSA CIDADE

Quando as PJ entrarem no complexo, leia ou parafraseie o seguinte:

O interior do complexo fortificado é uma visão inesperada. Uma luz solar artificial brilha do teto, preenchendo o espaço único e amplo com seu calor. No centro do cômodo, uma máquina alta e espiralada com luzes piscando se destaca com uma aparência quase alienígena. Ao redor da máquina, há a grama florida e os prédios da praça central da sua cidade; cada detalhe é perfeito, até os nomes de casais gravados no tronco de uma árvore replicada. Caminhando pela praça falsa, ocupados com suas tarefas e conversando como se tudo fosse normal, há várias figuras idênticas às pessoas que vocês conhecem da cidade.

Enquanto vocês assimilam essa visão perturbadora, uma voz baixa e anasalada soa atrás de vocês: "Vejo que encontraram o meu pequeno milagre. Ah, que maravilha." O homem que fala é idoso, de aparência diminuta e fisicamente frágil. Ele veste um jaleco branco impecável e segura um tablet em uma das mãos.

Ele tosse duas vezes e gesticula para a praça da cidade falsa. "Sou um dos cientistas-chefes do Instituto. Venham, amigos, por favor, por favor! Deixem eu mostrar o lugar. Acredito que vocês acharão meu trabalho absolutamente… fascinante."

O cientista-chefe do Instituto responsável por este complexo tem trabalhado incansavelmente para transformar em realidade a visão sombria da facção clandestina para o futuro. Apesar de ser humano, ele guarda um desprezo secreto por outros humanos, preferindo suas "criações perfeitas". No entanto, ele está plenamente ciente da ameaça que as PJ representam para seu projeto, ainda em estágio inicial. Em vez de ordenar que as réplicas ataquem, ele as deixa continuar vivendo suas vidas simuladas e convida as PJ a conhecer seu trabalho. Se elas recusarem, ele demonstra decepção e ordena que as réplicas ataquem, iniciando o *Encontro 3-B: Iguais a Nós*.

A BARGANHA DO DIABO

Se as PJ permitirem que o cientista-chefe mostre o complexo, elas descobrem que é uma réplica exata da praça da cidade. O mestre é encorajado a usar as anotações que fez durante as cenas anteriores e os antecedentes das PJ para criar uma sensação desconfortável de déjà vu enquanto as PJ testemunham o complexo e suas réplicas.

O cientista-chefe as conduz até a extremidade do complexo, onde revela réplicas das próprias PJ. Essas réplicas estão incompletas, sem todas as suas memórias. Elas vagam sem rumo, como zumbis, despertando de seu transe apenas para demonstrar medo ao serem confrontadas pela PJ com o mesmo rosto que elas. Após as PJ presenciarem suas réplicas, o cientista-chefe revela o grande plano do Instituto: a humanidade está à beira da extinção, mas as réplicas sintéticas permitem que o espírito humano continue vivo em corpos cibernéticos capazes de resistir a quedas nucleares, radiação e às ameaças monstruosas do mundo.

Após discutir seu trabalho com as PJ, o cientista-chefe apresenta uma escolha simples: abandonar a cidade e realocar seus moradores para outro lugar, mas deixar o G.E.C.K. e seu gerador para trás. Ele promete levar a tecnologia e sair da Comunidade para continuar seu grande experimento em outra parte do país. Mesmo disposto a fazer alguns acordos, não permitirá, de forma alguma, que as PJ destruam as réplicas ou permaneçam no assentamento.

Se as PJ se recusarem a chegar a um acordo ou atacarem, prossiga para o *Encontro 3-B: Iguais a Nós*. Caso as PJ façam um acordo aceitável com o cientista-chefe, ele permite que elas partam; siga para *Conclusão*.

ENCONTRO 3-B: IGUAIS A NÓS

O mestre deve intensificar o terror de as PJ precisarem lutar contra cópias sintéticas de si mesmas, seus amigos e vizinhos. Há um número de **réplicas sintéticas** igual ao dobro do número de PJ no grupo, incluindo as réplicas das próprias PJ. Durante seu turno, o cientista-chefe tenta fugir do complexo; se ninguém o impedir até o final do terceiro turno, ele consegue escapar para os Ermos.

Cientista-Chefe

Nível 2, Humano,
Personagem Notável (34 XP)

FOR	PER	RES	CAR	INT	AGI	SOR
5	7	6	6	8	5	6

PERÍCIAS			
Barganha	1	Ciências ■	4
Armas de Energia ■	1	Furtividade	1
Explosivos	1	Retórica	1
Medicina	2	Sobrevivência	1
Reparo ■	2	*(■ Perícia Marcada)*	

PV	INICIATIVA	DEFESA
14	14	1

CAPACIDADE DE CARGA	DANO CAC BÔNUS	PONTOS DE SORTE
100 kg	—	3

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
0	0	0	0

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: FOR + Desarmado** (NA 5), 2 de dano Físico
- **PISTOLA DO INSTITUTO: PER + Armas de Energia** (NA 9), 3 de dano Energético, CdT 3, Rajada, distância C, Queima-Roupa, Imprecisa

HABILIDADES ESPECIAIS

- **DESCER O DEDO:** uma vez por combate, o cientista-chefe pode Descer o Dedo com uma saraivada de sua pistola do Instituto. Isso adiciona a CdT 3 da arma ao seu dano por um único ataque (totalizando 6) e permite que ele use o efeito de dano Rajada sem gastar munição.
- **PROTEJA-ME!:** caso seja atacado e tenha pelo menos um sintético na mesma zona, o cientista-chefe pode gastar 1 Ponto de Sorte para aumentar em 2 sua Defesa em contra aquele ataque.

INVENTÁRIO

Jaleco, pistola do Instituto, kit de reparo de robôs, stimpak, 1 dose de mentat, Riqueza 3

Sintético Incompleto

Nível 2, Sintético Robô,
Criatura Normal (31 XP)

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
5	4	2	1	1

PV	INICIATIVA	DEFESA
8	9	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
0	0	Imune	Imune

ATAQUES

- **ATAQUE DESARMADO: CORPO + CaC** (NA 7), 2 de dano Físico, distância P

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** o sintético é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ele também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** o sintético reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o sintético reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.
- **IMUNE AO MEDO:** o sintético não pode ser intimidado ou ameaçado de forma alguma e ignora ou ataca qualquer um que tente ameaçá-lo ou intimidá-lo.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o sintético é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.

INVENTÁRIO

- **ESPÓLIO:** coletar partes de um sintético incompleto abatido produz 2 materiais incomuns.

Esses sintéticos de primeira geração são geralmente encontrados em grupos de no mínimo quatro em áreas controladas ou protegidas pelo Instituto. Eles se assemelham a humanos apenas na forma, a maioria não possuindo nem mesmo pele sintética, com uma aparência robótica assustadora e caricata e partes mecânicas no lugar dos órgãos e estruturas metálicas substituindo os ossos. Embora inteligentes e hábeis em combate, eles não possuem a senciência avançada dos sintéticos de terceira geração.

