

Fallout

El Juego de Rol



Abraham Cordero Rodríguez

Notas y Aclaraciones

La siguiente adaptación al *rol de papel y lápiz* del videojuego Fallout ha sido realizada por Abraham Cordero Rodríguez; aquí se pretende dar cuenta de la inmensa utilización de material de terceros, como es el caso de los textos (adaptados a la ambientación pertinente) del juego de rol Aquelarre de Ricard Ibáñez y algunos elementos de la traducción al castellano de Fallout PnP.

Aqueste proyecto surge a raíz de la deficiente jugabilidad del ya mencionado Fallout PnP. La siguiente obra está sujeta a libre distribución y se trata únicamente del trabajo de uno de tantos otros roleros que pretende aportar su granito de arena a la comunidad permitiendo que haya otros, además de mi propio grupo de rol, que puedan disfrutar de muchas aventuras en el maravilloso universo de Fallout.

Sin más preámbulo, comencemos.
Ad Victoriam!

Abraham Cordero Rodríguez
Barcelona, 21 de Febrero de 2017

Capítulo I: Creación de Personaje

A continuación se tratará de resumir rápidamente la creación de personajes para poder comenzar a jugar de inmediato, se trata de una simple adaptación del sistema SPECIAL a un sistema porcentual D100.

SPECIAL

Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck

En primer lugar se repartirán 40 puntos entre los diferentes atributos primarios (SPECIAL): Fuerza, Percepción, Resistencia, Carisma, Inteligencia, Agilidad y Suerte; el mínimo/máximo de estos atributos viene determinado por la raza a elegir, a continuación se muestra una tabla. Estos determinarán una serie de características derivadas que posteriormente expondremos. Puedes utilizar la ficha de creación de personajes adjunta con el manual (aparte) o crear la tuya propia, lo dejamos a tu criterio.

<i>Humano</i>	Fuerza	Percepción	Resistencia	Carisma	Inteligencia	Agilidad	Suerte
Mínimo	1	1	1	1	1	1	1
Normal	5	5	5	5	5	5	5
Máximo	10	10	10	10	10	10	10

<i>Necrófago</i>	Fuerza	Percepción	Resistencia	Carisma	Inteligencia	Agilidad	Suerte
Mínimo	1	4	1	1	2	1	5
Normal	3	8	5	4	6	4	7
Máximo	6	14	10	9	13	8	13

<i>Supermutante</i>	Fuerza	Percepción	Resistencia	Carisma	Inteligencia	Agilidad	Suerte
Mínimo	5	1	4	1	1	1	1
Normal	8	5	6	2	3	3	5
Máximo	13	10	12	8	8	8	10

<i>Synth</i>	Fuerza	Percepción	Resistencia	Carisma	Inteligencia	Agilidad	Suerte
Mínimo	1	1	1	1	5	1	5
Normal	5	7	5	3	7	5	5
Máximo	10	12	10	10	15	10	5

Una vez repartidos los atributos calcularemos las siguientes características:

- **Vida (PV):** Serán iguales a $3 + (RES \cdot 2)$, por ejemplo, un personaje de Resistencia 1 tendría 5PV, uno de Resistencia 2 tendría 7PV, uno de Resistencia 3 tendría 9PV, etc. (5-7-9-11-13-15-17-19-21-23...)
- **Valor:** $20 + 5D10 + Resistencia$ o bien $45 + Resistencia$. Determina tu coraje.
- **Bonificación al daño C/C o Desarmado:** Depende de la Fuerza del personaje: 1-3 (-1D4), 4-6 (0), 7-9 (+1D4), 10 (+1D4+1D6)
- **Críticos:** Igual o mayor a 90+SUE (**Fallo**), e igual o menor a SUE (**Éxito**)
- **Magnetismo:** $(CAR \cdot 50 + RES \cdot 25 + AGI \cdot 13 + FUE \cdot 12) / 100 + [Rasgo (2): Opcional]$
- **Rasgos:** Se pueden elegir un máximo de dos rasgos de la siguiente tabla para tu personaje, mas es posible no elegir ninguno si se desea. Ten en cuenta que se tratan de armas de doble filo. (También se puede hacer al azar, tira 1D20 y compara tu tirada con la tabla)

Rasgos

Nº	Rasgo ¹	Ventaja	Desventaja
1	Bala perdida	+25% Lanzar	FUE/2 Alcance
2	Bonachón	+25% Persuasión	-25% Engaño
3	Creado para destruir	+3 Crítico (Éxito)	-3 Crítico (Fallo)
4	Cuatro ojos	+1 Inteligencia	-10% Tiradas de Percepción
5	Disciplina con el gatillo	Siempre hacer (y elegir entre) dos Tiradas de Localización	-1D4 de daño
6	Disparo rápido	+3 a las Tiradas de Iniciativa	-2 en Magnetismo
7	Vanidoso	+15% Tiradas de Carisma	Si falla tirada social, -20% a la siguiente tirada
8	Sex Appeal	+2 en Magnetismo	-15% en Armas pequeñas
9	Kamikaze	+1D4 Daño	Recibes siempre +1D4 de daño
10	Mano dura	+1D4 Daño C/C y Desarmado	No puedes infringir daño crítico C/C y Desarmado
11	Pequeño armazón	+1 Agilidad	El daño de las extremidades ya no se reduce a la mitad
12	De sangre caliente	+1D6 de Daño al tener 50% de salud o menos	-20% a las Tiradas de Agilidad y Percepción al tener 50% de salud o menos
13	Capacitado	+1 a todos los SPECIAL	-10% a Todas las Tiradas
14	Habilidoso	+10% a Todas las Tiradas	-1 a todos los SPECIAL
15	Bestia	+2 Fuerza	No recibes puntos extra iniciales por tu inteligencia
16	Gafe	-3 Crítico (Fallo) para todos los que te rodean	Eso te incluye a ti y tus aliados
17	Quimicodependiente	Duplica los efectos positivos de las drogas	Duplica las posibilidades de volverse adicto
18	Quimicoresistente	Reduce a la mitad las posibilidades de volverse adicto	Reduce a la mitad los efectos positivos de las drogas
19	Hipocondriaco	Los estimulantes curan 1D4 más de vida	¿Alguna vez has visto un adicto a los estimulantes?
20	Paranoico	+25% Empatía	-25% Persuasión

¹ Los rasgos de "Crítico" suponen que aplicas +3 o -3 a la fórmula pertinente. Ej. Un personaje con SUE 6 y el rasgo Creado para destruir tendría un Crítico de 93 (Fallo) y de 9 (Éxito).

Una vez calculado esto y elegido los rasgos pertinentes se ha de pasar a las diferentes habilidades y al reparto de puntos entre estas, el valor inicial de una habilidad es igual a su *Atributo Determinante* (indicado entre paréntesis) multiplicado por 3.

Para comenzar se seleccionarán tres habilidades destacadas, que se verán incrementadas en 40 puntos cada una, son las habilidades en las que nuestro personaje destaca por encima del resto. Una vez hagamos esto deberemos repartir 100 puntos entre todas las habilidades (sin poder superar nunca el umbral del 100%) y un extra de puntos igual a la Inteligencia del personaje multiplicada por 10, por ejemplo, si este tuviera INT 5, añadiría otros 50 puntos a repartir.

A continuación se expone un listado de las diferentes habilidades:

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

Una vez terminado el reparto de puntos queda determinar el nombre del personaje, su inventario, así como las armas y armadura que porta, su lugar de procedencia, su ocupación y su facción (si es que pertenece a alguna). En capítulos posteriores se entrará en más detalle en los diferentes puntos mencionados.

Capítulo II: Sistema de Juego

Al igual que ocurre en cualquier otro juego —de rol o de lo que sea—, *Fallout: El Juego de Rol* también posee sus reglas, un puñado de normas que rigen el universo en el que se van a mover nuestros personajes y que les permitirán interaccionar con él. Como comprobarás en breve, son reglas poco complejas y muy sencillas de utilizar, pero que pueden ajustarse sin demasiados problemas a la mayor parte de las situaciones en las que se verán envueltos nuestros personajes, por muy extravagantes que sean.

TIRADAS DE COMPETENCIAS

Como ya vimos en la Introducción, el tipo de tirada más importante en *Fallout* es la Tirada de Porcentaje —sí, ya sabes, esa que se realiza con 1D100—, y eso se debe a que la utilizaremos la mayor parte de las veces para llevar a cabo lo que podemos considerar como la norma principal del juego, el meollo del asunto, el quid de la cuestión, la piedra angular de todo el sistema de reglas: las Tiradas de Competencias. Así que, si te quedas con la copla, ya verás cómo a partir de aquí todo será cuesta abajo. Cuando los personajes de *Fallout* llevan a cabo cualquier tipo de acción, ya sea física o mental, debemos comprobar si son capaces de realizarla de forma eficaz, pues, al igual que ocurre en el mundo real, no todo el mundo sabe hacer de todo: está claro que un viejo y cansado escriba de la Hermandad del Acero tendrá más posibilidades de traducir un manuscrito polvoriento escrito en latín que un esclavista medio analfabeto, pero a la hora de repartir balazos a diestro y siniestro lo más sensato sería apostar por el esclavista, por muy inculto que sea. Así que para simular este hecho en *Fallout* utilizamos las competencias, que podemos describir, a grandes rasgos, como los conocimientos y habilidades que el personaje ha aprendido a lo largo de su vida y con las que puede llevar a cabo, de mejor o peor manera, la mayor parte de las acciones que desee realizar en el juego.

Para medir el grado de pericia que posee nuestro personaje en las competencias, cada una de ellas tiene un valor representado en forma de porcentaje: cuanto mayor sea dicho porcentaje, mejor sabrá usar la competencia o más conocimientos poseerá sobre la materia que representa. Siguiendo con el ejemplo del párrafo anterior, el viejo escriba podría tener un 85% en la competencia Leer y Escribir, frente al 6% que tendría el esclavista ignorante, lo que nos demuestra quién de los dos podrá traducir con más facilidad el manuscrito encontrado.

Así que cuando uno de nuestros personajes quiera llevar a cabo algún tipo de acción física o desee comprobar si sabe algo en concreto, el DJ le pedirá al jugador que haga una tirada de porcentaje sobre la competencia que corresponda: si obtiene un resultado igual o menor al porcentaje que se tenga en dicha competencia habrá tenido éxito y el personaje llevará a cabo la acción sin problemas o sabrá lo que necesitaba conocer. En cambio, si el resultado es superior, no concluirá la acción con éxito o no sabrá lo que deseaba. Así de sencillo es.

¿Qué es una acción?: Debes tener en cuenta que cuando hablamos de acciones en Fallout nos referimos a todas aquellas tareas que tengan, por mínima que sea, una posibilidad de no poder realizarse con éxito. Por eso, si uno de los personajes lo único que quiere hacer es, por ejemplo, hablar con el barman de un antro en New Vegas para pedirle alojamiento, andar tranquilamente por el patio del refugio, levantarse del catre, limpiar con tranquilidad su arma o coger un libro de la estantería de una biblioteca mohosa, no podemos considerarlo una acción a nivel de juego, ya que tendrá éxito al llevarla a cabo de forma automática. Muy diferente sería si lo que quiere hacer es, por ejemplo, tratar de convencer al mismo barman de que le dé una habitación sin pagar, que corra como alma que lleva el diablo por el patio del refugio para alcanzar un sitio seguro y escapar de una plaga de mutarachas, que se incorpore como un rayo sobre el catre completamente despierto y preparado, que utilice su arma para golpear a un oponente, o que descifre lo que hay escrito en el libro que ha cogido de la biblioteca, ya que en estos casos sí que hay una posibilidad de que el personaje no pueda llevar a cabo la acción. Por tanto, es ahora cuando debemos recurrir a los dados y llevar a cabo Tiradas de Competencias o de Características.

TIRADAS DE CARACTERÍSTICAS

Aunque las competencias abarcan la mayor parte de las acciones que puede llevar a cabo un personaje de Fallout, también es cierto que en algunas situaciones no bastan, especialmente en aquéllas en que lo que se pone a prueba no son los conocimientos y habilidades que ha aprendido el personaje, sino sus capacidades innatas, ya sean físicas o mentales, que como vimos en el capítulo anterior, están representadas en el juego por medio de las características. Por ejemplo, si un personaje desea derribar una puerta a base de empujones, agarrarse a un saliente para evitar caer por un precipicio, mantenerse despierto toda una noche o recordar el nombre del actual Elder de la Hermandad del Acero en Yermo Capital, ninguna de las competencias que sabe comprende este tipo de acciones.

Será en estos casos cuando el DJ solicite al jugador que realice una Tirada de Característica, indicando cuál de las siete características se pone a prueba en la tirada. Si miramos los ejemplos anteriores, está claro que usaremos la Fuerza para derribar la puerta, la Agilidad para agarrarnos al saliente, la Resistencia para mantenernos despiertos y la Inteligencia para recordar el nombre del Elder. El procedimiento para llevar a cabo una tirada de característica es muy similar al de las tiradas de competencias: multiplicaremos el nivel de la característica por un valor entre 1 y 10, según la dificultad de la tarea a realizar —cuanto más bajo sea el multiplicador, más complicada será la tirada—, y el resultado de la multiplicación será el porcentaje que debemos obtener en la tirada con 1D100.

DIFICULTAD DE LAS TIRADAS

Hasta ahora ya hemos visto los dos tipos de tiradas más habituales en el juego: las Tiradas de Competencias y las de Características. En ambos casos, el jugador sólo tiene que comprobar el porcentaje que posee en el rasgo apropiado y hacer una tirada para comprobar el éxito o el fracaso de la misma. Claro que las cosas no siempre ocurren como tienen que ocurrir... Y es que, como sucede en el mundo real, una determinada acción puede ser, por multitud de razones, más compleja o más sencilla de lo habitual: por ejemplo, si un personaje desea esconderse, lo tendrá mucho más fácil si trata de hacerlo en medio de un bosque durante una noche sin luna, que si trata de ocultarse en pleno desierto justo al mediodía de un día sin nubes, donde lo tendrá bastante más crudo. Para poder simular esto en el juego, cualquier tipo de tirada puede verse modificada por los denominados Niveles de Dificultad, que no son más que una serie de bonificadores o penalizadores que el DJ puede asignar a la tirada según la mayor o menor facilidad con la que se pueda llevar a cabo la acción. Los niveles de dificultad que se utilizan en Fallout son los siguientes:

Dificultad de la Tirada

Bonificador / Penalizador

- Infalible + 75%
- Muy Fácil + 50%
- Fácil + 25%
- Normal + 0%
- Difícil - 25%
- Muy Difícil - 50%
- Imposible - 75%

A pesar de todo, recomendamos al Director de Juego no excederse en el uso de los niveles de dificultad, pues la mayor parte de las tiradas deberían realizarse con el porcentaje normal del personaje, concediendo bonificadores o penalizadores sólo para aquellas tiradas que sean especialmente fáciles... o difíciles.

