

¿Por qué "SPECIAL" y no "FOR, REF, VOL e INT"? Simplemente por darle ese toque "especial" y único al sistema usado en los juegos de Fallout. ¿Cómo y cuántos puntos se reparten? Es algo que no he decidido aún, pero en todos mis personajes estoy usando 32 puntos para características y 30 para habilidades. Y en las pruebas han demostrado resultar un reparto bastante equilibrado.

Como en el sistema Hitos, se sigue utilizando la suma de un modificador de habilidad y otro de característica para realizar una prueba. En el caso de SPECIAL, hay dos características peculiares: "Percepción" y "Luck".

**Perception:** En el sistema Hitos original, este era un modificador de habilidad y no de característica. Aquí pasa a ser una característica, por lo que para mezclarse con una habilidad, deberá buscarse aquello a lo que se refiere. Por ejemplo, si queremos oír, tocar, ver... algo referente al combate, sumaremos el modificador de combate. Aplicando este ejemplo, si queremos saber si el arma que tocamos a ciegas es una M16, sumaremos Perception + Combate y resolveremos si la dificultad ha sido superada o no.

**Luck:** ¿Qué es eso de suerte? En el sistema SPECIAL de Fallout, el modificador de suerte se usa para realizar críticos. En esta modificación del sistema Hitos es igual, y es simple de entender: si en tu tirada de ataque sacas números dobles, como máximo hasta tu modificador de suerte, realizas un crítico (nota: el doble 10 siempre es crítico). Ejemplo: Maxson realiza un ataque contra un super mutante y saca en los dados 3, 3, 7. Su modificador de suerte es 4, por lo que en caso de acertar a su objetivo, añadiría un aspecto temporal a la escena que beneficie a Maxson o que perjudique a su rival.

Además, "Luck" se utiliza para calcular el daño extra a distancia, acercándolo al sistema SPECIAL de Fallout.

**Opcional:** En el sistema Hitos, el daño se calcula de forma general, es decir, tienes una serie de puntos de golpe totales, que si son tachados, el personaje está fuera de combate o muere. En esta modificación, el daño se calcula de forma general, igual que en el sistema Hitos, pero además, si se logra una tirada con dobles, el daño se localiza. En la parte trasera de la hoja de personaje, viene especificada la armadura general (para el sistema de daño normal de Hitos) y la armadura específica, así como una división de los puntos de golpe que tiene cada parte del cuerpo.

¿Cómo se utiliza esto? De la manera más fácil; si se realiza un daño crítico, el daño no solo se tacha del general, sino también se anota en la parte del cuerpo específica, que puede quedar fuera de combate y tener sus consecuencias. Hay casos como la cabeza en los que la mayoría de veces significará que el personaje está fuera de combate o directamente muerto, pero en otros casos como los brazos o las piernas, afectará al desarrollo del combate si esa parte del cuerpo se queda sin puntos de golpe. En esos casos, quedaría a discreción del director y/o jugador si esa parte del cuerpo queda inutilizada durante esa escena, durante varios días/sesiones o directamente pierde el personaje esa parte de su cuerpo. Personalmente aplico daño negativo, y si este es igual o menor que el máximo de puntos de golpe de esa zona en negativo, pierde para siempre esa parte del cuerpo.



¿Cuántos puntos de golpe tiene cada parte del cuerpo? Cada jugador tiene unos puntos de resistencia. De esta puntuación sacaremos los puntos de golpe de cada parte del cuerpo:

Cabeza:  $2 + \frac{1}{2}$  aguante  
 Brazos:  $3 + \frac{1}{2}$  aguante  
 Piernas: Aguante  
 Estómago: 1+aguante  
 Torso: 2+aguante  
 Entrepierna:  $\frac{1}{2}$  aguante  
 Ojos:  $\frac{1}{2}$  percepción



(Dado localizador de impacto)

Con la ayuda de un dado localizador de impacto (puede usarse 1d8 ó 1d12 ponderado en torso), en caso de obtener dobles en la tirada, el jugador lanza el dado localizador de impacto para resolver dónde ha impactado. En estos casos aspectos como piernas fuertes, tiene el brazo derecho más fuerte que el izquierdo, zurdo, duro de mollera... pueden utilizarse para afectar a este daño.



(Ejemplo de parte trasera de hoja de personaje con localizador de impactos)

**Habilidades:** En esto es exactamente igual que en el sistema Hitos. Los dibujos del Vault-Boy representan en orden descendiente: Forma física, combate, subterfugio, interacción, conocimiento y profesión.

**Combate:** Las estadísticas de combate se calculan de la siguiente manera:

Iniciativa: Agility + Luck

Aguante: Endurance +  $\frac{1}{2}$  Strength

Defensa:  $5 + \text{Agility} + (\text{el mayor entre combate o actividad física})$

Daño extra distancia: Luck/4

Daño extra Cuerpo a cuerpo: Strength + combate /4