Réplicas Sintéticas

Nível 4, Sintético Robô, Criatura Normal (31 XP)

CORPO	MENTE	CAC	AAD	OUTRAS
6	4	2	2	2

PV	INICIATIVA	DEFESA
10	11	1

RD FÍS.	RD ENERG.	RD RAD.	RD VEN.
2 (Cabeça, Pernas, Braços); 1 (Tronco)	3 (Cabeça, Pernas, Braços); 2 (Tronco)	Imune	Imune

ATAQUES

- **PISTOLA DO INSTITUTO: CORPO + AaD** (NA 8), 4 de dano Energético, Brutal, distância P, Rajada, CdT 3, Queima-Roupa, Imprecisa
- **BASTÃO DE CHOQUE: CORPO + CaC** (NA 8), 5 de dano Energético, distância P

HABILIDADES ESPECIAIS

- **ROBÔ:** o sintético é um Robô. Ele é imune a efeitos de fome, sede e sufocamento. Ele também é imune a dano Venenoso e Radiativo. No entanto, máquinas não podem comer, beber ou usar outros consumíveis, elas não se curam naturalmente, e a perícia **Medicina** não pode ser usada para curá-las: danos a elas devem ser reparados (veja a pág. 34).
- **IMUNE A VENENO:** o sintético reduz todo o dano Venenoso sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de veneno.
- **IMUNE A RADIAÇÃO:** o sintético reduz todo o dano Radiativo sofrido a 0 e não pode sofrer nenhum dano ou efeito de radiação.

HABILIDADES ESPECIAIS

- **IMUNE AO MEDO:** o sintético não pode ser intimidado ou ameaçado de forma alguma e ignorará ou atacará qualquer um que tente ameaçá-lo ou intimidá-lo.
- **IMUNE A DOENÇAS:** o sintético é imune aos efeitos de todas as doenças e não sofre os sintomas de nenhuma doença.
- **SINTÉTICO DE TERCEIRA GERAÇÃO:** estes sintéticos podem se passar por humanos, e qualquer tentativa de inspecioná-los revela que são humanos. Sintéticos de terceira geração só podem ser identificados após a morte, com a recuperação de seu componente sintético. Um sintético de terceira geração que se passe por uma figura conhecida ganha um bônus de 2d20 em qualquer teste relacionado à imitação dessa pessoa, incluindo lembrar de informações e expressar seus maneirismos.
- **DOPPELGANGERS:** algumas das réplicas sintéticas são projetadas para replicar as personagens de jogador! Substitua os ataques de um doppelganger pelas armas usadas pela PJ que ele está replicando. Além disso, um doppelganger recebe Defesa +1 contra qualquer ataque feito pela PJ que ele está imitando, já que é bem estranho atacar alguém que é exatamente igual a você.

INVENTÁRIO

Pistola do Instituto (Excitador de Fótons, Cano Melhorado), bastão de choque, 3d20 células de fusão, perna de sintético x2, braço de sintético x2, capacete de sintético x1

As PJ podem optar por atacar o núcleo de informações no centro do complexo, que está baixando as memórias dos moradores da cidade. O núcleo possui Defesa 2 e 15 PV. Se conseguirem destruí-lo, ele causa uma enorme explosão, causando 5 de dano Energético a todas as personagens na mesma zona. Após sua destruição, as réplicas sintéticas passam a funcionar de forma errática, podendo atacar a cada rodada apenas se o mestre gastar 1 PA. Caso o mestre não gaste PA dessa forma, as réplicas entram em um estado de catatonia assustador, congelando nas posições em que estavam.

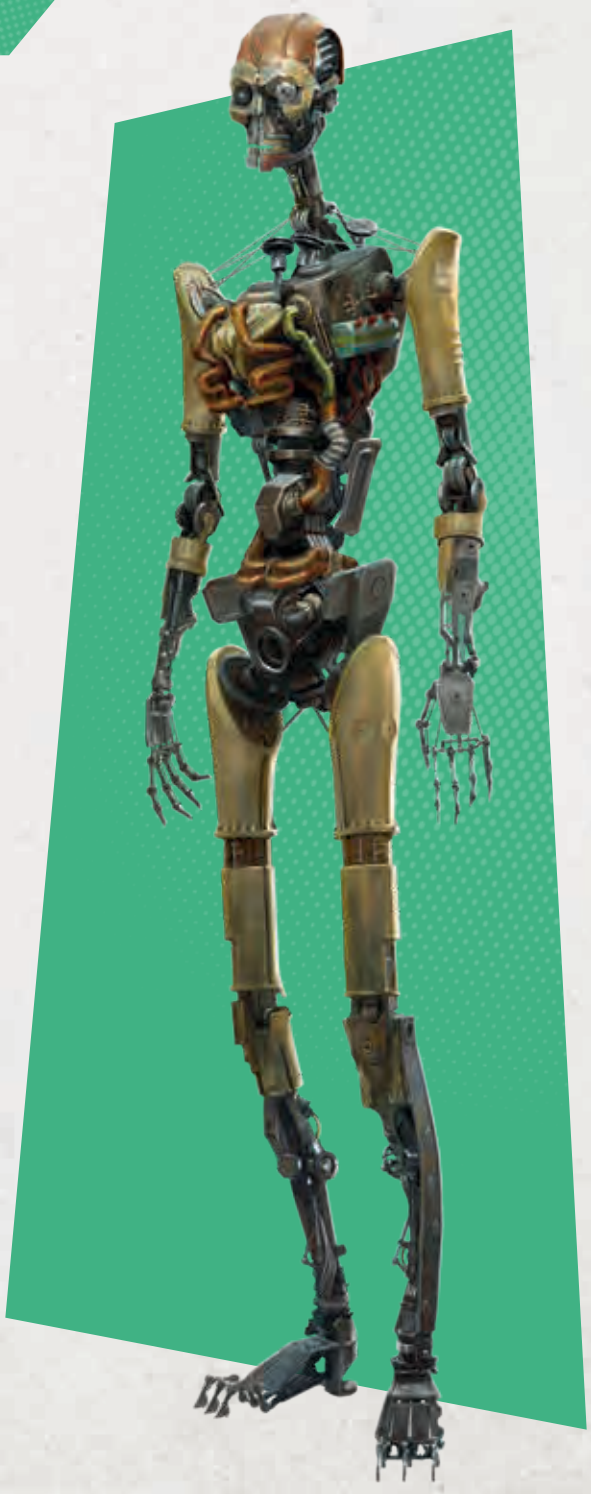
Destruir o núcleo de informações desliga o sinal que rouba as memórias dos ermantes e encerra de vez a ameaça contra a cidade.

CONCLUSÃO

Se as PJ aceitarem o acordo do cientista-chefe, podem retornar à cidade e tentar convencer os moradores a se dispersar e buscar um novo lar na Comunidade. No entanto, muitos podem se recusar a partir. Qualquer personagem, incluindo uma PJ, que decidir permanecer na cidade continuará a perder suas memórias até sucumbir à loucura, levando o local a um colapso violento.

Se as PJ não destruírem o núcleo de informações, ainda podem salvar os moradores da cidade do esquecimento desligando ou destruindo o gerador de fusão a frio. No entanto, essa ação os marcará para sempre como inimigos do Instituto, e réplicas sintéticas dos moradores cercarão a cidade, iniciando uma batalha épica pelo futuro do assentamento.

Se as PJ destruírem o núcleo de informações do complexo e salvarem sua cidade da loucura, a influência do Instituto na região será enfraquecida, mas apenas temporariamente. As PJ terão de lidar com a responsabilidade de liderar a cidade e com a paranoia dos moradores, que viverão com o temor constante de serem substituídos por réplicas sintéticas a qualquer momento. Elas podem buscar aliados para enfrentar o Instituto, abrindo caminho para futuras missões ao lado da Irmandade do Aço ou da Ferrovia.