ÉXITOS Y FALLOS AUTOMÁTICOS

Como hemos visto en el apartado anterior, los niveles de dificultad aumentan o disminuyen el porcentaje de una competencia o característica para que nos sea más fácil o más difícil llevar a buen término una tarea determinada.

Pero en algunos casos, si tenemos una competencia con un porcentaje bajo —un 10%, por ejemplo— y le aplicamos un nivel de dificultad alto —dificultad Difícil, o sea, -25%—, veremos que el porcentaje se nos pone en números negativos —en el ejemplo que manejamos, tendremos un -15% para realizar la acción—.

Y al contrario, si tenemos una competencia con un gran porcentaje y le aplicamos una dificultad muy baja, nos podremos pasar del 100%. ¿Significaría esto que no podemos llevar a cabo la acción que tenga porcentaje negativo? ¿O que nunca podremos fallar una tirada que esté por encima del 100%? Me temo que las cosas no son tan fáciles, caro lector... Cualquier tirada tendrá éxito automáticamente si obtenemos un éxito crítico (determinado por la suerte) en el dado, sea cual sea el porcentaje que tengamos en la competencia, incluso si era negativo. Al contrario sucede igual: aunque nuestro porcentaje sea del 100% o superior, cualquier fallo crítico (determinado por la suerte) en la tirada significaría que hemos fallado. Y es que, por muy mal que se nos pongan las cosas, siempre hay una pequeña esperanza de tener éxito en nuestros empeños. Y al contrario: por muy buenos y diestros que seamos en una competencia no podemos confiarnos, pues hasta los más grandes maestros se equivocan. Pero como en todos los rebaños hay una oveja negra y en todas las normas una excepción, no íbamos a ser nosotros menos, y es que cualquier competencia que se base en la Característica Inteligencia (Historia, Pilotar, Medicina...) que vea su porcentaje reducido a valores negativos fallará automáticamente la tirada, sin importar lo que obtengamos en los dados, y es que lo malo de los conocimientos es que cuando no se sabe una cosa, pues no se sabe y no podemos hacer nada por remediarlo.

CRÍTICOS Y PIFIAS

Llegados a este punto ya sabemos cómo realizar las tiradas y sabemos cuándo hemos tenido éxito y cuándo no. Pero a veces eso no es bastante, ni muchísimo menos.

Y es que si tenemos éxito en una tirada de competencia o de característica y el resultado de la tirada es igual o inferior a SUE, habremos obtenido un éxito crítico, y la acción que estábamos llevando a cabo habrá salido de la mejor manera posible: el ataque causa más daño, el salto nos hace llegar más lejos, obtenemos más información de la esperada. No sólo hemos tenido éxito en lo que estábamos haciendo, sino que es casi imposible que nos pueda salir mejor de lo que nos ha salido.

Pero claro, no todo el monte es orégano, y también puede ocurrirnos lo contrario: si fallamos una tirada y el resultado es igual o superior a 90+SUE, habremos obtenido una pifia, mucho más que un simple fallo, un desastre total, la mayor torpeza que te puedas imaginar: el ataque falla y encima se te cae el arma, tropiezas y además de errar el salto te haces daño, no sólo no obtienes ninguna información sino que recabas información falsa.

Tiradas Ocultas: Como ya habrás observado, siempre que hablamos de tiradas de competencias o de características asumimos que será el jugador que controla al personaje el encargado de lanzar los dados, pero no siempre deberá ser así, ya que en determinadas ocasiones, el PJ no será completamente consciente del éxito o fracaso de la acción que lleva a cabo.

Imagínate la siguiente situación: un personaje entra sigilosamente en las estancias privadas de un esclavista de The Den en busca de unas cartas comprometidas que se le ha ordenado destruir. Está claro que el personaje deberá realizar una tirada por la competencia Descubrir para localizar las cartas, así que el jugador lanza los dados y falla. En el ámbito del juego, el personaje lo único que sabe es que ha estado buscando por la habitación un buen rato y que no ha encontrado nada, ya sea porque no ha registrado el sitio indicado o porque, en realidad, las cartas no están allí, pero el jugador que lleva a dicho PJ parte con ventaja, ya que sabe que ha fallado su tirada de Descubrir y decide, por tanto, pasar más tiempo en la habitación para volver a lanzar los dados. Para evitar estas situaciones, el DJ es libre de realizar él mismo y de forma oculta las tiradas de los personajes que crea convenientes, informando luego al jugador del resultado de la tirada, pero siempre en el ámbito del juego. En el ejemplo anterior, si el DJ lanza los dados de forma oculta y no saca la tirada, no le hubiera dicho simplemente “Has fallado la tirada de Descubrir”, sino algo así como “Tu personaje, tras un rato de búsqueda, no ha encontrado las cartas”. A partir de esa información, el jugador es libre de abandonar la estancia para seguir su búsqueda o pasar más tiempo en ella para repetir la tirada. A pesar de todo, recomendamos al DJ que no se exceda en el uso de las tiradas ocultas, reservándolas para aquellas acciones que sean realmente importantes en el contexto de la aventura. De esa forma, el jugador seguirá teniendo la sensación de que controla a su personaje y, por otro lado, le añadiremos un poco de suspense a aquellas situaciones que así lo requieran.

CONFRONTACIÓN DE TIRADAS

En ciertas ocasiones, las acciones que llevan a cabo los personajes se enfrentan directamente con las que pueden llevar a cabo otros personajes en el juego.

Por ejemplo, si un PJ trata de acercarse por la espalda y en silencio a un saqueador, su tirada de Sigilo tendrá que enfrentarse directamente con la competencia de Escuchar del saqueador; o si dos personajes se apuestan unas chapas a un pulso en un local, sus tiradas de Fuerza se enfrentarán entre sí. A esto es a lo que llamamos una Confrontación o Enfrentamiento de Tiradas.

Para llevar a cabo una confrontación, cada uno de los personajes implicados tirará por la competencia o por la característica que le corresponda —que pueden ser las mismas o diferentes, si se trata de competencias que se enfrentan unas a otras, como Sigilo y Escuchar en el ejemplo del párrafo anterior—. Si uno de los dos tiene éxito, y el otro falla, el resultado está claro: la confrontación la gana el que obtuvo el éxito. Pero en el caso de que ambos tuvieran éxito, ganará el enfrentamiento el personaje que obtenga una diferencia mayor entre el resultado obtenido en sus dados y el porcentaje que tuviera en la competencia o característica. Claro que si ambos contendientes fallan la tirada, ganará la confrontación aquel personaje que fallara por menos.

De todas formas, hay que tener en cuenta que un éxito crítico ganará siempre una confrontación contra un resultado normal, sea cual sea la diferencia que hayan obtenido los personajes. Además, en caso de que uno de los personajes estuviera realizando la tirada de competencia con algún tipo de bonificador o penalizador a la tirada (por ejemplo, una tirada de Sigilo en la oscuridad, que tendría un +50%, contra un saqueador tuerto, que podría tener -25% en Descubrir), calcularemos siempre la diferencia entre la tirada obtenida y el porcentaje modificado, y no el porcentaje habitual de dicha competencia.

TIRADAS COMBINADAS

A lo largo de una aventura, tarde o temprano, alguno de los personajes emprenderá alguna acción que implique el uso de más de una competencia al mismo tiempo. Un buen ejemplo de este tipo de acción es la del motorista que, al mismo tiempo que controla su moto —Conducir—, debe disparar con el arma que lleva en la mano —competencia de Ataque—. O la del escriba que tiene que reconocer en un viejo libro unos garabatos que representan una fórmula —Leer y Escribir— pero que sirve al mismo tiempo para una tarea concreta —Física—. Este tipo de acciones se resuelven con una Tirada Combinada: se lleva a cabo una única tirada, pero utilizando el porcentaje más pequeño de las competencias implicadas en la acción. Si se tiene éxito en la tirada, se considera que ambas competencias han tenido éxito.

TRABAJO EN EQUIPO

Hasta este momento hemos hablado única y exclusivamente de acciones que un personaje puede resolver por su cuenta y riesgo, pero, a veces, los compañeros y colaboradores del personaje desearán ayudarle a realizar una acción determinada: como dar una batida para localizar entre todos a un compañero perdido en el desierto.

Para resolver este tipo de situaciones, el personaje que tenga el mayor porcentaje en la competencia correspondiente debe hacer la tirada de competencias principal, pero cada uno de los compañeros que le ayude en el trabajo debe hacer otra tirada y, si tienen éxito en ella, sumarán un +10% al porcentaje de la tirada principal —bonificador que puede ser el doble si se obtiene un crítico, pero que en el caso de obtener una pifia se convierte en un -10%—.

Naturalmente el DJ debe controlar el tipo de acción para el que se desea trabajar en equipo, pues determinadas competencias —como Persuadir o Escuchar— son de uso individual y no permiten ningún tipo de ayuda externa. Además, deberá vigilar cuántas personas ayudan a realizar según qué tarea —ya que en determinados trabajos en equipo demasiadas manos no hacen otra cosa que estorbar—.

Mejora del Personaje

Al igual que ocurre a lo largo de nuestra propia vida, conforme pasen los años y vayan protagonizando las aventuras que el Director de Juego tenga a bien presentarles, los personajes de Fallout vivirán todo tipo de situaciones y experiencias, y aunque en muchas de ellas sufrirán pérdidas considerables —de chapas, de amistades, o incluso de algún que otro miembro o extremidad...—, en otras, por el contrario, recibirán valiosas recompensas en forma de más chapas, de contactos o, como no, de conocimientos. Y es que ocurra lo que ocurra y pase lo que pase en la vida de un personaje, conforme vaya poniendo a prueba sus aptitudes y habilidades éstas irán subiendo de forma gradual, pues de todo se aprende en esta vida. Además, como dice el refrán: “Sabe más el necrófago por viejo que por necrófago”.

PUNTOS DE APRENDIZAJE (PAp)

El crecimiento y desarrollo de un personaje en Fallout se interpreta en el juego de rol de manera diferente al videojuego por motivos de optimización, este se interpreta, pues, mediante la subida paulatina de sus competencias (obviando un sistema de niveles/perks), y es que conforme vaya pasando el tiempo, especialmente si el PJ dedica ese tiempo a estudiar o a participar en aventuras, los porcentajes en las competencias del PJ irán aumentando de forma gradual. Para representar esa subida, cada vez que el personaje lleve a cabo una aventura, se entrene en una habilidad o simplemente cumpla con sus obligaciones cotidianas, recibirá un determinado número de Puntos de Aprendizaje (PAp), puntos que el personaje podrá gastar de forma más o menos libre en aumentar los porcentajes de las competencias utilizadas.

Naturalmente, cuanto más habilidoso se es en una disciplina o cuantos más conocimientos se poseen en una materia más difícil será aprender algo nuevo, lo que implica gastar más Puntos de Aprendizaje conforme más alto sea nuestro porcentaje, como podrás observar en la Tabla de Mejora de Competencias que tienes más abajo: nos será mucho más fácil aumentar en +5% una competencia que tengamos al 20%, ya que todo lo que aprendemos nos parece nuevo, que si la tuviéramos al 80%, donde poco es lo que nos queda ya por conocer sobre esa disciplina.

Claro que para esfuerzo, el que debemos hacer si queremos aumentar el porcentaje de una competencia que tengamos a números negativos o si queremos subir una competencia más allá del nivel de la característica en la que se basa multiplicado por diez —por ejemplo, más allá de 70% si es una competencia que se basa en una característica de nivel 7—, ya que en estos dos casos estaremos no sólo aprendiendo, sino forzando nuestras propias capacidades innatas, lo que se ve reflejado en la desmesurada cantidad de Puntos de Aprendizaje que debemos gastar.

De todas formas, y como siempre hay una excepción a la norma, las competencias que se basan en Inteligencia pueden aumentar sin ningún problema; es como si en lo concerniente a la subida de competencias, todos tuviéramos un nivel de 10 en Inteligencia, lo que nos permite llegar al 100% sin ningún impedimento. Ahora que ya sabemos cómo podemos gastar los PAp, llega el momento de saber cómo se obtienen y a qué competencias podemos asignarlos.

EXPERIENCIA

Se trata del método de obtención de Puntos de Aprendizaje, tiene lugar siempre que termina una aventura de Fallout —o una parte de la misma si se trata de una campaña de larga duración—, momento en el que el Director de Juego recompensará a todos los personajes que hayan participado en la misma con un número determinado de PAp basándose, para ello, en la mayor o menor dificultad de la misma —entre 10 (muy fácil) y 100 (casi imposible)—; en las acciones que los personajes hayan llevado a cabo; en las ideas —exitosas o no— que hayan tenido los jugadores y en la mejor o peor interpretación que hayan hecho de sus respectivos personajes.

Aunque siempre corresponderá al DJ determinar el número exacto de PAp que asignará a cada personaje, aquí te presentamos una pequeña guía para que los Directores con menos experiencia en el juego sepan aproximadamente cuánto deben otorgar a cada uno de los jugadores. De todas formas, en ningún caso se deberían conceder más de 100 PAp a un mismo personaje por una aventura, y esto sólo en casos muy extremos.

Los Puntos de Aprendizaje obtenidos con el método de la experiencia sólo se pueden utilizar para aumentar aquellas competencias que se hayan utilizado con éxito durante la aventura en la que se otorgaron. Todos los Puntos de Aprendizaje conseguidos al final de la aventura deben gastarse en ese momento; no puedes guardarte los puntos para otra ocasión, ni mucho menos usarlos para subir aquellas competencias que no hayas utilizado. También puede suceder, y en determinadas ocasiones lamentables ocurre, que un jugador acabe una aventura sin haber utilizado correctamente ninguna de las competencias de su personaje. Si se da este caso, el DJ le indicará en cuáles puede gastar los PAp basándose en las acciones que haya llevado a cabo el PJ. Lo que no podemos evitar serán las burlas y el pitorreo fino de que harán gala el resto de jugadores ante tamaña muestra de mala suerte.



Costes

Porcentaje de Competencia	Coste en Puntos de Aprendizaje
0 o inferior	Cuesta 10 PAp aumentar en +1% la competencia
1 - 30	Cuesta 1 PAp aumentar en +1% la competencia
31 - 60	Cuesta 2 PAp aumentar en +1% la competencia.
61 - 80	Cuesta 3 PAp aumentar en +1% la competencia.
81 - 90	Cuesta 4 PAp aumentar en +1% la competencia.
91 - 100	Cuesta 5 PAp aumentar en +1% la competencia
Sobrepasar el nivel de la Característica x10	Cuesta 10 PAp aumentar en +1% la competencia
101 o superior*	Cuesta 25 PAp aumentar en +1% la competencia.

