

# Fallout

Nombre \_\_\_\_\_ Jugador \_\_\_\_\_  
 Territorio \_\_\_\_\_ Raza \_\_\_\_\_  
 Ocupación \_\_\_\_\_ Facción \_\_\_\_\_  
 Descripción \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



Atributo	Total	Temporal
Fuerza		
Percepción		
Resistencia		
Carisma		
Inteligencia		
Agilidad		
Suerte		



Puntos de Aprendizaje



-Armadura-

\_\_\_\_\_



Nombre	Total
Valor	
Magnetismo	
Éxito Crítico	
Fallo Crítico	
Bonificación al Daño	



**PV** Máximos Actuales

<input type="checkbox"/> Sano	_____
<input type="checkbox"/> Herido	_____
<input type="checkbox"/> Malherido	_____
<input type="checkbox"/> Inconsciente	_____
<input type="checkbox"/> Muerto	_____



Mochila



Chapas



## Arsenal

Arma	%	F. Mín.	Daño	Tamaño	Cadencia	Recarga	Alcance	Notas

Armadura	F. Mín.	Desventajas	Beneficios



## Competencias

(Valor Inicial: Característica\*3)

Armas de Energía (PER)		Engaño (CAR)		Persuasión (CAR)	
Armas Grandes (FUE)		Escuchar (PER)		Pilotar (INT)	
Armas Pequeñas (AGI)		Esquivar (AGI)		Primeros Auxilios (PER)	
Biología (INT)		Explosivos (PER)		Química (INT)	
Cabalgar (AGI)		Física (INT)		Reparación (INT)	
Conducir (PER)		Ganzúa (PER)		Robar (PER)	
Correr (AGI)		Historia (INT)		Saltar (AGI)	
Cuerpo a cuerpo (FUE)		Informática (INT)		Seducción (CAR)	
Degustar (PER)		Juego (SUE)		Sigilo (AGI)	
Desarmado (FUE)		Lanzar (AGI)		Supervivencia (RES)	
Descubrir (PER)		Leer y escribir (INT)		Torturar (AGI)	
Disfrazarse (CAR)		Medicina (INT)		Trepar (AGI)	
Empatía (PER)		Nadar (AGI)		Trueque (CAR)	

Rasgo	Ventaja	Desventaja

Añadir un \* (Asterisco) junto al rasgo si este NO se encuentra aplicado a los datos de la ficha (o sólo aplicado en parte)