★ Capítulo Doze ★

APÊNDICES

Índice Remissivo
Ficha de Personagem

Capítulo Doze

APÊNDICES

ÍNDICE REMISSIVO

- 0 ponto de vida *veja agonizando*
- ¡La Fantoma! *veja livros e revistas*
- Abaixe e Proteja-se! *veja livros e revistas*
- Acerto Crítico 32
- Acima do Nível 21?. 49
- Addictol *veja narcos em consumíveis*
- Adicionar Dano Extra 18
  veja também aumentando o dano
- Agente da Ferrovia (PdM) . 394
- Agonizando 32
- água *veja bebidas em consumíveis*
- Aliados *veja reações em personagem de mestre*
- Alvo em Movimento *veja em vantagens*
- Ambiente 36–39
  - Cobertura 38
  - Condições Ambientais 38
  - Exemplos. 38–39
  - Objetos Perigosos 39
  - Obstáculos. 38
  - Perigos 39
  - Terreno Difícil 38
- Amigo dos Animais *veja em vantagens*
- Andarilho (criatura). 375
- Aquático/Aquática *veja em vantagens*
- ArcJet Systems 235
- Área de Acerto 27, 28, 54
  - Braço. 28, 32
  - Cabeça. 28, 32
  - Dado de Área de Acerto. 27
  - Perna. 28, 32
  - Tabela de Áreas de Acerto. . 28
  - Tronco. 28, 32
  - Áreas de Acerto do Mr. Handy . 54
- Áreas de Acerto e Criaturas . 28
- Armadura. 130–136
  - Armadura de Combate . . . 131
  - Armadura de Couro. 130
  - Armadura de Metal 131
  - Armadura de Sintético . . .132
  - Armadura dos Invasores. .130
  - Armadura Escurecida 133
  - Armadura para Cães 123
  - Armadura para Supermutantes e Robôs . .122
  - Armadura Robótica 146
  - Chassi de Armadura Potente 138
  - Mods de Aprimoramento de Armadura 136
  - Tabela de Armadura Potente 137
- Armadura Potente 137–145
  - Armadura Potente dos Invasores 139
  - Armadura Potente T-45 . 140
  - Armadura Potente T-51. . .141
  - Armadura Potente T-60 . .142
  - Armadura Potente X-01 . .143
  - Mods de Armadura Potente *veja em mods*
- Armas Corpo a Corpo . 27, 111–119
  - Bastão de Beisebol. 114
  - Bengala. 117
  - Canivete. 114
  - Cano de Chumbo. 115
  - Cassetete 116
  - Chave Grifo. 115
  - Complicações de Armas Corpo a Corpo 112
  - Espada 112
  - Estripador 113
  - Faca de Combate 112
  - Ferro de Roda. 117
  - Luva Destroçadora. 118
  - Luvas de Boxe. 118
  - Machete. 113
  - Marreta 116
  - Punho Potente. 119
  - Rolo de Massa. 116
  - Shishkebab 113
  - Soqueiras 118
  - Supermarreta 117
  - Tabela de Armas Corpo a Corpo 111
  - Taco de Bilhar. 115
  - Tábua 114
- Armas Corpo a Corpo (perícia) *veja em perícias*
- Armas de Arremesso 119
- Armas de Energia (perícia) *veja em perícias*
- Armas de Energia. 101–105
  - Mods de Armas de Energia *veja em mods*
  - Mosquete Laser 102
  - Pistola de Plasma. 103
  - Pistola do Instituto 102
  - Pistola Gama. 104
  - Pistola Laser 103
  - Tabela de Armas de Energia. 101
- Armas do Futuro Hoje *veja livros e revistas*
- Armas e Projéteis *veja livros e revistas*
- Armas Grandes (perícia) *veja em perícias*
- Armas Grandes 106
  - Complicações de Armas Grandes 106
  - Fat Man 107
  - Incinerador Pesado 108
  - Lança-Chamas 107
  - Lança-Lixo 108
  - Lança-Mísseis. 110
  - Laser Gatling 108
  - Minigun. 109
  - Tabela de Armas Grandes . 106
- Armas Pequenas (perícia) *veja em perícias*
- Armas Pequenas 95–99
  - Escopeta de Cano Duplo . 98

- Escopeta de Combate 98
- Fuzil de Assalto 96
- Fuzil de Caça..... 97
- Fuzil de Combate..... 97
- Fuzil Ferroviário 99
- Fuzil Gauss 97
- Mods de Armas Pequenas *veja em mods*
- Pistola .44 96
- Pistola 10mm 96
- Pistola Caseira com Ferrolho..... 98
- Pistola de Tubo..... 98
- Pistola Sinalizadora..... 96
- Revólver Caseiro 99
- Seringa..... 99
- Submetralhadora..... 97
- Tabela de Armas Pequenas 96

- Armeiro veja em vantagens
- Arrasa-Corações/Viúva-Negra *veja em vantagens*
- Arremesso (perícia) *veja em perícias*
- Arrombamento *veja em perícias*
- Assaultron (criatura) 357
- Ataques Furtivos..... 29
- Ataques à Distância a uma Distância Curta..... 28
- Ataque *veja em ações maiores veja também Fazendo um Ataque*
- Atirador (PdM)..... 392
- Atletismo *veja em perícias*
- Atordoamento *veja em efeitos de dano*
- Atributo + Perícia *veja número-alvo*
- Atributos Padrão + Perícia...14
- Atributos S.P.E.C.I.A.L. ..42, 337
  - Agilidade (AGI) 43
  - Carisma (CAR) 43
  - Força (FOR) 42
  - Inteligência (INT)..... 43
  - Matrizes de Atributos.... 58
  - Percepção (PER) 42
  - Resistência (RES)..... 42
  - Sorte (SOR)..... 43
- Auxiliar *veja em ações maiores*
- Auxílio 16
- Ações.....25-26
- Ações Maiores..... 24, 26
  - Atacar..... 26
  - Auxiliar 26
  - Comandar uma PdM..... 26
  - Correr..... 26
  - Defender 26
  - Passar..... 26
  - Preparar..... 26
  - Primeiros Socorros 26
  - Respirar Fundo..... 26
  - Teste..... 26
- Ações Menores 24, 25
  - Interagir 25
  - Mirar 25
  - Mover.....25
  - Sacar Item.....25
  - Usar Narco 25
- Bancada de Trabalho *veja em fabricação*
- Barata Radioativa (criatura) 350
- Barganha 86
- Barriga de Chumbo *veja em vantagens*
- Batendo Carteiras..... 69
- Bater Carteira *veja em vantagens*
- Blitz *veja em vantagens*
- Bom de Papo *veja em vantagens*
- BostonBack Bay 296
  - Aeroporto de Boston.....275
  - Beacon Hill.....297
  - Charlestown 285
  - Diamond City..... 288
  - Distrito do Teatro 302
  - Distrito Financeiro 300
  - Esplanada 295
  - Fens, os 287
  - Goodneighbor 300
  - North End..... 298
  - Parque Central de Boston299
  - Porto de Boston..... 302
- brahmin (criatura).....341
- Brutal *veja em efeitos de dano*
- Buffout *veja narcos em consumíveis*
- Bugigangas..... 21, 80
- Bugigangas Aleatórias *veja em bugigangas*
- Bugigangas Pessoais *veja bugigangas*
- Bunker Hill *veja Charlestown*
- Bárbaro *veja em vantagens*
- Cadência de Tiro (CdT)..... 89
  - Cadência de Tiro 0?..... 89
- Calmex *veja narcos em consumíveis*
- Cambridge 282
- Caos Sangrento *veja em vantagens*
- Capacidade de Carga *veja em estatísticas derivadas*
- Cartas Marcadas *veja Sorte*
- Casca-Grossa *veja em vantagens*
- Casos Policiais Reais *veja livros e revistas*
- Caçador do Instituto (PdM) 374
- Caçador veja *em vantagens*
- Cenas de Vasculhar 196
- Centro de Massa *veja em vantagens*
- Cervo Radioativo (criatura) .352
- Cirurgião de Escopeta *veja em vantagens*
- Ciência! *veja em vantagens*
- Ciência de Tesla *veja livros e revistas*
- Ciências *veja em perícias*
- Cobertura *veja em ambiente*
- Colecionador de Tampas *veja em vantagens*
- Comandante Laser *veja em vantagens*
- Comandar uma PdM *veja em ações maiores*
- Comando *veja em vantagens*
- Combate..... 24
- Come-Cobra *veja em vantagens*
- Comerciante (PdM)..... 395
- Comida e Bebida Irradiadas.149
- Companheiros *veja em personagem de mestre*
- Complicação 13, 15, 315
  - Complicações de Armas Corpo a Corpo 112
  - Complicações de Armas de Arremesso.....119
  - Complicações de Armas de Energia.....102
  - Complicações de Armas Grandes 106
  - Complicações de Armas Pequenas 96
  - Complicações de Explosivos.....120
  - Intervalo de Complicação .17
- Comprando d20 .....13, 18
  - Sem Pontos de Ação 19
- Compreensão *veja em vantagens*
- Comunidade, a 264–310
  - Encontros Aleatórios ... 308
  - Eventos-Chave 264
  - Locais.....265–308
  - Locais Genéricos 305
  - Tramas 309
- Concord 267
- Conhecendo Pessoas *veja livros e revistas*
- Consertando Coisas *veja livros e revistas*
- Consumíveis 149
  - Bebidas..... 160
  - Comidas.....149