** Las subidas por encima del 100% se consideran casos muy concretos y sólo se permitirán con el beneplácito del DJ.*

Experiencia

Motivo	Puntos de Aprendizaje
Aventura rutinaria, de una dificultad mínima, casi ridícula	+ 10 PAp
Aventura de dificultad media	+ 30 PAp
Aventura difícil de llevar a cabo	+ 50 PAp
Aventura muy compleja que requiere mucha cooperación y suerte para terminarla	+ 75 PAp
Aventura de una dificultad absurda, casi imposible de acabarla sin muchas dosis de suerte	+ 100 PAp
El jugador ha aportado buenas ideas o planes, hayan o no funcionado	+ 10 PAp
El jugador ha interpretado a su personaje de forma excelente	+ 10 PAp
El jugador ha interpretado a su personaje de manera soberbia	+ 20 PAp
El jugador ha pasado de interpretar al personaje	- 10 PAp
El jugador se ha dejado llevar por los demás, sin aportar ninguna idea o comentario	- 10 PAp
El jugador ha estado dando la lata —por no decir otra cosa— toda la partida	- 50 PAp

Capítulo III: Peligros y Curación

El mundo de Fallout es un lugar cruel, implacable y violento, una época de guerra interminable, de escasez, drogas y hambruna, un mundo dominado por la muerte, al fin y al cabo, la justicia no existe; sólo existe ella. Por todo ello, nuestros personajes deberán aprender a convivir con la penuria, la enfermedad y la muerte, a la que contemplarán más de una vez en los ojos vacíos de los cadáveres que pueblan el Yermo, en la piel descarnada de los crucificados en las encrucijadas de caminos por los que discurre la Legión de César, en el hedor que sobrevuela las carretas de los apestados o, de igual forma, en la punta de una pistola, en la corrupción de los alimentos o en la omnipresente radiación, herencia del antiguo mundo.

Puntos de Vida

Todos los personajes en Fallout poseen una característica secundaria denominada Puntos de Vida —o PV para abreviar—, cuyo valor inicial se encuentra ligado a su Resistencia y que trata de reflejar el estado de salud del personaje: si los tiene todos, estará sano como una manzana, y conforme vaya perdiéndolos, su nivel de salud irá empeorando hasta llegar a ese punto sin retorno que separa la Medicina del Poder del Átomo.

Por tanto, cada vez que el personaje sufra algún tipo de herida, lesión o daño, proceda de la fuente que proceda—una caída, una quemadura, un veneno, la garra de un sanguinario, el arma de un contrincante—, recibirá una cantidad determinada de Puntos de Daño (PD), más cuanto mayor fuera la herida recibida. Cada uno de esos PD elimina un PV, por lo que conforme vaya recibiendo PD se irán mermando paulatinamente sus capacidades, su movimiento y su salud de la siguiente forma:

- Sano: El personaje tiene todos sus PV intactos y todavía no ha perdido ninguno.
- Herido: El personaje ha perdido ya la mitad de sus PV, redondeando hacia arriba. A partir de ahora, su movimiento se verá reducido a la mitad, y lo mismo ocurre con la bonificación al daño, cuyas tiradas también se reducen a la mitad, redondeando hacia abajo (por ejemplo, si tiene +1D4 de bonificación al daño y obtiene en su tirada un 2, se reducirá directamente a 1).
- Malherido: El personaje ha perdido tres cuartas partes de sus PV, redondeando hacia arriba. En el momento de alcanzar el nivel de malherido y cada vez que reciba más PD, deberá realizar una tirada de RESx4: si la falla, se desmayará, perdiendo completamente el sentido durante 30 minutos menos su valor en RES*2 — por ejemplo, si tiene 5 en RES, serían 20 minutos— o hasta que una fuerte impresión — una bofetada, un cubo de agua fría en la cabeza o una sacudida— le haga volver en sí. Si tiene éxito en la tirada podrá seguir consciente, pero mientras se encuentre en el

nivel de malherido su movimiento se verá reducido a una cuarta parte y perderá completamente su bonificación al daño o duplicará su penalización.

- Inconsciente: El PJ ha perdido todos sus PV y se encuentra a 0 o a un valor negativo. Cae inconsciente de forma automática y, si sus PV son negativos, perderá 1 PV adicional cada asalto debido a las hemorragias internas o externas provocadas por las heridas. La pérdida de PV no se detendrá hasta que no reciba las atenciones necesarias con la competencia Primeros Auxilios o hasta su muerte.
- Muerto: El personaje ha llegado a un nivel de PV negativos igual a su número máximo de PV positivos —por ejemplo, si tenía 15 PV ha llegado a -15 PV—, momento en el que su cuerpo se colapsa debido a la pérdida de sangre o a los graves traumatismos y muere. Para ayudarte a determinar de forma rápida en qué nivel de salud se encuentra exactamente un personaje, puedes consultar la siguiente tabla, en la que ya aparecen calculados. En la Hoja de Personaje anota, junto a cada estado, los PV a los que el personaje alcanza dicho estado: cuando los PV del personaje iguallen o bajen lo indicado actualiza el estado del personaje haciendo una marca en la Hoja de Personaje.

Puntos de Vida	Sano	Herido	Malherido	Inconsciente	Muerto
30	30	15	7	0	-30
29	29	14	7	0	-29
28	28	14	7	0	-28
27	27	13	6	0	-27
26	26	13	6	0	-26
25	25	12	6	0	-25
24	24	12	6	0	-24
23	23	11	5	0	-23
22	22	11	5	0	-22
21	21	10	5	0	-21
20	20	10	5	0	-20
19	19	9	4	0	-19
18	18	9	4	0	-18
17	17	8	4	0	-17
16	16	8	4	0	-16
15	15	7	3	0	-15
14	14	7	3	0	-14
13	13	6	3	0	-13
12	12	6	3	0	-12
11	11	5	2	0	-11
10	10	5	2	0	-10
9	9	4	2	0	-9
8	8	4	2	0	-8
7	7	3	1	0	-7
6	6	3	1	0	-6
5	5	2	1	0	-5



Últimas Palabras: Como puedes ver, y con las reglas en la mano, la muerte de un personaje siempre llegará mientras se encuentra inconsciente, pero si el DJ lo considera oportuno puede permitir que un PJ o PNJ recupere la consciencia segundos antes de fallecer para decir sus últimas palabras, para ayudar con cierta información al resto de PJ o simplemente para maldecir a los que lo mataron. En todo caso, el DJ no debería abusar de ello y utilizarlo sólo en momentos especialmente dramáticos.

Localizaciones de Impacto

En la mayor parte de las ocasiones, las heridas que recibe el personaje impactarán en una parte concreta de su cuerpo —por ejemplo, un puñetazo en la mandíbula, una garra que rasga un muslo o un disparo que impacta en un brazo—, lo que tiene una especial importancia, ya que algunas zonas de nuestro cuerpo son especialmente delicadas, mientras que otras pueden aguantar más daño sin ver resentida la salud general del personaje, y eso sin hablar de que podemos haber protegido más una zona que otra con una armadura o parapetándonos detrás de algún tipo de protección. Por tanto, para determinar exactamente dónde tiene lugar una herida se debe tirar 1D10 y consultar la siguiente tabla de Localizaciones de Impacto: el resultado obtenido nos indicará la parte del cuerpo que ha recibido el impacto del ataque.

Tabla de Localizaciones de Impacto

1D10 - Localización

- * 1 Cabeza
- * 2 Brazo Derecho
- * 3 Brazo Izquierdo
- * 4 - 6 Pecho
- * 7 - 8 Abdomen
- * 9 Pierna Derecha
- * 10 Pierna Izquierda

En caso de que un personaje reciba un impacto en la cabeza, los PD recibidos en ella —los que hayan atravesado la armadura que tengamos en esa localización— se verán multiplicados por 2. De la misma manera, todos los PD que se realicen sobre piernas y brazos, y tras restar la armadura que proteja esa zona, se dividirán entre 2, redondeando hacia arriba. Los ataques dirigidos a pecho y abdomen quedarán tal y como estaban, causando los mismos PD en todos los casos. Además, deberemos llevar la cuenta de los PD que recibe el personaje en sus extremidades, ya que pueden mermar las capacidades físicas del PJ, pues si en algún momento la cantidad de PD recibidos en ambos brazos supera la mitad de sus PV totales, todas las competencias que dependan de la Agilidad se verán reducidas a la mitad, redondeando hacia arriba. De la misma forma, si los PD que haya recibido en las dos piernas llegan a superar esa misma cantidad, la mitad de sus PV totales, todas las competencias que se basen en la Agilidad también quedarán a la mitad, redondeando hacia arriba.

Aunque en la mayor parte de los casos la Tabla de Localización de Impactos se utiliza de la forma que hemos descrito, en determinadas ocasiones, el DJ se verá obligado a modificar tanto la tirada como la Tabla de Localizaciones para poder representar en el juego aquellos casos excepcionales que se producen durante los combates. Algunas de las situaciones que lo requieren son:

- **Personaje semioculto:** Si uno de los personajes tiene parte del cuerpo oculto o resguardado detrás de un objeto, de un animal o de otro personaje, en caso de que la tirada de Localizaciones nos indique una zona del cuerpo oculta, el ataque o el daño se producirá sobre el objeto o ser que se encuentra delante. Por ejemplo, si atacamos a un saqueador en moto no podremos nunca alcanzarle en la pierna que se encuentra al otro lado de la moto, así que si la tirada de Localización nos indica esa pierna, le habremos alcanzado a la moto; si le disparamos un enemigo resguardado detrás de una cerca de piedra, y del que sólo vemos sus brazos, pecho y cabeza, en caso de obtener otro resultado que no sean esos en la Tabla de Localización, las balas impactarían contra la cerca sin causar ningún daño.
- **Ataques desde arriba:** Si atacamos a un enemigo desde una posición elevada (desde encima de un muro, desde un tejado... un enemigo caído o un jinete contra un mercenario a pie...), la tirada de Localización se hará con 1D5 en vez de con 1D10.
- **Ataques desde abajo:** Si atacamos a un enemigo que está en una posición elevada (hemos caído y el enemigo está de pie; un ataque a pie contra un jinete a tricaballo, etc.), la tirada de Localización se hará con 1D5+5 en vez de con 1D10.
- **Criaturas amorfas:** La Tabla de Localización de Impactos está pensada para enemigos humanoides, pero no todas las criaturas con las que nos enfrentemos serán humanos. Muchos ni siquiera tendrán forma humana. En estos casos, consulta su descripción en pertinente y adáptalo como convenga.

Éstas son las situaciones más comunes que pueden requerir una modificación en la tirada de Localizaciones, pero el Director de Juego es libre de realizar otras si lo ve conveniente, ya sea basándose en estas reglas o no.

Secuelas

Llegados a este punto ya sabrás cómo afecta el daño a los Puntos de Vida de un personaje, pero todavía tenemos que hablar de las secuelas, los efectos físicos que sobre el cuerpo de un personaje tienen aquellos golpes especialmente devastadores y poderosos: muertes de un solo disparo, miembros cortados de un hachazo o cicatrices pavorosas que nos recuerdan que el mundo, especialmente en *Fallout*, es violento y cruel. Siempre que un personaje reciba de un solo golpe o ataque tantos PD o más que la mitad de sus PV — redondeando hacia abajo y antes de que el daño se multiplique o divida según la localización afectada—, consideraremos que la herida habrá sido de tal magnitud que le provocará inmediatamente una secuela.

Haz una tirada de 1D10 en la sección correspondiente de la Tabla de Secuelas, según la localización afectada por el ataque. Recuerda que ninguna característica (SPECIAL) puede reducirse por debajo de 1, al contrario que las competencias, que sí pueden llegar a valores negativos.

Tabla de Secuelas

Cabeza

1D10 - Secuela

- 1 – 2 Conmoción: El ataque le produce un fuerte dolor y una gran conmoción durante 2D6 asaltos. Durante ese tiempo, pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán modificadas en -50%.
- 3 – 4 Cicatriz: Una vez curada, la herida dejará una gran cicatriz en su rostro, desfigurándole la cara. Pierde el bonificador del Rasgo “Sex Appeal” (conservando el efecto negativo) en caso de que lo tuviera, o bien simplemente ve reducida su “Magnetismo” en 2 puntos permanentemente.
- 5 Nariz Rota: El golpe le rompe el tabique nasal. Pierde como se explicaba en la anterior el rasgo “Sex Appeal”, etc. o simplemente se reducen 2 puntos de “Magnetismo” y -25% en Degustar.
- 6 Lengua Cortada: El personaje pierde varios dientes y la lengua, o la garganta se ha visto afectada, privándole de la capacidad de articular más que gemidos y gritos incoherentes, sus competencias en Carisma se reducen un 75%.
- 7 Pierde una oreja: El golpe le arranca una oreja y daña la zona interna del oído, -25% en su facultad de Escuchar. En caso de que haya perdido las dos, el personaje quedará sordo de por vida: se le restan -5 puntos en Percepción y fallará de forma automática todas sus tiradas de Escuchar.
- 8 Pierde un ojo: El ataque le destroza uno de los ojos, lo que se traduce en un -25% en Descubrir. En caso de que haya perdido los dos ojos —que también es mala suerte—, el personaje queda ciego de por vida: se le restan -5 puntos en Percepción, fallará de forma automática todas sus tiradas de Descubrir y tendrá -50% en todas las tiradas que requieran al menos un mínimo de capacidad visual (desde Artesanía a Conducir, pasando por Cabalgar, Pilotar, Tregar, Correr, etc.). Sí, lo mejor es que retires a este personaje y te hagas uno nuevo...
- 9 Conmoción Cerebral Grave: El ataque ha dañado ligeramente el cerebro del personaje. El personaje cae inconsciente de forma automática durante tantos días como 20 menos el nivel de Resistencia del PJ, tiempo en el que tendrá que ser alimentado y cuidado para que no fallezca. Cuando despierte —si despierta—, su nivel de Inteligencia y de Carisma se verán reducidos de forma permanente a la mitad, redondeando hacia arriba.
- 10 Muerte: El golpe ha dañado gravemente el cerebro o el cuello, y el personaje muere de forma más o menos instantánea.

Brazos

1D10 - Secuela

- 1 – 4 Cicatriz: Una vez curada, la herida dejará una gran cicatriz en el brazo afectado.
- 5 – 6 Brazo Malherido: La rotura de varios huesos y el desgarró muscular inutiliza ese brazo durante tantos días como 20 menos el nivel de Resistencia del personaje. Durante ese tiempo se considera que tiene el Brazo Cortado.
- 7 – 8 Tendones Rotos: El ataque destroza varios tendones de la mano, afectando al movimiento de la misma. El personaje pierde de forma permanente 1 punto de Agilidad.
- 9 Mano Cortada: El golpe le corta la mano o se la inutiliza de forma permanente, reduce su Agilidad 1 punto de forma permanente y, además, no podrá usar armas de dos manos nunca más; si era su mano buena sólo podrá utilizar armas de una mano con su mano torpe con el correspondiente penalizador.
- 10 Brazo Cortado: El ataque secciona completamente el brazo o lo deja inútil de por vida. Reduce a la mitad su nivel de Agilidad, además de todo lo descrito en la anterior secuela.

Pecho

1D10 - Secuela

- 1 – 3 Cicatriz: Una vez curada, la herida dejará una gran cicatriz en el pecho, espalda o costado del personaje.
- 4 – 6 Costillas Rotas: El golpe rompe una o varias de las costillas del personaje, provocándole un intenso dolor cada vez que se mueve. Hasta que consigue curarse por completo, el personaje tendrá un -50% en todas aquellas competencias que requieran movimiento o esfuerzo físico (Correr, Saltar, Competencias de Armas, etc.).
- 7 Daños Internos: El ataque provoca la rotura de huesos y músculos, que no consiguen curar de forma adecuada. Reduce en 1 punto la Resistencia del personaje.
- 8 Pulmones Dañados: La herida afecta a los pulmones, que quedan dañados de forma permanente. Reduce en 2 puntos la Resistencia y la Fuerza del personaje.
- 9 Corazón Dañado: El golpe afecta al corazón. El personaje cae inconsciente al suelo de forma automática, y morirá en 3 asaltos si no se consigue detener la enorme hemorragia que surge de su pecho. Si otro PJ tiene éxito en una tirada de Primeros Auxilios parará la hemorragia, aunque el personaje perderá de forma permanente 3 puntos de Resistencia y Fuerza.
- 10 Columna vertebral afectada: Si la herida se ha realizado con un arma de corte (como un hacha), la columna quedará seccionada y la enorme hemorragia acabará con el personaje en segundos. Si ha sido una herida realizada con un arma perforante o a distancia (como una lanza larga o una pistola) o contundente (como un supertrineo), el personaje perderá la movilidad de brazos y piernas.

Abdomen

1D10 - Secuela

- 1 – 4 Cicatriz: Una vez curada, la herida dejará una gran cicatriz en el abdomen, costados o espalda del personaje.
- 5 – 6 Desgarro Abdominal: El golpe destroza el abdomen del personaje, provocándole un intenso dolor. Durante tantos asaltos como 20 menos su valor en Resistencia, el personaje no podrá hacer otra cosa que revolcarse por el suelo como si fuera un poseso.
- 7 Genitales Destrozados: La herida destroza los órganos reproductores del personaje, incluso puede que seccionándolos, dejándolos inservibles de por vida.
- 8 Daños Internos: El ataque provoca la rotura de varios músculos y huesos, que no se curarán de forma adecuada. Reduce en 1 punto la Resistencia del personaje.
- 9 Pelvis Fracturada: El golpe destroza varios huesos de la pelvis y la cadera. Reduce en 2 puntos la Fuerza y la Agilidad del personaje, además el personaje se vuelve cojo.
- 10 Columna Afectada: Si la herida se ha realizado con un arma de corte (como un hacha), la columna quedará seccionada y la enorme hemorragia acabará con el personaje en segundos. Si ha sido una herida realizada con un arma perforante o a distancia (como una pistola o una lanza larga) o contundente (como un supertrineo), el personaje perderá la movilidad en las piernas.

Piernas

1D10- Secuela

- 1 – 4 Cicatriz: Una vez curada, la herida dejará una gran cicatriz en la pierna afectada.
- 5 – 6 Pierna Malherida: La rotura de varios huesos y el desgarro muscular inutiliza esa pierna durante tantos días como 20 menos el nivel de Resistencia del personaje. Durante ese tiempo se considera que tiene la Pierna Cortada.
- 7 – 8 Tendones Rotos: El ataque destroza varios tendones del pie, afectando al movimiento, el personaje se vuelve cojo.
- 9 Pie Cortado: El golpe le corta el pie o se lo inutiliza para siempre. Pierde 3 puntos de forma permanente en Agilidad y su movimiento se ve reducido a la mitad, lo mismo que su porcentaje en Correr. Puede llevar muletas o sustituir el pie por una pata de palo o similar.
- 10 Pierna Cortada: El ataque secciona completamente la pierna o la deja inútil de por vida. Reduce a la mitad su nivel de Agilidad, al igual que todas las competencias que dependan de dicha característica o que requieran el uso de piernas para utilizarla. El personaje deberá llevar muletas por el resto de sus días.

Peligros

En la mayor parte de los casos, la salud de los personajes se verá mermada durante el combate, del que hablaremos en nuestro siguiente capítulo, pero no siempre será así, ya que en el mundo de Fallout, al igual que en el nuestro, existen muchas maneras de perjudicar nuestra salud: venenos, drogas, enfermedades, caídas, hambre, frío o incluso el propio paso del tiempo, que no perdona a nadie, son elementos y situaciones con las que un personaje tendrá que aprender a lidiar en sus aventuras. En esta sección hablaremos de todas ellas, para que tomes buena nota de lo que es conveniente evitar si quieres que el PJ tenga una larga y próspera vida.

ASFIXIA

Cuando un personaje se encuentre en una situación en la que no le sea posible respirar, bien porque algo se lo impide —está siendo estrangulado, por ejemplo— bien porque no le es posible tomar aire —se encuentra bajo el agua o en una habitación llena de humo—, tendrá que comenzar a realizar tiradas de Resistencia $\times 10$ para aguantar la respiración. Ese multiplicador se irá reduciendo en un $\times 1$ cada asalto posterior —en el segundo asalto será RES $\times 9$, en el tercero RES $\times 8$, etc. —, hasta reducirse a Resistencia $\times 1$, en la que se mantendrá hasta que pueda respirar o la falle.

En el momento en que no tenga éxito en alguna de esas tiradas de Resistencia, el personaje comenzará a asfixiarse y cada asalto que pase sin respirar recibirá 2 PD. Esa pérdida sólo se detendrá en el momento en que vuelva de nuevo a respirar o muera por falta de aire. Naturalmente, se siguen las reglas habituales de inconsciencia y pérdida de PV negativos, lo que significa que una vez llegue a 0 PV, perderá automáticamente 3 PV cada asalto: 2 por la asfixia y 1 más por estar a PV negativos.

Si el personaje no tuvo tiempo de coger aire antes de comenzar las tiradas de Resistencia —lo estrangulan por sorpresa, cae al agua sin darse cuenta, etc. —, las tiradas pueden comenzar con un multiplicador menor ($\times 8$, $\times 5$ o incluso por $\times 3$), según considere el Director de Juego teniendo en cuenta la situación concreta.

CAÍDAS

Siempre que un personaje caiga de una altura, hemos de calcular el daño que le produce el duro aterrizaje contra el suelo. Consideramos que si cae desde una altura menor a 3 metros, sólo recibirá contusiones menores —como máximo 1 PD, si el DJ lo considera oportuno—, pero a partir de esa altura, el personaje recibirá 1D6 PD por cada 3 metros de altura o fracción. Por ejemplo, si cae de 3 metros serán 1D6 PD; si cae desde 4, 5 o 6 metros, serán 2D6 PD; si la altura es de 7, 8 o 9 el daño será de 3D6, etc.

Queda a discreción del DJ dividir los PD entre dos si el personaje cae sobre una superficie relativamente blanda —agua, paja...—, aunque también puede multiplicar el resultado por dos si es una zona áspera o accidentada —rocas bastante afiladas, por ejemplo—.

De todas formas, si el personaje tiene éxito en una tirada de Saltar, se considera que es capaz de aterrizar de una manera más o menos elegante, reduciendo los PD recibidos a la mitad, redondeando hacia abajo.

Los PD recibidos se aplicarán a una localización concreta, con lo que puede dividirse o multiplicarse según donde se haya producido la caída, y puede provocar una secuela en el personaje. La armadura que lleve el PJ no le protegerá en caso de caída; más aún, si se trata de una servoarmadura sin propulsores, una armadura de combate o una metálica, etc. ésta perderá una cantidad de puntos de Resistencia igual a la mitad de los PD recibidos por el personaje, redondeando hacia abajo.

CALOR Y FRÍO

Las temperaturas en el Yermo pueden ser extremas, por tanto, también son especialmente perjudiciales, y tendremos que aprender a evitarlas siempre que podamos. Si un personaje se encuentra a la intemperie con una temperatura superior a 50 grados centígrados, especialmente si está al sol, deberá hacer una tirada de Resistencia x10 cada hora, aunque por cada hora posterior a la primera, el multiplicador se irá reduciendo en 1, hasta llegar a Resistencia x1, en que no podrá bajar más.

Si el DJ lo considera oportuno, teniendo en cuenta la vestimenta o armadura que lleve el PJ o, si la temperatura es muy alta, las tiradas de Resistencia pueden incluso comenzar a x7, x5 o x3. Y aunque el personaje vaya sacando las tiradas, irá sintiéndose cada vez peor conforme se vaya reduciendo el multiplicador —mareos, vómitos, náuseas...—, hasta el momento en que falle una de ellas, cuando caerá inconsciente y comenzará a perder cada hora de exposición al calor 2 PV, hasta que muera o se le refresque de alguna forma. Una vez que se encuentre en un lugar más fresco, el personaje irá recuperando los PV perdidos a razón de 1 PV por hora.

El frío, sin embargo, es aún más puñetero, pues es capaz de dejar secuelas importantes en el personaje. Por cada hora —o incluso menos, si el personaje no va bien abrigado o la temperatura es muy baja— expuesto a una temperatura inferior a los 20 grados bajo cero el personaje perderá 1 PV y 1 punto de una característica primaria, que será elegida aleatoriamente entre Fuerza, Agilidad y Percepción —tira 1D3 para decidir la característica que lo pierde—.

Conforme vaya perdiendo PV y puntos de características, el personaje irá sintiendo como sus dedos y miembros se entumecen, muchas veces sin sentir dolor alguno, y la somnolencia le irá invadiendo progresivamente, hasta que llegue a 0 PV, momento en que el sueño lo alcanzará y quedará completamente inconsciente, perdiendo 1 PV por cada asalto posterior hasta morir definitivamente.

Si lo que llega primero a 0 fuera alguna de las características, el personaje sufrirá además efectos diferentes, según la característica disminuida:

- Si se trata de la Fuerza, el personaje se desmayará agotado, incapaz de moverse del sitio.
- Si es la Agilidad, las piernas y los brazos quedarán tan entumecidas que no podrá usarlos.
- Si es la Percepción, el personaje quedará ciego.

De todas formas, en el caso de que el personaje consiga llegar —por sí mismo o ayudado por otros— a una zona protegida y caldeada, podrá recuperarse a razón de 1 PV por hora y 1 punto de cada una de las características afectadas por el frío cada 4 horas. Claro que si alguna de las características llegó a 0, el personaje tendrá que hacer una tirada de Resistencia x6 o sólo recuperará la mitad de los puntos perdidos; la otra mitad los perderá para siempre.

RADIACIÓN

La radiación es una de las más horribles realidades del mundo postnuclear. Siempre ha habido un cierto grado de radiación desde que cayeron las bombas, y un poco de radiación provoca mutaciones en animales, algunas de las cuales pueden resultar útiles, por lo menos hablando en términos evolutivos. Sin embargo, los humanos no fueron diseñados para resistir grandes cantidades de radiación (los Necrófagos y los Supermutantes son la excepción). Es evidente que no todos los niveles de radiación causan un envenenamiento inmediato; un personaje podría acumular fácilmente muchos niveles de radiación acampando en una zona muy irradiada o cuando camina a través del cráter que provocó una bomba. Los niveles de radiación se miden en “Rads”, una medida estándar que mide cuantas partículas radioactivas entran en el organismo. Alrededor de los 1000 Rads se considera una cantidad letal. El problema de la radiación es que no abandona el cuerpo en mucho tiempo (unos 10 Rads tardan 24 horas en abandonar el cuerpo de la víctima) y las fuentes de radiación podrían liberar cientos de Rads por día. Unos pocos Rads no te dañarán (de hecho, los detectores de humo de las casas contienen Americio, un isótopo radioactivo). Una persona puede recibir unos 6 o 7 Rads al día sin sentir sus efectos secundarios. La radiación sólo puede ser tratada en instituciones médicas calificadas o con ciertos tipos de drogas. Claro que un personaje no necesariamente sabe cuántos Rads tiene acumulados en su cuerpo, a menos que tenga un contador Geiger. El Director de Juego debe prestar mucha atención a esto. Esta tabla es desagradable, pero así son los resultados de una guerra nuclear. 24 horas después de cada nivel de envenenamiento por radiación, ocurren los siguientes efectos.

Tabla de Radiación

Radiación - Efecto

- 50: El personaje se siente extrañamente cansado.
- 100: El personaje empieza a sentirse mal y con dolores. La piel comienza a picar un poco, y aparecen quemaduras cutáneas.
- 400: El personaje se siente enfermo. Los músculos y las articulaciones empiezan a doler. La piel pica y empiezan a desarrollarse pequeñas llagas.
- 600: El personaje empieza a vomitar y a sufrir diarreas. Los músculos y las articulaciones todavía duelen, pero ése es el menor de sus problemas. Las llagas le cubren la piel, y el pelo se cae en grandes cantidades. Desarrollan un suave resplandor por la noche.
- 800: El personaje vomita sangre, y también experimenta diarreas sangrantes. El pelo ya se ha caído por completo llegado este punto. La piel empieza a ablandarse, y a colgar en algunas zonas. La muerte ocurrirá 24 horas después de recibir esta cantidad de radiación, a menos que sea tratado.
- 1000: Olvídate de las 24 horas de tiempo límite; este nivel de radiación causa inconsciencia a los pocos minutos de la exposición. Al poco tiempo después, el cuerpo del personaje comienza a “apagarse”. Uno experimenta sólo este nivel de radiación después de un largo tiempo sin ser tratado y continuar sin hacerlo, o si deciden rondar por una zona-cero (donde explotó una bomba nuclear, por ejemplo) sin ninguna protección.