- Narcos 164
- Outros Consumíveis 170
- Contos de um Vendedor de Carne-Seca de Junktown *veja livros e revistas*
- Corpo *veja em personagem de mestre*
- Correr *veja em ações maiores*
- Corrida Letal *veja em vantagens*
- Criatura *veja personagem de mestre*
- Criação de Personagem. 42
  - Etapa 1: Escolha sua Origem. 51
  - Etapa 2: Aumente os Atributos S.P.E.C.I.A.L. . . . 58
  - Etapa 3: Escolha as Perícias Marcadas e Compre Graus de Perícias 58
  - Etapa 4: Escolha sua Primeira Vantagem 59
  - Etapa 5: Estatísticas Derivadas. 74
  - Etapa 6: Escolha o Equipamento 76
  - Resumo da Criação de Personagem . . 50
  - Traços 51–57
- Cura. 33-35
  - Curando Robôs. 34
  - Recuperando-se de Radiação 35
  - Recuperação a Longo Prazo 35
  - Restaurando Pontos de Vida 34
  - Tratando um Ferimento . . 34 *veja também Primeiros Socorros em ações maiores*
- Curandeiro *veja em vantagens*
- Cura Veloz *veja em vantagens*
- Curie *veja Refúgio 81 em Vault-Tec*
- Cão (criatura) 343
- Cão Mutante (criatura) 349
- D20 Bônus *veja comprando d20*
- Daddy-O *veja narcos em consumíveis*
- Dados de Combate 29
- Danificando um Objeto *veja quebrando coisas*
- Dano 27, 32
  - Aumentando o Dano. 29
  - Tipos de Dano 30
  - Valor de Dano. 88
- Dano Corpo a Corpo *veja em estatísticas derivadas*
- Dano Energético *veja tipos de dano*
- Dano Físico *veja tipos de dano*
- Dano Radiativo. . . . . 30 *veja também tipos de dano*
  - Recuperando-se de Radiação *veja em cura*
- Dano Venenoso *veja tipos de dano*
- Day Tripper *veja narcos em consumíveis*
- Defender *veja em ações maiores*
- Defesa *veja em estatísticas derivadas*
- Derretimento *veja em vantagens*
- Desarmado *veja em perícias*
- Desbravador *veja em vantagens*
- Descanso *veja recuperação a longo prazo em cura*
- Descobridor de Fortunas *veja em vantagens*
- Desmanchador *veja em vantagens*
- Destroçador (criatura). 342
- Destruidor *veja em efeitos de dano*
- Diamond City *veja em Boston*
- Dificuldade 13, 14, 314
  - Aumento de Dificuldade em Testes Disputados 16
  - Exemplo de Aumento de Dificuldade 314
  - Exemplos. 14
  - Zero 15, 315
- Dificuldade de Teste *veja dificuldade*
- Dinheiro do Pré-Guerra *veja em moeda*
- Dispersão *veja em efeitos de dano*
- Distância 27, 28, 37
  - Curta 37
  - Distância Ideal 28, 89
  - Extrema 28, 37
  - Longa 28, 37
  - Média 28, 37
  - Próxima 28, 37
- Doenças 193–194
- Dogmeat. . . . . 63 *veja também em vantagens*
- Dunwich Borers LLC. 233
  - Ug-Qualtoth 234
- Dureza *veja em vantagens*
- Dólares da NRC *veja dinheiro novo em moeda*
- Efeitos de Dano 29, 30, 88
  - Atordoante 30, 89
  - Brutal 30, 89
  - Destruidor 30, 88
  - Dispersão. 30, 89
  - Irradiante 30, 89
  - Perfurante 30, 89
  - Persistente 30, 89
  - Rajada. 30, 88
- Encha o Carrinho! 85
- Enclave, o. 232, 251
- Energia Solar *veja em vantagens*
- Enlatados! *veja em vantagens*
- Entomologista *veja em vantagens*
- Equipamento. 84
  - Armadura 130–136
  - Armas Corpo a Corpo 111
  - Armas Grandes. 106
  - Armas Pequenas. 95
  - Consumíveis. 149
  - Disponibilidade e Raridade 85
  - Explosivos 120
  - Ferramentas e Itens de Utilidade 181
  - Livros e Revistas 172
  - Modificando Equipamento87
  - Narcos 164
  - Obtendo Equipamento . . . 84
  - Peso 91
  - Raridade 85
  - Vestuário 122
- Equipamento Inicial *veja etapa 6: escolha o equipamento em criação de personagem em níveis mais altos* 81
- Ermante (PdM). 397
- Escorpião Radioativo (criatura). . 351
- Especialista em Demolição *veja em vantagens*
- Especialista em Robótica *veja em vantagens*
- Espectadores *veja reações em personagem de mestre*
- Esplanada. 295
- Esqueleto de Adamantium *veja em vantagens*
- Esquivo *veja em vantagens*
- Estabilizando Quem Está Agonizando . . . . . 34 *veja também Primeiros Socorros em ações maiores*
- Estatísticas Derivadas 47–48, 74
  - Capacidade de Carga 74
  - Dano Corpo a Corpo 74
  - Defesa. 27, 48, 74
  - Iniciativa 24, 48, 74
  - Pontos de Vida (PV) 74
  - Redutor de Dano 48
- Estranho Misterioso *veja em vantagens*

- Explosivos (perícia) *veja em perícias*
- Explosivos 120
  - Tabela de Armas Explosivas 120
- Exposição. 192
- Eyebot (criatura). 359
- Fabricação 209
  - Bancadas de Trabalho . . . 209
  - Receitas 211–227
- Fadiga 190
- Falha Crítica *veja complicação*
- Fantasma *veja em vantagens*
- Fazendo um Ataque 27
- Fazer Ações Maiores Adicionais . . . . . .18 *veja também Pontos de Ação (PA)*
- Fazer Ações Menores Adicionais. . . . . .18 *veja também Pontos de Ação (PA)*
- Ferimento 32
  - Tabela de Dificuldade de Recuperação de Ferimentos 35
  - Tratando um Ferimento *veja em cura*
- Ferreiro *veja em vantagens*
- Ferroasa (criatura) 353
  - Ferrovia, a. . 264, 276, 285, 299
  - QG 299
- Festeiro/Festeira *veja sob vantagens*
- Finesse *veja em vantagens*
- Fogo Concentrado *veja em vantagens*
- Fome 191
- Forte Hagen 271
- Franco-Atirador *veja em vantagens*
- Fuzileiro *veja em vantagens*
- Físico Nuclear *veja em vantagens*
- Fúria Nerd! *veja em vantagens*
- Gambiarrista *veja em vantagens*
- General Atomics International. 236
- Golpe Perfurante *veja em vantagens*
- Grau de Perícia 13, 44
- Graygarden 272
- Grognak, o Bárbaro, *veja livros e revistas*
- Guia de Sobrevivência dos Ermos *veja livros e revistas*
- Habilidades Especiais *veja em personagem de mestre*
- Habilidoso *veja em vantagens*
- Habitante do Refúgio (PdM). . 396
- Hacker *veja em vantagens*
- HalluciGen, Inc 237
- Histórias Espantosas Incríveis *veja livros e revistas*
- Homem/Mulher de Ação *veja em vantagens*
- Homem do Mato *veja livros e revistas*
- Hora do Boxe *veja livros e revistas*
- Hubris Comics 243
- Infiltrador *veja em vantagens*
- Iniciativa 24
  - Estatística *veja em estatísticas derivadas*
- Inimigos *veja personagem de mestre*
- Instituto (I.T.C.), o 245
  - Cientista (PdM) 394
  - Ruínas do I.T.C. 283
- Interagir *veja em ações menores*
- Invasores 386–390
  - Armadura Potente dos Invasores *veja armadura potente em armadura*
  - Chefe (PdM) 387
  - Invasor (PdM) 386
  - Psicopata (PdM). 388
  - Salteador (PdM). 389
  - Veterano (PdM) 390
- Irmandade do Aço 382
  - Ancião (PdM) 382
  - Cavaleiro (PdM). 383
  - Escriba (pacote de equipamento) 76
  - Escriba (PdM). 384
  - Iniciado (pacote de equipamento) 76
  - Lanceiro (PdM) 385
  - Paladino (PdM) . . . . . 383 *veja também Iniciado da Irmandade em origens*
- Irradiante *veja em efeitos de dano*
- Irrefreáveis *veja livros e revistas*
- Itens de Perícia Marcada 81
- Jet *veja narcos em consumíveis*
- Jogada de Sorte *veja Sorte*
- Jogando Sorte *veja Sorte*
- Kit de Criação do Jardim do Éden (G.E.C.K.). 261
- Ladrão Mestre *veja em vantagens*
- Lexington 265
- Liberty Prime 241
- Libertália 274
- Livros e Revistas. 172-180
- Lugar Certo, Hora Certa *veja Sorte*
- Lá Vai! *veja em vantagens*
- Líder do Teste 17
- Manual de Operações Secretas dos EUA *veja livros e revistas*
- Maníaco por Armas *veja em vantagens*
- Mapeando seu Ambiente *veja ambiente*
- Marcada! *veja em vantagens*
- Mar Reluzente, o 277
- Matador *veja em vantagens*
- Med-Tek. 237
- Med-X *veja narcos em consumíveis*
- Medicina *veja em perícias*
- Melhores Acertos Críticos veja em vantagens
- Mentat *veja narcos em consumíveis*
- Mente *veja em personagem de mestre*
- Mercador de Caravanas (PdM) 395
- Mercenário (PdM) 392
- Mestre de Jogo 12, 314–319
- Metabolismo Rápido *veja em vantagens*
- Minuteman (PdM). 393
- Mira Firme *veja em vantagens*
- Mirar *veja em ações menores*
- Mirelurks. 344
  - Caçador (criatura) 345
  - Mirelurk (criatura) 345
  - Rainha (criatura) 346
  - Recém-Nascido (criatura)344
- Miss Nanny (PdM) 361
- Missões. 324–329
  - Design 324
  - Recebendo uma Missão . .325
- Mister Handy (PdM). 360
- Mister Sandman *veja em vantagens*
- Modificando Equipamento *veja em equipamento*
- Mods. 87
  - Armadura Escurecida 133
  - Mods de Aprimoramento de Armadura 136
  - Mods de Armadura de Combate 134
  - Mods de Armadura de Couro 133
  - Mods de Armadura de Metal. 134
  - Mods de Armadura de Sintético 135
  - Mods de Armadura dos Invasores 133
  - Mods de Armadura Potente dos Invasores 139
  - Mods de Armadura Potente

T-45. 140
- Mods de Armadura Potente T-51. 141
- Mods de Armadura Potente T-60 142
- Mods de Armadura Potente X-01 143
- Mods de Armas de Energia. 104–105
- Mods de Armas Pequenas 100–101
- Mods de Bastão de Beisebol 114
- Mods de Bengala 117
- Mods de Canivete 114
- Mods de Cano de Chumbo. 115
- Mods de Capacitor de Mosquete Laser 103
- Mods de Cassetete. 116
- Mods de Chave Grifo 115
- Mods de Espada 112
- Mods de Estripador. 113
- Mods de Faca de Combate 112
- Mods de Ferro de Roda . . 117
- Mods de Lança-Chamas . .107
- Mods de Lança-Lixo 109
- Mods de Lança-Mísseis . . 110
- Mods de Laser Gatling . . 108
- Mods de Luva Destroçadora 118
- Mods de Luvas de Boxe . . 118
- Mods de Macacão do Refúgio. 129
- Mods de Machete 113
- Mods de Marreta. 116
- Mods de Minigun 109
- Mods de Pistola Gama . . 104
- Mods de Punho Potente . 119
- Mods de Shishkebab. 113
- Mods de Sistema de Armadura Potente . . 144–145
- Mods de Soqueiras 118
- Mods de Supermarreta. . . 117
- Mods de Taco de Bilhar . . 115
- Mods de Tábua. 114
- Módulos Robóticos 185
- Mods de Rolo de Massa . . 116
- Trama Balística. 126
- moeda. 84–85
  - Dinheiro do Pré-Guerra. . 84
  - Dinheiro Novo. 84
  - Ouro. 84
  - Tampas veja tampas de nuka-cola
  - Vales 84
- Movimento 37
  veja também Mover em ações menores
- Mr. Gutsy (PdM) 361
- Município de Malden 270
- Munição. 27, 91
  - PdM e Munição 337
  - Tabela de Disponibilidade e Raridade de Munição 91
- Mãos-Rápidas *veja em vantagens*
- Médico *veja em vantagens*
- Narcos *veja em consumíveis*
  - Duração do Narco 164
  - Tabela de Narcos 164
- Natureza Cautelosa *veja em vantagens*
- Natureza Ousada *veja em vantagens*
- Necróticos 355–356
  - Feroz (criatura) 355
  - Resplandecente (criatura)356
- Ninja *veja em vantagens*
- Notívago *veja em vantagens*
- Nuka-Cola 162
  - Nuka-Cola Corporation . 238
  - Quantum. 163
  - Tampas de Nuka-Cola. . . . 84
- Nível. 49
  - Nível e Experiência. 49
  - Personagem de Mestre. . . .33
  - Subindo de Nível. 49
  - Subindo o Nível das PdM 338
- Número-Alvo (NA) . . 13, 14, 58, 336, 338
- O Arrombador Moderno *veja livros e revistas*
- Objetos Perigosos *veja em ambiente*
- Obstáculos *veja em ambiente*
- Obtendo Equipamento *veja em equipamento*
- Obter Informações 18
- Origens. 51–57
  veja também criação de personagem
  - Habitante do Refúgio 57
  - Iniciado da Irmandade. . . . 51
  - Mr. Handy. 54
  - Necrótico. 52
  - Sobrevivente. 56
  - Supermutante. 53
- Overdrive *veja narcos em consumíveis*
- Pacotes de Equipamentos 76–81
  - Colono 79
  - Comerciante 79
  - Equipamentos Inicial em Níveis Mais Altos 81
  - Escriba da Irmandade do Aço. 76
  - Iniciado da Irmandade do Aço. 76
  - Invasor. 79
  - Mercenário 79
  - Miss Nanny. 77
  - Mr. Farmhand 77
  - Mr. Gutsy 77
  - Mr. HandyNurse Handy . .77
  - Residente da Vault-Tec. . . 78
  - Segurança da Vault-Tec. . . 78
  - Supermutante Brutamontes. 368
  - Supermutante Escaramuçador. 78
  - Viajante 79
- Palma Paralisante *veja em vantagens*
- Pancadão veja em vantagens
- Parasita *veja em vantagens*
- Passar *veja em ações maiores*
- Passo Leve *veja em vantagens*
- PdM Lendário *veja personagem de mestre*
- PdM Notável *veja personagem de mestre*
- PdM Poderosa *veja personagem de mestre*
- PdM Principal *veja personagem de mestre*
- Pechinchando. 85
- Perfurante *veja em efeitos de dano*
- Perigos *veja em ambiente*
- Periódico de Cirurgia de Massachusetts *veja livros e revistas*
- Persistente *veja em efeitos de dano*
- Personagem de Jogador. 8
- Personagem de Mestre (PdM) 332
  - Animais e Insetos . . 339–354
  - Aumento de Nível 338
  - Corpo. 336
  - Criaturas 336
  - Derrotando ou Superando .334
  - Ermantes. 391–398
  - Habilidades Especiais. . . 338
  - Humanoides Mutantes. 355–356
  - Invasores. 386–390
  - Irmandade do Aço. 382
  - Mente. 36
  - Munição 337
  - Outras Recompensas. 355
  - Palavras-Chave. 333
  - PdM Agrupadas 335
  - Personagens 337
  - Reações 333