ENFERMEDADES VENÉREAS

Durante la época seguida de una guerra, como la acontecida en el mundo de Fallout, la propagación de enfermedades de transmisión sexual está a la orden del día y son bastante comunes, el Director de Juego es libre de añadir las que desee, siendo las más conocidas:

- El herpes, en el que los genitales y el ano se cubren de pequeñas ampollas que provocan un escozor desesperante y en muchos casos vienen acompañados de gran dolor. El desarrollo de la enfermedad en una mujer embarazada puede provocar malformaciones en su hijo o incluso su muerte.
- Las purgaciones, también llamadas ladillas, en las que la zona genital se ve infectada por parásitos que provocan un gran picor.
- La gonorrea produce una dolorosa sensación de escozor al orinar y provoca la expulsión de una secreción amarillenta en los hombres. En algunos casos graves la gonorrea provoca la esterilidad de la persona afectada.

Método de contagio (entre 0% y 40%, según el compañero de cama): Por compartir lecho y goce con una persona que posea la enfermedad, especialmente si no cuida mucho su higiene o es especialmente promiscua.

Convalecencia: En ninguno de los casos se puede morir por tener una enfermedad venérea, aunque sí que será una fuente de molestias continuas pues será necesario acudir a un doctor con conocimientos sobre el tema para tratarlas, por ejemplo en el caso de las purgaciones se ha de afeitar completamente la zona genital del enfermo.

DROGAS

Aún existen sustancias químicas que provocan adicción en el mundo post-nuclear. Desde el minero de uranio que trata de olvidar el final de su existencia, hasta el mercenario que toma anfetaminas antes del combate, las drogas son tan comunes como la radiación en el universo de Fallout.

Muchas drogas y sustancias químicas tienen un rango de adicción distinto. Cuando se toma una droga, el personaje hace una tirada contra la adicción de dicha droga (más o menos los pertinentes modificadores). Si la tirada es satisfactoria, el personaje ha superado la dependencia a esa droga. La dependencia a las sustancias químicas está bien (en la mayoría de los casos) siempre y cuando el personaje consiga más de esa droga.

El problema está en que muchas drogas son demasiado caras, y los traficantes ofrecen algunas dosis a bajo precio para que el personaje se vuelva adicto, entonces después comienzan a subir los precios.

Mira la tabla Sobredosis a continuación para ver cuántas drogas puede consumir un personaje antes de sufrir los efectos de la sobredosis.

Síndrome de Abstinencia: Cuando un personaje no puede conseguir más drogas, comienza a sentir el síndrome de abstinencia. Normalmente, 24 horas después de la última dosis. Las penalizaciones dependen de cada droga. Luego de que comience el efecto que varía según cada droga, debe realizar una tirada de Resistencia cada hora (con su modificación pertinente). Si el personaje consigue 5 tiradas satisfactorias seguidas, entonces se libera de la adicción. La abstinencia puede resultar ser un tiempo agónico para el personaje y para el grupo, especialmente en mitad de una aventura. Podrá realizar estas tiradas una vez al día.

Sobredosis: Un personaje que consume muchas drogas, es probable que sufra una sobredosis, lo cual es realmente malo para el corazón. Un personaje puede consumir tanta cantidad de drogas a la vez como lo indica la tabla de Sobredosis. Si supera esta cantidad sentirá los efectos de la sobredosis y caerá inconsciente. Además sufrirá 1D10 de daño por turno hasta que vuelva en sí. Para determinar cuántas drogas puede consumir tu personaje antes de que sufra los efectos de Sobredosis hay una simple tabla. En esta tabla cada droga consume una cantidad de *Puntos de Sobredosis* el máximo que puede consumir tu personaje es su RESx19. Así un personaje con Resistencia 1 tendría solo 19 y uno con Resistencia 10 tendría 190, y podría consumir 5 Voodoo sin sufrir los efectos de la sobredosis.

- **Alcohólico:** Un personaje que consume mucho alcohol puede volverse adicto. El riesgo de adicción es muy bajo, pero sigue existiendo. Riesgo: 5% Cerveza, 10% Escocés, Vodka y Whisky. Si el personaje cae adicto al alcohol, sufrirá una penalización de -1 Agilidad y -1 Carisma durante 7 días.
- **Adicto a los Esteroides:** Un personaje que abuse de los esteroides tiene un elevado riesgo de volverse adicto. Riesgo: 25%. Si el personaje cae adicto a los esteroides, sufrirá una penalización de -2 Fuerza, -3 Agilidad y -2 Resistencia durante 1 semana y comienza a los 2 días.
- **Adicto al Jet:** El Jet es la peor droga del Yermo, es altamente adictiva y los adictos no se pueden recuperar de forma natural. Deben recurrir a un antídoto químico. Riesgo: 50%, Si el personaje cae adicto al Jet, sufrirá una penalización de -1 Fuerza y -1 Percepción. La duración es permanente, y comienza a los 2 días.
- **Adicto a los Mentats:** Un personaje que se vuelva adicto a las Mentats se comportara como un imbécil hasta que no tenga su dosis. Afortunadamente el Riesgo: de adicción es bajo: 15%. Si el personaje cae adicto a los Mentats, sufrirá una penalización de -3 Inteligencia y -2 Agilidad durante 1 semana y comienza a los 7 días.
- **Adicto a la Nuka Cola:** El gran sabor. Te preguntas a ti mismo por qué, pero simplemente te gusta. Te gusta tanto que te has vuelto adicto. Un personaje que caiga adicto a la Nuka Cola tendrá que beberla siempre que pueda. Afortunadamente el Riesgo de adicción es solo del 10%, pero el efecto negativo de la adicción baja la Inteligencia del personaje a 1. Dura 1 semana y comienza a los 30 minutos después de la ingestión.
- **Adicto al Psycho:** el mundo ha cambiado ligeramente para ti después de haber consumido Psycho y volverte adicto solo te ha vuelto más peligroso. Originalmente diseñado para los soldados el Psycho, permite ignorar el dolor temporalmente. Riesgo: 20%. Un personaje adicto tiene una penalización de -2 Inteligencia. Dura 1 semana y comienza a los 7 días.
- **Adicto al Rad-Away:** Usar Radaway tiene un Riesgo de adicción de 10%. Esta adicción causa que el personaje sienta náuseas. El efecto negativo causa -1 Resistencia. Dura 1 semana y comienza a los 10 días.
- **Adicto al Juego:** “Es divertido, ¿te gusta jugar Tragic, no? Bueno podría decirse que realmente LO AMAS no puedes centrar tu mente en otra cosa que no sea este fabuloso juego de cartas”. Riesgo: 5%. Los efectos duran 1 semana y comienzan en 1 día. Lo malo de jugar Tragic es que simplemente no puedes dejar de jugar. Cada vez que viajes o al menos una vez al día deberás detenerte 1 vez para echar una partida. Así ocurre también con el resto de juegos.
- **Adicto a los Estimulantes:** ¿Qué? Riesgo: Se trata de un rasgo. Los efectos duran para siempre, se trata la necesidad de consumir al menos un estimulante al día, no puede curarse de ninguna manera y, por cada día que no se tome un estimulante la Resistencia baja 1, si llega a 0 el personaje muere de forma espantosa.

ENVEJECIMIENTO

Como ya hemos dicho antes, el tiempo es, a largo plazo, el mayor enemigo de un personaje, pues lo que quizá no han conseguido hacer algún saqueador drogado hasta las cejas o las bestias con las que se ha topado en sus aventuras, está claro que lo conseguirá la parca más tarde o más temprano. Para representar los efectos del envejecimiento, cuando el personaje cumpla los 55 años deberá hacer una tirada en la siguiente tabla y aplicar el resultado obtenido. En los años posteriores se repetirá la tirada, pero sumando un +2 al resultado de los dados por cada año que tenga el personaje por encima de 55 — por ejemplo, al cumplir 58, tendrá que hacer una tirada de 1D100 sumándole +6 al resultado —. Nada podemos hacer contra el destino, que ya está escrito.

Tabla de Envejecimiento

1D100 - Resultado

- 01 – 40 No ocurre nada.
- 41 – 50 El personaje pierde 1 punto de Fuerza de forma permanente. Si se le reduce a 0 puntos, muere.
- 51 – 60 El personaje pierde 1 punto de Agilidad de forma permanente. Si se le reduce a 0 puntos, muere.
- 61 – 70 El personaje pierde 1 punto de Inteligencia de forma permanente. Si se le reduce a 0 puntos, muere.
- 71 – 80 El personaje pierde 1 punto de Percepción de forma permanente. Si se le reduce a 0 puntos, muere.
- 81 – 95 El personaje pierde 2 puntos de Resistencia de forma permanente. Si se le reduce a 0 puntos, muere.
- 96 – 00 El personaje muere por causas naturales.

Por último sólo resta decir que si los cincuenta y cinco te parece una edad demasiado temprana para sufrir los estragos de la vejez te recordamos que en el Yermo la esperanza de vida debería ser mucho menor que la que disfrutamos en la actualidad, aunque eres libre de modificarlo a tu gusto, tanto al alza como a la baja.

FUEGO

El daño causado por el fuego depende del tamaño de la llama y del tiempo que permanezca en contacto con el cuerpo del personaje. Ser golpeado por un palo en llamas supondría 1D6 Puntos de Daño por cada ataque, mientras que ser quemado en una hoguera serían 3D6 PD por asalto, y permanecer en medio de una habitación en llamas serían 5D6 PD o incluso más.

En todo caso, el daño por fuego afectará siempre a los PV generales del personaje, no a una localización concreta —aunque la quemadura sólo se aplique a una zona del cuerpo, no hará más o menos daño por alcanzar esa parte concreta—.

Además, la armadura deja de proteger contra las llamas a partir del segundo asalto, aunque si se trata de una armadura de cuero o algún otro tipo de ropaje ligero que esté bien empapado en agua, otorga una protección de 3 puntos durante 2D6 asaltos, tras lo cual quedará consumida por el fuego. En el caso concreto del Lanzallamas y la Granada Incendiaria se hará valer como si de una hoguera se tratara.

HAMBRE Y SED

La falta total de alimentos irá degradando progresivamente al personaje, hasta provocarle la muerte. Debido a ello, por cada día completo que pase el personaje sin alimentarse perderá 1 punto de Fuerza, Agilidad y Resistencia. En el momento en que alguna de estas características llegue a 0, el PJ se desmayará y morirá pocas horas después.

Si recibe alimentos antes de que ocurra esto, el personaje podrá recuperar los puntos perdidos a un ritmo de 1 punto en cada característica por día de reposo. La falta de agua es, sin embargo, más peligrosa, ya que el cuerpo humano necesita entre uno y tres litros diarios de agua para evitar la deshidratación y poder funcionar.

Por todo ello, cada día que el personaje pase sin beber perderá 2 puntos en las características de Fuerza, Agilidad y Resistencia hasta el momento en que alguna de las características llegue a 0, momento en el que el personaje caerá al suelo inconsciente y morirá pocas horas después. Si consigue beber antes de que se produzca la muerte, el personaje recuperará los puntos perdidos a un ritmo de 2 puntos por cada día de reposo. En el apartado Radiación de este mismo capítulo se puede observar los efectos de la radiación.

VENENOS

Por si fueran pocas las situaciones que pueden herir o perjudicar a un personaje, todavía falta añadir una más: el envenenamiento. Ya sea suministrado con fines dañinos, utilizado como defensa por ciertos animales y criaturas o consumido de forma totalmente involuntaria, lo cierto es que los personajes tendrán que vérselas en multitud de ocasiones con los perniciosos efectos del veneno, así que ya pueden empezar a subir su porcentaje en Degustar y en los diferentes conocimientos si no quieren terminar sus días con la cara sumergida en la escudilla de sopa caliente que estaban saboreando. Cuando un personaje es envenenado deberá hacer una tirada de RESx6, aunque ciertos venenos pueden ser más o menos ponzoñosos y utilizarán multiplicadores diferentes —como podrás ver más adelante—. El éxito de la tirada indica el daño que produce el veneno en el organismo del personaje, de la siguiente forma:

- Con un éxito crítico el personaje resistirá el veneno y no se verá afectado.
- Con un éxito normal sufrirá los efectos del veneno de forma atenuada, y sólo recibirá la mitad de PD que éste provoque normalmente.

- Con un fallo el personaje perderá los PD normales que provoque el veneno.
- Con una pifia el personaje sufrirá una grave intoxicación y el veneno le provocará el doble de daño de lo normal.

Esta tirada de Resistencia se irá repitiendo cada cierto tiempo según el tipo de veneno con el que se haya intoxicado —lo normal es repetirla cada hora, aunque hay venenos que actúan de forma más o menos rápida—, al menos hasta que saque un éxito crítico y se salve, o pierda todos sus PV, momento en que caerá fulminado al suelo para morir escasos asaltos después. Pero si, antes de que esto suceda, el personaje recibe los cuidados de un médico —quien tendrá que obtener una tirada exitosa de Medicina—, las tiradas de Resistencia que realice el personaje obtendrán un bonificador de +20%.

Y, por otro lado, si el envenenador ha decidido utilizar dosis extras de veneno sobre el PJ, la tirada de Resistencia de éste disminuirá su multiplicador en un x1 (por ejemplo, si era x6 bajará a x5), aunque le será imposible disimular de forma alguna el sabor del veneno, por lo que será más fácil de detectar. A continuación te presentamos algunos de los venenos, aunque el Director de Juego es libre de crear los suyos propios.

Acónito

Planta de flores azules o violetas que crece junto a los manantiales y cursos de agua. Su ingestión es tremendamente tóxica, produciendo mareos, ojos llorosos, temblores y finalmente la muerte por fallo respiratorio y sanguíneo. A pesar de todo se trata de una planta con un sabor muy amargo, por lo que es fácil detectarla con una tirada de Degustar.

Efectos: Se debe hacer una tirada de Resistencia x4 y el daño que produce es de 5 PD. La tirada debe repetirse cada hora y si el enfermo llega a 0 PV, caerá en coma y morirá dos o tres días después.

Arsénico

Mineral que puede adquirir un tono blanco y transparente (denominado “rejalgar”), amarillo (“oropimente”) o rojo (“sandáracá”). Si se administra con tino y conocimiento es considerado un buen medicamento pero, en la mayor parte de las ocasiones, se utiliza como veneno debido a su alta toxicidad, pues provoca en todo aquél que lo ingiere la muerte de forma tan rápida y fulminante que pocos son los que se dan cuenta de lo que ocurre.

Efectos: Media hora después de ingerirlo el personaje tendrá que hacer una tirada de Resistencia x2. Si falla, muere inmediatamente, y si saca la tirada perderá la mitad de sus PV, pero sobrevivirá a la experiencia.

Cicuta

Planta muy parecida al perejil y al hinojo, aunque de olor desagradable, que crece en lugares frescos y húmedos, como la orilla de los ríos. Posee flores blancas y semillas negruzcas de donde se obtiene un zumo extremadamente venenoso con un fuerte olor a orina. La cicuta, un veneno casi fulminante, provoca en el envenenado sollozos y un frío intenso en las extremidades que va subiendo hacia el pecho, provocando la muerte por asfixia al detener los pulmones.