- Robôs 357–365
- Seguidores e Companheiros 338
- Sintéticos. 372–376
- Supermutantes 366–371
- Tabela de XP por Nível de PdM 334
- Tipos de 332
- Torretas 377–381

- Personalidades 364
- Perícia Marcada . . 13, 14, 47, 58, 336, 337
- Perícias. 44
  - Armas Corpo a Corpo 45
  - Armas de Energia. 45
  - Armas Grandes. 45
  - Armas Pequenas. 46
  - Arremesso 46
  - Arrombamento. 45
  - Atletismo. 44
  - Barganha 44
  - Ciências 46
  - Desarmado 47
  - Explosivos 45
  - Furtividade 46
  - Medicina 45
  - Pilotagem 46
  - Reparo 46
  - Retórica 46
  - Sobrevivência 46
  - Tabela de Resumo das Perícias 44
- peso *veja em equipamento*
- Pharma Farmácia *veja em vantagens*
- Pilotagem *veja em perícias*
- Piromaníaco *veja em vantagens*
- Pistoleiro *veja em vantagens*
- Pontos de Ação (PA) . 13, 18, 316
  - Acumulando 19
  - Opções 18, 317
  - Reserva de Pontos de Ação do Mestre de Jogo 19
  - Reserva do Grupo 19
  - Testes Disputados 16
- Pontos de Experiência (XP). 49
  - Recompensas 329
  - XP por Nível de PdM . . . 334
- Pontos de Vida . . . . . .32 *veja também em estatísticas derivadas*
- Poseidon Energy 231
- Preparar *veja em ações maiores*
- Presença Aterrorizante *veja em vantagens*
- Primeira Divisão *veja em vantagens*
- Primeiros Socorros *veja também em ações maiores*
- Progressão de Personagem. . 49
- Progressão por Conquista *veja progressão de personagem*
- Prole do Átomo (PdM) 391
- Prontidão *veja em vantagens*
- Prostrar-se 25
- Protectron (criatura) 363
- Psycho *veja narcos em consumíveis*
- Pulowski Preservation Services 240
- Punho de Ferro *veja em vantagens*
- Qualidades. 90
  - Anulando Qualidades 88
- Qualidades das Armas *veja qualidades*
- Quebrando Coisas 31
- Quincy 279
- Químico *veja em vantagens*
- Rajada *veja em efeitos de dano*
- Rato-Toupeira (criatura) . . . 348
- Recarregando 91
- Recuperando Vida *veja em cura*
- Red Rocket 230
- Redutor de Dano (RD) . . . . . 30 *veja também em estatísticas derivadas*
- Redutores *veja Redutor de Dano*
- Reduzir Tempo 18
- Refrator *veja em vantagens*
- Reparo *veja em perícias*
- Reserva de Dados 15
- Resistente a Narcos *veja em vantagens*
- Resistência à Radiação *veja em vantagens*
- Respirar Fundo *veja em ações maiores*
- Retórica *veja em perícias*
- Revista do Programador *veja livros e revistas*
- Revistas *veja livros e revistas*
- Ricochete *veja em vantagens*
- RobCo Industries 241
- Robôs 357–365
  - Curando Robôs *veja em cura*
  - Kits de Reparo de Robôs *veja outros consumíveis em consumíveis*
  - *veja também usando stimpaks em stimpaks*
- Robô Sentinela 364
- Rodada 24
- Roupas *veja vestuário*
- Sacar Item *veja em ações menores*
- Salém 273
- Sanctuary Hills. 265
- Sanguinseto (criatura). 339
- Saque Rápido *veja em vantagens*
- Sede. 191
- Seguidores *veja em personagem de mestre*
- Segurança e Consentimento 318
  - Ferramentas 319
- Sessão Zero 318
- Sintético (criatura). 373
- Sintéticos. 372–376
- Sobrecarga *veja capacidade de carga em estatísticas derivadas*
- Sobrecarregado *veja capacidade de carga em estatísticas derivadas*
- Sobrevivência *veja em perícias*
- Soldado (criatura). 376
- Sono 192
- Sorte 20
  - Opções. 21
  - Recuperando. 21
  - *veja também em atributos S.P.E.C.I.A.L.*Pontos de Sorte 20
- Sorte Grande. 21
- Stealth Boy *veja outros consumíveis em consumíveis*
- stimpak *veja narcos em consumíveis*
  - Usando Stimpaks. 34
- Sucesso a um Custo 17, 316
- Sucesso Crítico 13, 14, 47
- Sucessos 13, 14
- Sul de Boston 304
- Sunset Sarsaparilla. 239
- Super-Duper Mart 244
- Supermutantes 366–371
  - Behemoth (criatura) 367
  - Brutamontes (PdM) 368
  - Mestre (PdM). 369
  - Suicida (PdM). 370
  - Supermutante (PdM) . . . 366
- Surto de Adrenalina *veja em vantagens*
- Tabela de Bugigangas Aleatórias. 80
- Tabela de Dificuldade de Distância da Arma 28
- Tabela de Valores de Coberturas. 38
- Tabelas de Pilhagem . . 200–208
- Tamanho é Documento *veja em vantagens*
- Tampas Adicionais por Nível Inicial 81
- Tampas *veja tampas de nuka-cola*
  - Falsificações 239
- Terreno Difícil *veja em ambiente*

- Teste de Perícia. 12, 13, 314
  - Coletivo 17
  - Disputado 16, 317
- Testes Coletivos *veja em teste de perícia*
- Testes Disputado de Perícia *veja em teste de perícia*
- Teste *veja em ações maiores*
- tipos de armas. 88
- Tiro-Fu *veja em vantagens*
- Torreta Laser 380–381
- Torreta Metralhadora . 377–380
- Torretas *veja em personagem de mestre*
- Trajes *veja vestuário*
- Tratando um Ferimento *veja em cura*
- Traços *veja também criação de personagem*
  - A Corrente que Une 51
  - Cria de Refúgio 57
  - Dotado 56
  - Esguio 56
  - Evolução Forçada. 53
  - Instruído 56
  - Mão Pesada 56
  - Pós-Humano Necrótico . . .52
  - Robô Mr. Handy 55
  - Tiro Rápido 56
- Treinamento Intenso *veja em vantagens*
- Trem da Dor *veja em vantagens*
- Turno 24
- Ug-Qualtoth *veja em Dunwich Borers LLC*
- Usar Narco *veja em ações menores*
- US Robotics Disposal 243
- Valor de Raridade. 85, 91
- Vantagens. 49, 59–73
  - Alvo em Movimento 67
  - Amigo dos Animais 59
  - Aquático/Aquática 60
  - Armeiro 60
  - Arrasa-Corações/Viúva-Negra 61
  - Barriga de Chumbo 66
  - Bater Carteira 69
  - Blitz 61
  - Bom de Papo. 72
  - Bárbaro. 60
  - Caos Sangrento. 61
  - Casca-Grossa. 73
  - Caçador 65
  - Centro de Massa 62
  - Cirurgião de Escopeta. 71
  - Ciência! 71
- Colecionador de Tampas . .61
- Comandante Laser 66
- Comando. 62
- Come-Cobra 72
- Compreensão 62
- Corrida Letal 64
- Curandeiro 65
- Cura Veloz. 64
- Derretimento 67
- Descobridor de Fortunas . 64
- Desmanchador. 71
- Dogmeat 63
- Dureza 73
- Energia Solar 72
- Enlatados! 61
- Entomologista 64
- Especialista em Demolição63
- Especialista em Robótica . 70
- Esqueleto de Adamantium 59
- Esquivo 63
- Estranho Misterioso 67
- Fantasma. 64
- Ferreiro 61
- Festeiro/Festeira 69
- Finesse. 64
- Fogo Concentrado. 62
- Franco-Atirador 72
- Fuzileiro 70
- Físico Nuclear 68
- Fúria Nerd! 68
- Gambiarrista. 66
- Golpe Perfurante. 70
- Habilidoso. 71
- Hacker 65
- Homem/Mulher de Ação. 59
- Infiltrador 65
- Inspiração 66
- Ladrão Mestre 67
- Lá Vai!. 65
- Maníaco por Armas. 65
- Marcada! 73
- Matador 72
- Melhores Acertos Críticos .60
- Metabolismo Rápido. 64
- Mira Firme 72
- Mister Sandman 67
- Mãos-Rápidas. 70
- Médico. 67
- Natureza Carinhosa. 62
- Natureza Cautelosa 62
- Ninja. 68
- Notívago 68
- Palma Paralisante 69
- Pancadão 60
- Parasita 71
- Passo Leve. 67
- Piromaníaco 70
- Pistoleiro. 65
- Presença Aterrorizante. . . .73
- Primeira Divisão 61
- Prontidão 60
- Punho de Ferro 66
- Químico. 62
- Refrator 70
- Requisitos de Nível 59
- Resistente a Narcos. 62
- Resistência à Radiação . . . 70
- Ricochete. 70
- Saque Rápido 70
- Surto de Adrenalina 59
- Tamanho é Documento . . .72
- Tiro-Fu. 64
- Treinamento Intenso 66
- Trem da Dor 68
- Vendedor de Carne-Seca . 66
- Vigarista. 71
- Vitalidade 66
- Varejeira-Gigante (criatura) 340
- Vault-Tec 250–261
  - Aventuras no Refúgio . . . 260
  - Encontros 256-257
  - Princípios e Objetivos 250–251
  - Refúgio 111. 254
  - Refúgio 114 . . . .255, 266, 300
  - Refúgio 75 . . . . . 252, 270
  - Refúgio 81 . . . . . .253, 272
  - Refúgio 95 . . . . . .254, 277
  - Tramas nos Refúgios. . . . 258
- veja também em perícias
- Vendedor de Carne-Seca *veja em vantagens*
- Vendendo. 85
- Vestuário 122–129
- Vigarista *veja em vantagens*
- Vira-Latas (criatura). 343
- Vitalidade *veja em vantagens*
- Vivendo e Amando *veja livros e revistas*
- Vírus da Evolução Forçada (FEV), o. 247
- West-Tek 246
- Yao Guai (criatura). 354
- Zetan (criatura). 398

Nuka
Cola
Nuka
Cola

Fallout
O JOGO DE RPG

NOME DA PERSONAGEM

XP OBTIDO	
XP PARA O PRÓXIMO NÍVEL	
ORIGEM	

NÍVEL

FORÇA | PERCEPÇÃO | RESISTÊNCIA | CARISMA | INTELIGÊNCIA | AGILIDADE | SORTE

PONTOS DE SORTE

PERÍCIAS

NOME	MARCADA	GRAU
Armas Corpo a Corpo [FOR]	☐	
Armas de Energia [PER]	☐	
Armas Grandes [RES]	☐	
Armas Pequenas [AGI]	☐	
Arremesso [AGI]	☐	
Arrombamento [PER]	☐	
Atletismo [FOR]	☐	
Barganha [CAR]	☐	
Ciências [INT]	☐	
Desarmado [FOR]	☐	
Explosivos [PER]	☐	
Furtividade [AGI]	☐	
Medicina [INT]	☐	
Pilotagem [PER]	☐	
Reparo [INT]	☐	
Retórica [CAR]	☐	
Sobrevivência [RES]	☐	

COMBATE

DANO CORPO A CORPO	DEFESA	INICIATIVA

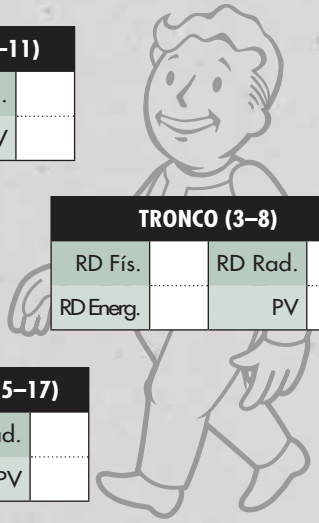
RD VEN.	

CABEÇA (1–2)			
RD Fís.		RD Rad.	
RD Energ.		PV	

SAÚDE
PV Máximos
PV Atuais

BRAÇO ESQUERDO (9–11)			
RD Fís.		RD Rad.	
RD Energ.		PV	

BRAÇO DIREITO (12–14)			
RD Fís.		RD Rad.	
RD Energ.		PV	



TRONCO (3–8)			
RD Fís.		RD Rad.	
RD Energ.		PV	

PERNA ESQUERDA (15–17)			
RD Fís.		RD Rad.	
RD Energ.		PV	

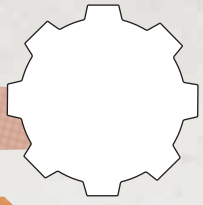
PERNA DIREITA (18–20)			
RD Fís.		RD Rad.	
RD Energ.		PV	

ARMAS

NOME	PERÍCIA	NA	MARCADA	DANO	EFEITOS	TIPO	CDT	DIST.	QUALIDADES	MUNIÇÃO	PESO
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								

©/™ 2025 ZeniMax

TAMPAS



MUNIÇÃO

CALIBRE	QUANT.