Efectos: La tirada de Resistencia debe hacerse a x2 y causa la pérdida de 8 PD cada media hora.

Escorpión

El veneno del escorpión, arácnido muy extendido en la Península, produce una gran inflamación en la zona afectada, alternándose periodos de calor con otros de frío, pero aparte de eso y un tremendo dolor en la zona afectada, no tiene otro efecto sobre el hombre.

Efectos: La tirada de Resistencia se realiza a x6 y el veneno sólo produce dolor aunque puede provocar un penalizador de -15% durante 1 día a cualquier tirada de Agilidad/Fuerza relacionada con el uso de los brazos si la picadura tuvo lugar en un brazo, o a las competencias de Agilidad relacionadas con las piernas, si fue en un pie.

Víbora

El veneno de víbora, serpiente muy común a lo largo y ancho del Yermo. El infortunado que recibe el veneno de víbora irá palideciendo poco a poco, sufriendo pequeñas sangrías en las encías, inflamación del hígado, dolores en el vientre, vómitos, somnolencia y un frío extremo que poco a poco irá destruyendo sus fuerzas.

Efectos: Para enfrentarse a los efectos del veneno de víbora debemos tirar Resistencia x4, provocando el veneno 1 PD cada hora.

Curación

Llevamos todo el capítulo hablando de heridas, daños y lesiones, así que, antes de pasar al siguiente capítulo, llega el momento de explicar cómo puede recuperar la salud nuestro personaje. Para saberlo debemos comprobar si el PJ se encuentra con PV negativos o positivos, ya que la manera de curarse es muy diferente en cada caso. Como dijimos al comienzo del capítulo, un personaje con PV negativos perderá 1 PV adicional cada asalto hasta que alcance un número de PV negativos iguales a sus PV máximos, momento en el que muere.

La única manera de evitarlo es que otro personaje —un compañero, un PNJ, etc. — intente estabilizar la pérdida realizando unas curas de urgencia, toscas pero rápidas: taponando la herida, entablillando una fractura, deteniendo la hemorragia, etc. Para ello, la persona que realiza esas curas debe hacer una tirada de Primeros Auxilios y, si tiene éxito, el personaje recuperará ese asalto 1D4 PV, a los que todavía tendrá que restar el PV que pierde por estar en números negativos. La tirada de Primeros Auxilios se puede repetir en cada asalto hasta que el PJ herido consiga llegar a 0 PV —momento en que queda estabilizado y deja de perder PV—, o hasta que pierda tantos PV que muera. Recordamos, de todas formas, que un crítico en una tirada de Primeros Auxilios permitirá recuperar el doble de PV para ese asalto —o sea, 2D4 menos 1 que pierde ese asalto—, mientras que una pifia dañará aún más al personaje, causándole 2 PD adicionales, además del punto que pierde ese asalto. Asimismo, con Primeros Auxilios nunca podremos recuperar PV positivos, así que el nivel máximo al que podemos llegar con ella es a 0 PV.

Si las heridas de nuestro personaje no han llegado a reducir los PV a niveles negativos —o si hemos conseguido estabilizarlo usando la competencia de Primeros Auxilios—, el PJ deberá recuperar los PV perdidos reposando, descansando todo lo posible y evitando cualquier tipo de ejercicio físico violento o moderado. Si es así, cada semana que mantenga un absoluto reposo, el personaje recuperará una cantidad determinada de PV, según la Resistencia del PJ, tal y como aparece en la siguiente tabla:

Tabla de Curación Natural

Resistencia - PV Recuperados

- 1: 1D2
- 2 – 3: 1D3
- 4 – 5: 1D4
- 6 – 7: 1D5
- 8 – 9: 1D6
- 10: 1D6 + 1

Claro que, al mismo tiempo que el cuerpo trabaja para curar las heridas recibidas, el sangrado de éstas, las posibles infecciones, los parásitos o las malas condiciones higiénicas de la estancia en la que se encuentre el personaje pueden retardar o incluso empeorar el estado de salud del PJ, lo que se refleja con la pérdida semanal de 1D4 PV. Para evitar esta pérdida el personaje deberá recibir los cuidados y las atenciones especializadas de un curandero o de un médico, reflejándose en una tirada de Medicina, que deberá efectuarse todas las semanas que sea visitado por el médico: si se tiene éxito, esa semana no habrá pérdida de PV, y el PJ recuperará lo que establece su Resistencia. En caso de obtener un éxito crítico, el médico habrá conseguido que el personaje recupere el doble de la cantidad normal durante esa semana, mientras que una pifia hará que esa semana pierda el doble de PV de lo habitual, o sea, 2D4.

En el caso de que el personaje no guarde el reposo debido para que su cuerpo se restablezca, puede sufrir una recaída durante esa semana. Por eso, si un PJ comete algún tipo de acción o actividad física antes de que haya conseguido recuperar al menos la mitad de sus PV totales, tendrá que hacer una tirada de Resistencia o esa semana no curará ningún punto, sino al contrario, perderá 1 PV —si pifia la pérdida será de 1D4 PV—. El multiplicador que deberemos aplicar a la tirada de Resistencia será equivalente al tipo de acción acometida por el personaje:

- Disparar algún arma de tamaño ligero con esfuerzo, cabalgar al trote, correr durante poco tiempo, trepar por una escala, etc.: tirada de Resistencia x6.
- Correr durante un tiempo prolongado, disparar un arma de tamaño medio con esfuerzo, trepar por una cuerda, cabalgar deprisa: tirada de Resistencia x3.
- Combatir, disparar un arma pesada con esfuerzo, escalar, etc.: tirada de Resistencia x1.

Estimulantes

Otra forma de recuperar PV positivos es mediante la inyección de estimulantes, esta medicina característica del universo de Fallout consume una acción y curará 1D6 de salud, además se puede realizar una tirada de medicina opcional que, de pasarse curará 1D4 adicional, en caso de fallar simplemente no habrá curación adicional; si resulta ser una tirada crítica, se curará inmediatamente 12 PV, es decir, el doble de la salud máxima que podría curarse sin realizar la tirada pertinente, pero si por el contrario se trata de un fallo crítico, el estimulante se consumirá sin curar salud alguna, es más, provocará un daño de 1D4 al organismo.

Capítulo IV: Combate

Por paradójico que parezca ya que hemos decidido dedicarle todo un capítulo, no pretendemos que el combate se convierta en el pilar central de tus partidas de Fallout y aunque muchas veces se convertirá en una parte importante de las aventuras, la mayoría de las situaciones que se den durante el transcurso de una partida deberían resolverse de una forma menos violenta, ya sea con la astucia y la inteligencia del jugador o con las competencias del personaje. De todas formas, tarde o temprano llegará un momento en que no quedará sino acabar con esos molestos saqueadores o aquellos tipejos del Enclave, saldrán entonces a relucir los fusiles y las servoarmaduras y comenzará el combate.

Será en ese momento cuando descubras de qué pasta están hechos los personajes, pues no serán otra cosa que personas corrientes y molientes en el centro de la vorágine de violencia y muerte que conlleva la guerra (*porque la guerra nunca cambia*), guerra de la que saldrán victoriosos y fortalecidos o, lo más probable, malheridos e incluso muertos. Por eso, piénsatelo bien antes de iniciar un combate: en Fallout no existen los héroes capaces de aguantar más de una vez el impacto de un rifle antimaterial ni el soplo enfurecido de las legiones infernales de César lanzadas al ataque.

Secuencia de combate

Durante una partida de rol existen dos tipos diferentes de tiempo: el tiempo real y el tiempo de juego. El primero ya lo conocemos, pues es el tiempo de nuestro mundo, las horas, minutos y segundos que transcurren mientras jugamos una partida de Fallout. El otro, el tiempo de juego, es el que sucede dentro del mundo de juego, y que a diferencia del primero, es elástico, pues un viaje que dura días o incluso meses en tiempo de juego, se convierte en una mera descripción que dura, en tiempo real, poco más que unos segundos.

Y también ocurre al contrario, pues unos pocos minutos de combate en tiempo de juego pueden necesitar una hora o más de partida, ya que en esos pocos minutos de la vida de nuestros personajes estarán sucediéndoles una enorme cantidad de cosas que serán muy importantes para ellos, tanto a corto plazo — una herida, acabar con el enemigo, huir... —, como a largo plazo — por ejemplo, morir —, y debemos prestar atención a todas ellas. Así que, para poder manejar este tipo de situaciones y no volvernos locos en el intento, existe el asalto, que no es más que una medida de tiempo artificial que, si nos ponemos técnicos, puede equivaler a unos 12 segundos de tiempo real.

Durante el transcurso de un asalto, cada uno de los personajes implicados en el combate tendrá la oportunidad de llevar a cabo dos acciones normales o una acción extendida —acciones que requieren más tiempo para llevarse a cabo, luego las veremos—, como disparar un fusil, atacar con un cuchillo, esquivar el ataque de un enemigo, etc.

De esta forma, todos los participantes tienen las mismas posibilidades de actuar y no favorecemos a nadie en concreto. El asalto, a su vez, se divide en tres fases perfectamente diferenciadas que permiten al Director de Juego controlar el momento exacto en que tiene lugar cada una de las acciones que llevan a cabo los participantes en un combate. Si todo esto te parece demasiado complejo, no te preocupes, pues al final de la descripción encontrarás un esquema con un resumen de la secuencia de combate que te ayudará en tus primeras partidas como DJ y que, tras unas pocas partidas, ya ni siquiera necesitarás.

FASE 1: DECLARACIÓN

Nada más comenzar el asalto, todos los que participen en el combate deberán llevar a cabo una tirada de Iniciativa, que es igual a 1D10 más el valor que posea el personaje en su característica de Agilidad. Ese resultado puede verse modificado por el tipo de armadura que lleve encima el PJ o por algún elemento externo que modifique su Iniciativa, así que tenlo en cuenta a la hora de calcular el valor exacto que tendrá el PJ en Iniciativa durante ese asalto. Una vez que todos los personajes involucrados hayan calculado su Iniciativa, llega el momento de la declaración de intenciones: el Director de Juego les preguntará a todos ellos qué acciones piensan llevar a cabo en el asalto, comenzando siempre por el personaje que haya obtenido la Iniciativa más baja y continuando con el resto, de menor a mayor. De esta forma, los que hayan obtenido la Iniciativa más alta sabrán qué piensan hacer sus contrincantes y podrán actuar en consonancia.

Como no podía ser de otra forma, el Director de Juego deberá declarar también las acciones que lleven a cabo los PNJs que controla, y lo hará en el momento en que les corresponda por orden de Iniciativa. Si un PJ y un PNJ obtienen el mismo resultado en Iniciativa se considera que habrá conseguido un mayor resultado el PJ, pues tiene preferencia sobre los PNJs. Si el empate ha tenido lugar entre dos PJs o dos PNJs, obtendrá mayor resultado el que de los dos tenga una mayor puntuación en Percepción; si ambos tienen el mismo valor en Percepción, se considera que actúan al mismo tiempo.

FASE 2: ACCIÓN

Llega el momento ahora de que los personajes lleven a cabo las acciones que declararon en la fase anterior, siguiendo un orden de Iniciativa decreciente; o sea, que actuará primero el que haya obtenido una mayor Iniciativa y le seguirán los demás de mayor a menor Iniciativa.

De esta forma, los que hayan conseguido una mayor Iniciativa que el resto serán más rápidos y podrán llevar a cabo sus acciones antes que los demás, sorprendiéndolos o evitando las acciones que pensaban llevar a cabo. Las dos acciones de cada uno de los personajes se llevarán a cabo de forma simultánea: si eligió dos ataques, los hará en el momento que le toque por Iniciativa; si era un movimiento y un ataque, lo hará justo en ese momento.

De todas formas, nada obliga al personaje a llevar a cabo las dos acciones al mismo tiempo: si quiere puede retrasar una acción o las dos hasta un momento posterior al que le corresponda por su Iniciativa, aunque si termina el asalto y no las pone en práctica, no las podrá guardar para asaltos posteriores. Las acciones defensivas, sin embargo, son la excepción a esta norma: pueden llevarse a cabo en cualquier momento del asalto, incluso antes de lo que permita nuestra Iniciativa, ya que siempre podemos defendernos de un ataque del contrario, aunque sea más rápido que nosotros; eso sí, deberemos declarar nuestra intención de protegernos de una agresión antes de que se tiren los dados para comprobar si nos ha alcanzado o no.

En el caso de que una acción previa invalide totalmente la realización de una acción posterior (el enemigo al que vamos a atacar ya ha muerto, alguien nos ha desarmado antes de que podamos usar el arma, etc.) perderemos esa acción, ya que es imposible cambiar la realización de una acción en el transcurso de un asalto.

FASE 3: CONCLUSIÓN

Una vez que todos los personajes hayan llevado a cabo sus respectivas acciones, el Director de Juego realizará una breve descripción de lo sucedido en el asalto, para que los participantes en el combate sepan exactamente los cambios que han tenido lugar en esos segundos y puedan actuar en consecuencia en su siguiente asalto. A continuación, el DJ y los jugadores realizarán todas aquellas tiradas o cálculos que no se hayan realizado en la segunda fase —por ejemplo, tiradas para recuperar el conocimiento, etc.—, y el asalto concluirá, pasando a la fase primera de un nuevo asalto.

Tabla-Resumen del Combate

- **Fase 1: Declaración**
 - * Tirada de Iniciativa: 1D10 + AGI +/- posibles modificadores.
 - * Declaración de intenciones en orden creciente de Iniciativa.
- **Fase 2: Acción**
 - * Se llevan a cabo las acciones de los personajes en orden decreciente de Iniciativa.
- **Fase 3: Conclusión**
 - * El DJ describe lo ocurrido en el asalto.
 - * Se realizan aquellas tiradas o cálculos que no tuvieron cabida en las fases anteriores.

Acciones de combate

Ahora que ya sabemos en qué fases se divide un asalto de combate, vamos a describir cada una de las diferentes acciones que puede llevar a cabo un personaje a lo largo de su turno. Para facilitar su consulta las hemos dividido en cuatro tipos diferentes: acciones de movimiento, de ataque, de defensa y otras acciones. Además, en la descripción de cada una de ellas indicaremos si se trata de acciones normales (que cuentan como una acción de las dos que se pueden realizar durante el asalto) o acciones extendidas (todas aquéllas que necesitan las dos acciones de que dispone el personaje en el asalto para poder llevarse a cabo).

Acciones de movimiento

Siempre que nuestro personaje desee trasladarse de un punto a otro durante el asalto deberá realizar algún tipo de acción de movimiento, limitando por tanto la realización de otro tipo de acción. Se pueden combinar dos acciones de movimiento durante un asalto sin problema —un movimiento normal más otro corriendo, por ejemplo—, pero si deseamos llevar a cabo una acción de movimiento y otra de ataque, la de movimiento siempre deberá ser la primera; nunca podremos llevar a cabo un ataque y luego un movimiento. Esa regla sólo se aplica a los ataques; las acciones defensivas se pueden combinar libremente con el movimiento.

- **Movimiento Normal (Acción Normal):** Permite al personaje moverse hasta 5 metros de distancia andando.
- **Movimiento de Carrera (Acción Normal):** Proporciona al personaje la posibilidad de moverse hasta 10 metros de distancia corriendo.
- **Movimiento Reptante (Acción Normal):** Si estamos en el suelo podemos reptar hasta 2,5 metros de distancia arrastrándonos.
- **Movimiento de Melé (Acción Normal):** Un movimiento de melé nos permite abalanzarnos sobre nuestro enemigo a una distancia tan corta que sólo se puedan usar armas pequeñas o nuestras propias manos. Para poder llevarlo a la práctica deberemos realizar el movimiento después de las acciones de nuestro contrincante —tengamos la Iniciativa que tengamos—, y siempre que en ese asalto no hayamos hecho ninguna acción de ataque, de movimiento u otra acción defensiva que no sea una esquiva, una parada, etc. Si es así, al llegar nuestro turno entraremos automáticamente en una situación de melé, en la que sólo servirán las armas de tamaño ligero o los ataques de Desarmado, y en la que tanto nosotros como nuestro enemigo tendremos un modificador de +50% a nuestros ataques. Si nuestro contrincante desea abandonar la situación de melé, deberá llevar a cabo una acción defensiva de Zafarse (véase a continuación). Este ataque es aconsejable cuando usamos armas pequeñas y nos enfrentamos a enemigos con armas de mayor tamaño, y también es el preferido por determinados animales, como los perros salvajes o los Yao Guai, que acostumbran a abalanzarse contra sus presas de una forma similar.

- **Levantarse del Suelo (Acción Normal):** Si nos encontramos en el suelo, podemos levantarnos utilizando una acción de movimiento normal, aunque durante ese asalto no podremos realizar ninguna acción de ataque, sólo defensivas. Al finalizar el asalto nos habremos incorporado y comenzaremos el siguiente asalto de pie.
- **Montar/Desmontar (Acción Normal):** Debemos llevar a cabo una acción normal de movimiento si queremos subir a un vehículo o bajarnos de este. Normalmente no es necesario llevar a cabo tirada alguna de Conducir/Cabalgar para ello, aunque determinadas situaciones sí lo exigirán, como conducir un coche en marcha, montar un tricaballo en movimiento o bajarnos de un tricaballo que no haya sido entrenado para el combate en medio de una batalla.
- **Nadar (Acción Normal):** Si nos encontramos en el agua, podremos avanzar nadando una distancia de 2,5 metros por cada acción de movimiento (un total de 5 metros si nadamos durante las dos acciones de un asalto). En el caso de que estemos buceando debajo del agua, la distancia será de 1,5 metros.
- **Saltar (Acción Normal):** Si nuestro personaje realiza un salto, ese movimiento consumirá una de sus acciones de asalto. Si el salto se realiza con carrerilla, se considera que ha llevado a cabo dos acciones de movimiento: una sería la carrera y otra el salto en sí.
- **Trepar (Acción Normal):** Si el personaje se encuentra trepando por un árbol, muro, etc., cada acción de movimiento que dedique a desplazarse le permitirá avanzar una distancia de 1,5 metros hacia arriba o hacia abajo. Será necesario realizar una tirada de Trepar antes de realizar el movimiento, pues si se falla el PJ no habrá conseguido moverse nada o, aún peor, se caerá.

Acciones de ataque

Con estas acciones buscamos dañar, retener o perjudicar de alguna forma a nuestro contrincante utilizando nuestro cuerpo o algún tipo de arma, ya sea de cuerpo a cuerpo o de distancia. Las acciones de ataque se pueden combinar libremente entre sí o con el resto de acciones sin problema alguno, excepto, como explicamos antes, con las de movimiento: si llevamos a cabo una acción de ataque y otra de movimiento, la de movimiento siempre se realizará antes. Además, las acciones de ataque se pueden ver modificadas por diferentes factores, que aumentarán o disminuirán nuestro porcentaje en la tirada.

- **Ataque Desarmado o Cuerpo a Cuerpo (Acción Normal):** Es el tipo de ataque más usual. Con esta acción utilizamos un arma o nuestro propio cuerpo (puñetazos, puños balísticos, machetes, patadas, cabezazos...) para dañar a nuestro oponente. Para llevarla a cabo debemos hacer una tirada por la competencia adecuada: si tenemos éxito, nuestro ataque golpea al enemigo.
- **Ataque a Distancia (Acción Normal):** Es similar al ataque cuerpo a cuerpo, pero en este caso utilizamos un arma a distancia (ya sea de energía, pequeña o grande) o un arma arrojadiza (un cuchillo, una piedra, etc.) para acertar a nuestro enemigo. Para llevarla a cabo debemos hacer la tirada utilizando la competencia adecuada al arma que usamos.

o con Lanzar si se trata de un arma arrojadiza: si tenemos éxito, nuestro ataque golpea al enemigo.

- **Señuelo (Acción Extendida):** Se trata de un movimiento que simula un ataque por un ángulo para, en realidad, atacar por otro, dificultando la defensa del oponente para que caiga en sus redes. Si queremos llevarlo a cabo, debemos hacer una tirada de ataque a la mitad del porcentaje normal y si tiene éxito, nuestro oponente deberá llevar a cabo también una acción defensiva a la mitad de su porcentaje habitual si no quiere que le alcance nuestro golpe o disparo.
- **Ataque Doble (Acción Extendida):** En el caso de que tengamos un arma de tamaño medio en una mano y otra de tamaño ligero en la otra —un machete y una daga o dos pistolas son los ejemplos típicos—, podemos realizar un ataque doble con ambas armas para herir más profundamente a nuestro contrincante o para penetrar sus defensas por un punto u otro. Para llevarlo a cabo realizaremos una única tirada de ataque usando el porcentaje más pequeño de ambas armas —y te recordamos que las armas manejadas con la mano torpe tienen un -25%—: si se tiene éxito, ambos ataques habrán acertado al oponente. Por otro lado, si éste ha declarado una acción defensiva, sólo podrá usarla contra uno de ellos —queda en su mano elegir de cuál de los dos ataques se defiende—; si hubiera declarado dos acciones defensivas, éstas tendrían que ser de diferente tipo —una parada o un esquivar— o con armas diferentes —parar con un machete y también parar con el servopuño— para poder defenderse de ambos ataques.
- **Ataque Preciso (Acción Normal):** Si lo que pretende el personaje es alcanzar al enemigo más que provocarle un gran daño —durante una competición o un entrenamiento— puede llevar a cabo un ataque preciso. Al hacerlo de esta manera su porcentaje de ataque aumenta en un +25%, pero el daño que hagamos se dividirá entre dos, redondeando hacia abajo.
- **Ataque Rápido (Acción Normal):** Se trata de un ataque efectuado con la mayor velocidad posible, aunque se pierda destreza en el manejo de nuestra arma al llevarlo a cabo. Cuando se declara un ataque rápido en la fase 1 del asalto, durante la declaración de intenciones, nuestra Iniciativa se ve aumentada en +5, lo que nos puede permitir atacar antes que nuestro enemigo. Eso sí, al llevar a cabo la tirada de Ataque recibiremos un penalizador de -50%, ya que la velocidad de la acción se compensa con la pérdida de precisión.
- **Ataque Recio (Acción Extendida):** Si pasamos todo el asalto preparando un ataque —volteando nuestra arma por encima de la cabeza, etc.—, podemos realizarlo infligiendo el doble de daño del que normalmente solemos hacer, pero cuidado, pues se trata de una acción extendida, con lo que luego no dispondremos de más acciones para defendernos. El ataque se lleva a cabo de la forma normal, pero tendremos un penalizador de -25%. Esta acción no puede efectuarse con armas arrojadizas o a distancia.
- **Aturdir (Acción Normal):** Con esta acción pretendemos noquear o dejar inconsciente a un enemigo. Para poder llevarla a cabo debemos atacar por sorpresa a nuestro oponente (por la espalda, sin previo aviso, etc.), usando un arma contundente o nuestras propias manos —no sirven armas con filo o punta, como hachas, sin embargo si la culata (o con el arma en sí si es de tamaño pesado) de armas a distancia (siempre

que no sean de tamaño ligero)—, y siempre y cuando nuestro contrincante no lleve casco de servoarmadura, ya que el ataque se produce directamente sobre la cabeza. En caso de que se cumplan todos estos requisitos haremos una tirada de ataque con el arma que llevamos con un penalizador de -25% (aunque si atacamos por la espalda tendremos un +50%, así que la cosa se compensa) y si tenemos suerte haremos una tirada de daño normal que luego multiplicaremos por dos, ya que el daño se produce en la cabeza. Pero al contrario que otros ataques, los PD obtenidos no se restan al total de PV del objetivo, sino que se comparan con su característica de Resistencia: si obtenemos tantos o más PD que la Resistencia del enemigo multiplicada por dos, éste caerá inconsciente. El tiempo exacto que permanecerá inconsciente será igual a 10 veces la cantidad por la que hayamos sobrepasado la Resistencia del contrincante en minutos (con un mínimo de 10 minutos). En caso de que el atacante obtenga una pifia en su tirada de ataque, se considera que habrá hecho un ataque en toda regla sobre la cabeza del enemigo y, por tanto, en vez de aturdirlo, le hará los PD habituales, que se restarán a sus PV.

- **Desarmar (Acción Normal):** Cuando usamos esta maniobra intentamos dejar a nuestro contrincante sin arma. Para llevarla a cabo debemos tener un arma del mismo tamaño o superior a la que lleva nuestro enemigo y realizaremos una tirada de ataque con la mitad de nuestro porcentaje: si tenemos éxito habremos golpeado su arma y tendremos que comprobar si la deja caer o no. Para ello debemos ganar un enfrentamiento entre nuestra Fuerza y la de nuestro contrincante, con un multiplicador diferente según el tamaño de arma que usemos los dos: si es un arma pequeña, multiplicaremos la Fuerza x6; si es de tamaño medio, x8; y si es pesada, multiplicaremos x10. De esa forma, si utilizamos un supertrineo para desarmar a un contrincante con un revólver y conseguimos la tirada de ataque, nosotros tiraremos Fuerza x10 en el enfrentamiento y el enemigo sólo x6.
- **Empujón (Acción Normal):** Con esta maniobra pretendemos derribar al contrincante con nuestro propio cuerpo. Para desarrollarla debemos realizar una tirada de Desarmado y en el caso de tener éxito, enfrentaremos nuestra Fuerza x10 contra la Fuerza x10 del oponente. Si vencemos nosotros, nuestro enemigo trastabillará hacia atrás y deberá hacer una tirada de Agilidad x4 para no caer al suelo. Si el enfrentamiento lo gana nuestro oponente, no habremos conseguido nada, aunque debemos andar con cuidado, porque si él consigue un éxito crítico en su tirada, el que acabará en el suelo de forma automática será nuestro personaje. Esta acción de ataque no puede pararse, sólo esquivarse.
- **Inmovilizar (Acción Extendida):** Esta acción sólo puede llevarse a cabo si nos encontramos en una situación de melé (ya sea porque nosotros o nuestro contrincante haya realizado un movimiento de melé previo), pues con ella intentaremos apresar a nuestro enemigo para que no pueda moverse e incluso infligirle daño sin que pueda defenderse. Para realizar una maniobra de inmovilización, se realiza un enfrentamiento de Fuerza x10 entre el atacante y el defensor: si gana el defensor, la maniobra falla, aunque continúa la melé. Pero si es el atacante el que consigue ganar el enfrentamiento, habrá conseguido apresar a su rival, que no podrá moverse hasta que no sea liberado o tenga éxito con una acción defensiva de Liberarse. Además, el atacante puede, si lo desea, infligir cada asalto un daño igual a 1D3 más su bonificador

al daño por Fuerza —debido a la presión ejercida, la luxación de los miembros o el estrangulamiento— y que se restará directamente de los PV del oponente, sin tener en cuenta localizaciones de daño ni armaduras. Se considera que causar ese daño es una acción extendida, así que sólo podemos causar daño una vez por asalto.

- Tropiezo (Acción Normal): Esta acción, similar en sus fines al Empujón, sólo puede efectuarse con una lanza, palo o bien desarmado usando, obviamente, la competencia de Desarmado. Al usar un tropiezo lo que pretendemos es hacer trastabillar a nuestro contrincante usando nuestra arma o pies y hacerle caer al suelo: para llevarlo a cabo deberemos hacer una tirada con nuestra competencia de Arma o con Desarmado, aunque a la mitad de nuestro porcentaje normal. Si tenemos éxito, nuestro enemigo debe hacer una tirada de Agilidad x6: si falla, caerá al suelo y perderá cualquier acción que le quedara por realizar durante ese asalto. Naturalmente, esta acción sólo puede usarse sobre seres humanos, necrófagos y demás criaturas bípedas, nunca sobre cuadrúpedos.

Acciones de defensa

Gracias a estas acciones nuestro personaje intentará evitar todo o parte del daño que le causen los ataques de sus enemigos, utilizando para ello su agilidad o las armas de las que disponga. Estas acciones se pueden combinar libremente tanto entre sí como con el resto de acciones. Ten en cuenta que en determinadas ocasiones nuestras acciones de defensa se pueden ver modificadas por diferentes factores, aumentando o disminuyendo nuestra posibilidad de éxito con ellas.

- Parada (Acción Normal): Se trata de interponer el arma que llevamos en la mano para evitar que nos alcance el ataque de nuestro oponente. Para llevar a cabo una parada deberemos hacer una tirada por la competencia del Arma que tengamos: si tenemos éxito, detendremos el ataque de nuestro enemigo, que no llegará a hacernos ningún daño. Lo que sí debemos tener muy en cuenta a la hora de realizar una parada es el arma que nos ataca y el arma que nosotros usamos para detener el ataque, ya que, si le echas un vistazo a la Tabla de Armas, verás que todas ellas poseen un valor de tamaño, ya sea ligero, medio o pesado. Si usamos armas del mismo tamaño (un hacha contra un machete), ligero contra medio (un cuchillo contra un hacha) o medio contra pesado (una escopeta contra un mandoble), no pasa nada, no es posible parar con armas a distancia de tamaño ligero, del mismo modo si usamos un arma ligera para detener el ataque de un arma pesada (una daga contra un supertrineo), deberemos enfrentar nuestra FUEx6 contra la FUEx10 del atacante: si fallamos el enfrentamiento, detendremos el ataque, pero el arma se escapará de nuestras manos.