EQUIPAMENTO

ITEM	KG.
CAPACIDADE DE CARGA ATUAL	
CAPACIDADE DE CARGA MÁXIMA	

VANTAGENS E TRAÇOS

NOME	GRAU	EFEITO

©/™ 2025 ZeniMax

Fallout
O JOGO DE RPG

NOME DA PERSONAGEM

XP OBTIDO	
XP PARA O PRÓXIMO NÍVEL	
ORIGEM	

NÍVEL

FORÇA | PERCEPÇÃO | RESISTÊNCIA | CARISMA | INTELIGÊNCIA | AGILIDADE | SORTE

PONTOS DE SORTE

PERÍCIAS

NOME	MARCADA	GRAU
Armas Corpo a Corpo [FOR]	☐	
Armas de Energia [PER]	☐	
Armas Grandes [RES]	☐	
Armas Pequenas [AGI]	☐	
Arremesso [AGI]	☐	
Arrombamento [PER]	☐	
Atletismo [FOR]	☐	
Barganha [CAR]	☐	
Ciências [INT]	☐	
Desarmado [FOR]	☐	
Explosivos [PER]	☐	
Furtividade [AGI]	☐	
Medicina [INT]	☐	
Pilotagem [PER]	☐	
Reparo [INT]	☐	
Retórica [CAR]	☐	
Sobrevivência [RES]	☐	

COMBATE

DANO CORPO A CORPO	DEFESA	INICIATIVA

RD VEN.	

ÓTICOS (1–2)			
RD Fís.		RD Rad.	
RD Energ.		PV	

SAÚDE
PV Máximos
PV Atuais

BRAÇO 1 (9–11)			
RD Fís.		RD Rad.	
RD Energ.		PV	

BRAÇO 2 (12–14)			
RD Fís.		RD Rad.	
RD Energ.		PV	

CORPO PRINCIPAL (3–8)			
RD Fís.		RD Rad.	
RD Energ.		PV	

BRAÇO 3 (15–17)			
RD Fís.		RD Rad.	
RD Energ.		PV	

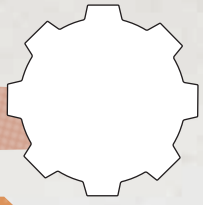
PROPULSOR (18–20)			
RD Fís.		RD Rad.	
RD Energ.		PV	

ARMAS

NOME	PERÍCIA	NA	MARCADA	DANO	EFEITOS	TIPO	CDT	DIST.	QUALIDADES	MUNIÇÃO	PESO
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								

©/™ 2025 ZeniMax

TAMPAS



MUNIÇÃO

CALIBRE	QUANT.

EQUIPAMENTO

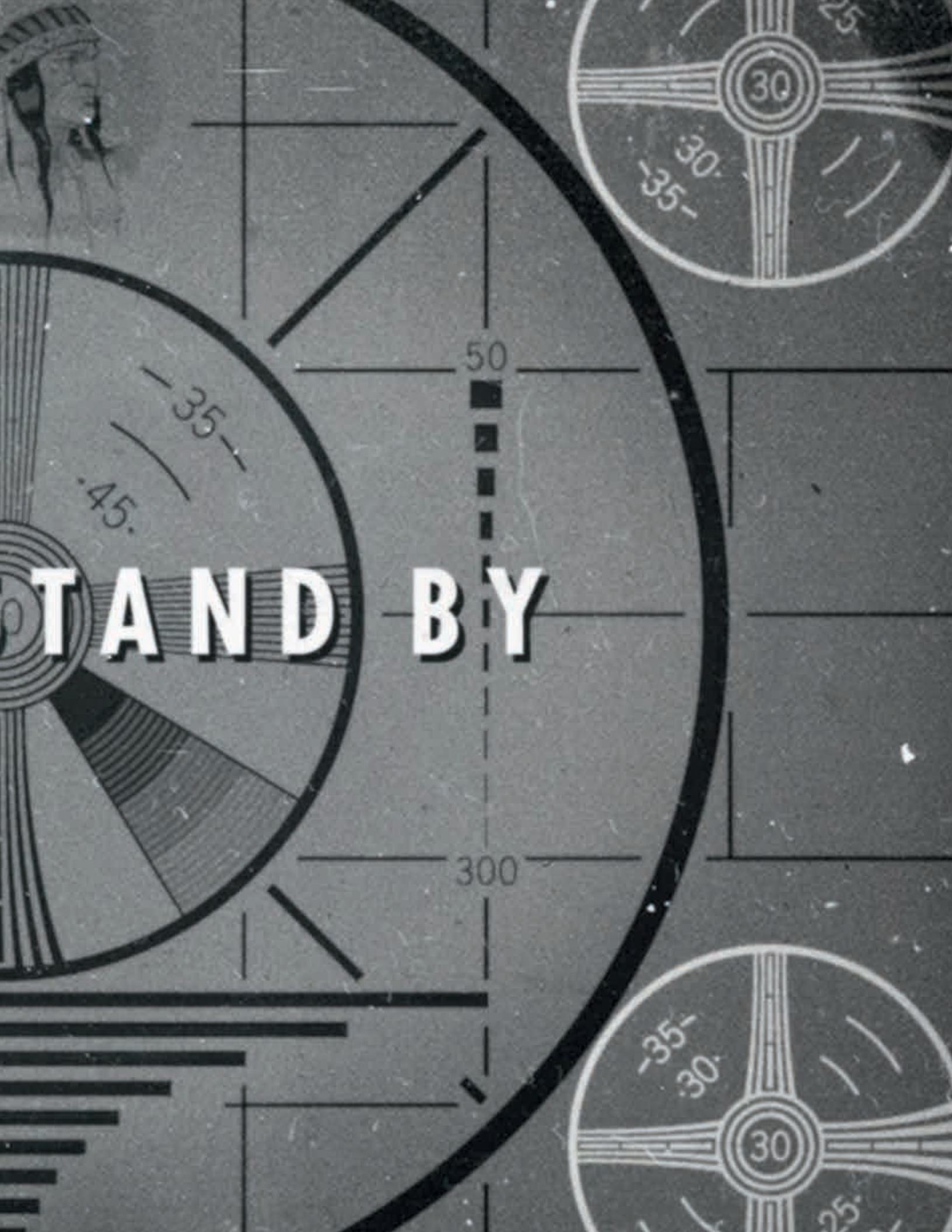
ITEM	KG.
CAPACIDADE DE CARGA ATUAL	
CAPACIDADE DE CARGA MÁXIMA	

VANTAGENS E TRAÇOS

NOME	GRAU	EFEITO

©/™ 2025 ZeniMax

325
575
PLEASE S


TAND BY

Você é SPECIAL

Mergulhe no cenário icônico que definiu o gênero com o RPG de mesa oficial de Fallout.

Crie seu grupo de personagens originais, incluindo ermantes, necróticos, supermutantes e até robôs.

Conte suas próprias histórias de sobrevivência na América pós-nuclear, usando uma variedade de PdM e criaturas mutantes aterrorizantes.

Utilize armas, armaduras, narcos e itens icônicos, fielmente adaptados do videogame.

Vasculhe as ruínas do velho mundo e deixe sua marca nos Ermos.

Utilize o Sistema 2d20, um conjunto de regras que equilibra aventuras narrativas e jogabilidade estratégica.

© 2025 ZeniMax. ZeniMax, Bethesda Game Studios, and Fallout are trademarks of the ZeniMax group of companies. All rights reserved.
™

Huginn & Muninn

MODIPHIUS® ENTERTAINMENT

RPHM-F001
ISBN 978-65-83048-02-8
9 786583 048028