De la misma forma, para detener un ataque crítico deberemos obtener también un crítico en la tirada de parada, ya que en caso contrario conseguiremos detener el ataque, pero el arma que usábamos para pararlo se escapará de nuestras manos o incluso, si se trata de un arma ligera contra una pesada, se nos romperá por el esfuerzo.

Una de las ventajas de la parada es que con una única acción de combate podemos llevar a cabo una parada múltiple, y detener de esa forma ataques que provengan de

diferentes enemigos —nunca del mismo: no se puede llevar a cabo una parada múltiple para detener dos ataques procedentes de un mismo oponente—, aunque nuestro porcentaje en la competencia se ve reducido según el número de oponentes que deseemos parar:

- * Parar dos ataques procedentes de dos enemigos diferentes: -25% a la competencia.
- * Parar tres ataques procedentes de tres enemigos diferentes: -50% a la competencia.
- * Parar cuatro ataques procedentes de cuatro enemigos diferentes: -75% a la competencia.

Por último, unos consejos finales. Si queremos podemos usar nuestras propias manos para parar un ataque haciendo una tirada de Desarmado pero, a no ser que estemos deteniendo otro ataque realizado con Desarmado u obtengamos un éxito crítico en la tirada, recibiremos el daño normal del arma que recaerá directamente en uno de los brazos del personaje. También es posible usar la competencia de Desarmado para parar con un arma a distancia de tamaño ligero, pero si se utiliza de esa forma el arma, quedará inservible de forma automática. Es imposible defenderse de un ataque a distancia usando una parada.

- Parada con Servopuño (Acción Normal): Si llevamos encima un Servopuño podemos utilizarlo para detener los ataques de una forma más efectiva. Se siguen las mismas reglas que con Parada, pero un servopuño nunca se escapa de las manos y sólo se romperá cuando su Resistencia se vea reducida a 0. Además, si somos objeto de un ataque a distancia podemos usar el Servopuño para protegernos de cualquier tipo de disparo al brazo en el que se encuentre equipado este, para colocar el servopuño en la posición adecuada es necesario llevar a cabo una acción normal.
- Esquivar (Acción Normal): Con esta acción defensiva el personaje intenta eludir los ataques cuerpo a cuerpo que traten de alcanzarlo mediante movimientos rápidos del cuerpo, de las piernas o incluso retrocediendo ligeramente durante el combate. Para llevarla a cabo se realiza una tirada de la competencia Esquivar: si tenemos éxito, rehuimos el ataque, que no llega a causarnos ningún daño. Al contrario que la Parada, con una única tirada de Esquivar nos zafaremos de todos los ataques que recibamos de un mismo enemigo durante ese asalto —si nos atacan varios enemigos, deberemos usar una acción de Esquivar por cada uno de ellos, si es que podemos—. Claro que lo tendremos más difícil si se trata de evitar un ataque que haya obtenido un éxito crítico: en ese caso, deberemos sacar nuestra tirada de Esquivar como si el valor de la competencia se hubiera reducido a la mitad, redondeando hacia arriba (por ejemplo, si nuestro Esquivar es del 50%, sólo podríamos evitar un ataque crítico con un resultado de 25% o menos). Es imposible usar una acción de Esquivar para evitar un ataque a distancia.
- Buscar Cobertura (Acción Extendida): Gracias a esta acción podemos defendernos de un ataque a distancia buscando una cobertura rápida. Para poder llevarla a cabo deberemos haber obtenido más Iniciativa que el enemigo al que deseemos evitar y tendremos que tener cerca algún tipo de cobertura, ya sea total (la esquina de una ruina, un agujero profundo...) o parcial (un muro bajo, otro personaje...), ya que intentaremos lanzarnos hacia dicha cobertura antes de recibir el ataque y evitar de esa

forma que nos alcance. Para llevarla a cabo, antes de que nuestro oponente haga su tirada de ataque a distancia debemos hacer una tirada de Saltar: si tenemos éxito, habremos alcanzado la cobertura antes de recibir el ataque, así que cualquier impacto recibido en una localización protegida afectará a nuestra cobertura, y no a nosotros. Si nuestro enemigo consigue un éxito crítico en su tirada, deberemos haber obtenido también un crítico en Saltar o no habrá servido de nada nuestra maniobra.

- **Defensa Completa (Acción Extendida):** Si apostamos por no atacar durante el asalto, podemos realizar una única acción de defensa con un modificador de +50% a la tirada. Esa acción defensiva sólo puede ser una acción normal (Parada, Esquivar, Zafarse, etc.), nunca extendida (no puede llevarse a cabo una Huida o un Liberarse, por ejemplo), y se seguirán las reglas habituales de dicha acción (si es una parada, por ejemplo, se pueden llevar a cabo varias paradas múltiples), lo único que cambia es que se le suma un +50% a la tirada y que se convierte en una acción extendida.
- **Guardia Completa (Acción Normal):** Esta maniobra requiere el uso de un servopuño: si el PJ no lleva ninguno, no puede utilizarla. Usando una de las acciones del asalto, un PJ que utilice un servopuño puede colocarlo en posición de guardia completa, ciñéndolo lo más posible a su cuerpo, otorgando a partir de entonces una protección adicional contra ataques enemigos. Mientras se encuentre en guardia completa, el servopuño protegerá de los ataques cuerpo a cuerpo de la misma forma que lo hace en los ataques a distancia (véase la maniobra Parada con Servopuño), aunque el porcentaje que posee el PJ para realizar cualquier tipo de ataque o para parar con el servopuño se verá reducido a la mitad mientras se encuentre en guardia completa. De esta forma, si el PJ usa un servopuño en guardia completa, tendrá siempre un brazo, el pecho y otra localización, como el abdomen, protegido por el servopuño. El PJ continuará en guardia completa hasta que declare que desea salir de ella, algo que puede llevar a cabo como una acción libre, sin necesidad de utilizar ninguna de las acciones del asalto.
- **Huida (Acción Extendida):** Si estamos envueltos en un combate y deseamos abandonarlo por las buenas, podemos hacerlo usando acciones de movimiento, aunque eso supone bajar la guardia, con lo que nuestro oponente, si lo desea, podría hacernos un ataque normal con un +25% a su porcentaje. Otra opción es llevar a cabo la maniobra de huida. Si declaramos esta acción, prepararemos nuestra huida durante todo el asalto y se nos permitirá además efectuar hasta dos acciones defensivas — normalmente paradas o “esquivas” —. De esta forma, al llegar al siguiente asalto, sea cual sea la Iniciativa obtenida, podremos abandonar el combate sin que nuestro enemigo pueda atacarnos.
- **Liberarse (Acción Extendida):** Si nos encontramos apresados gracias a una acción de Inmovilizar la única forma de escapar de la presa es realizando esta maniobra. Para llevarla a cabo debemos ganar un enfrentamiento entre nuestra Fuerza x10 y la Fuerza x10 de nuestro rival: si conseguimos ganar el enfrentamiento, nos liberamos de la inmovilización y de la situación de melé en la que nos encontrábamos, por lo que en el siguiente asalto podremos actuar libremente.
- **Serpentear (Acción Extendida):** En caso de que seamos víctima de un ataque con armas a distancia y este se dé a una distancia normal o larga, podemos movernos de forma rápida, serpenteando por el campo de batalla, o incluso tirándonos al suelo,

todo ello para ofrecer un blanco más difícil al tirador. Por tanto, esta acción defensiva debe efectuarse antes de que nuestro atacante lleve a cabo su tirada de ataque, y para ello, debemos hacer una tirada de Correr a la mitad de su porcentaje: si tenemos éxito, el tirador deberá también hacer su tirada de ataque a la mitad de su porcentaje. Esta acción defensiva supone que el personaje se ha movido al menos 5 metros en la dirección que desee.

- **Zafarse (Acción Normal):** Utilizaremos la acción de Zafarse para abandonar una situación de melé provocada por un movimiento de melé. Para poder llevarla a cabo tendremos que hacer una tirada de Desarmado: si tiene éxito, conseguiremos separarnos de nuestro contrincante lo suficiente para abandonar la melé y poder actuar de forma normal.

Otras acciones

Además de movernos, atacar y defendernos, a lo largo del combate puede que llevemos a cabo otras acciones que nada tengan que ver con esos tres tipos básicos. Por eso, hemos introducido esta sección, en la que incluimos algunas de las posibles acciones que los personajes pueden realizar. De todas formas, es una lista incompleta pues la imaginación e inventiva de los jugadores es infinita, y dependerá mucho del Director de Juego arbitrar convenientemente cualquier acción extraña que pueda llevar a cabo un personaje.

- **Dar Objeto (Acción Normal):** Si queremos darle un objeto o arma que tengamos en la mano a otro de los personajes, deberemos llevar a cabo una acción normal. Se supone que el objeto se le da en la mano al otro, pues en el caso de que ambos estén separados y se le arroje, el lanzador debe llevar a cabo una tirada de Lanzar y la persona que lo recoge otra de Agilidad x10 para atraparlo correctamente.
- **Desenfundar/Desenvainar (Acción Normal):** En el caso de que comience un combate y no hayamos preparado nuestra arma deberemos usar una acción normal para sacarla o enristrarla. Naturalmente, esta acción debe llevarse a cabo antes de poder usar el arma para atacar o defender, así que si nuestro enemigo posee una mayor Iniciativa, es posible que su ataque nos coja desprevenidos y sin arma con la que defendernos. Cada arma que desenvainemos requiere una acción diferente, excepto si usamos ambas manos para sacar dos armas, aunque esta regla no se aplica a los servopuños: preparar un servopuño requiere siempre usar una acción de “Desenfundar”. En el caso de que el arma que queramos coger esté sobre una mesa, en el suelo, etc., se seguirán las mismas reglas que para desenvainar, al igual que si quisiéramos coger algo que tengamos en nuestro equipo y que se encuentre a mano —una estimulante, por ejemplo—, pero si el objeto en cuestión es de más difícil acceso —el mismo estimulante pero al fondo de una mochila—, la acción puede pasar de normal a extendida o incluso durar más de un asalto, a discreción del DJ.
- **Prepararse (Variable):** Si el personaje se prepara previamente antes de llevar a cabo un ataque —apuntando con su rifle al enemigo, afianzando el golpe mientras ve cómo éste se aproxima, etc.—, aumentará sus posibilidades de éxito al hacer la tirada. Por cada asalto completo que pasemos preparándonos antes de que realicemos nuestro

ataque, obtendremos un bonificador de +10% a nuestra tirada, aunque no podremos acumular más de un +50% a nuestro ataque, pasemos los asaltos que pasemos preparándonos.

- Tretas (Acción Normal): Englobamos dentro de tretas todas las acciones inusuales y un tanto sucias que un personaje puede llevar a cabo para dificultar el ataque o el movimiento de su contrincante: lanzarle arena a los ojos, arrojarle un bidón radioactivo por encima, trabar su arma con una tela, morderle, golpearle las orejas con ambas manos para dejarlo sordo, desjarretarle los tendones de un brazo o una pierna con un cuchillo, etc. A no ser que se trate de una maniobra muy compleja, se puede resolver como una acción normal, realizando una tirada de Desarmado con los modificadores oportunos —no será lo mismo tratar de alcanzar los ojos que el brazo del arma, por ejemplo—. Si tiene éxito, el Director de Juego deberá determinar los efectos concretos de la treta, teniendo en cuenta el tipo de maniobra y la situación en la que tiene lugar el combate.
- Acciones Libres (No consumen acciones): Existe una serie de acciones que cualquier personaje puede efectuar sin que le consuman una de las dos acciones del asalto, pues se trata de actos casi inconscientes o que no impiden la realización de otras acciones. Lo más común es el uso de las competencias de Percepción o de Carisma: detectar un movimiento a nuestras espaldas, escuchar una conversación que tiene lugar cerca, ordenar a nuestros hombres que lleven a cabo una carga, tratar de acabar pacíficamente una confrontación, etc. Otra acción libre es moverse un metro durante un asalto en cualquier dirección, pues se supone que al ejecutar las acciones de ataque o defensa puedes recular, retroceder, esquivar, etc. —recuerda, de todas formas, que avanzar un metro hacia el oponente se considera un movimiento de melé—. De todas maneras, como siempre, el Director de Juego tiene la última palabra a la hora de decidir qué es realmente una acción libre y qué no.

Daño

Cada vez que un ataque alcance su objetivo y éste no haya conseguido defenderse del mismo —porque no pudiera o por haber fallado su acción defensiva—, llega el momento de calcular el daño exacto que nuestro ataque ha causado. Si le echas un vistazo a la Tabla de Armas verás que todas ellas tienen asignados en el valor de Daño un tipo de dado, ese dado es la cantidad de PD que infligimos a nuestro objetivo cada vez que le alcancemos con esa arma.

Existen otros modificadores que pueden afectar al daño que infligimos con un arma. Algunos de ellos ya se han tratado en capítulos anteriores, como la localización de impactos: cada vez que un personaje recibe un golpe se debe tirar 1D10 para determinar en qué zona del cuerpo ha impactado, ya que algunas serán más o menos sensibles al daño que otras. Por ejemplo, todo daño sufrido en la cabeza se multiplicará por dos y, de forma similar, los PD que se reciban en las extremidades se dividen entre dos.

Otro aspecto que puede modificar la cantidad de daño sufrida por un personaje es la protección que lleve, el tipo de armadura que vista, de la que hablaremos detenidamente más adelante. En resumidas cuentas te diremos que toda armadura posee un valor de Protección: ese valor se restará a la cantidad de PD sufridos, y el resultado será el daño real que ha sufrido el personaje (y que se deberá multiplicar o dividir por dos según la localización).

Por ejemplo, si llevamos algún ropaje que tenga un valor de protección de 1, restaremos un punto a todo el daño sufrido mientras llevemos encima esa vestimenta o armadura. Por último, aunque no menos importante, son los efectos que tienen los éxitos críticos sobre el daño: siempre que obtengamos un éxito crítico en nuestro ataque y golpeemos a nuestro oponente, haremos el máximo daño posible que pudiéramos hacer y no tendremos en cuenta la armadura que lleve nuestro enemigo, sea la que sea, aunque le restaremos a la armadura tantos puntos de Resistencia como PD hayamos realizado. Por tanto, si fuéramos capaces de hacer con una arma un daño de $1D8+1+1D4$, siempre que consigamos obtener un crítico en nuestro ataque infligiríamos 13 PD de forma automática, sin tiradas de dados, y la armadura de nuestro oponente no le serviría de nada, pues la atravesaríamos como si fuera mantequilla, e incluso le restaríamos 13 puntos a su Resistencia.

Variantes

Los combates acostumbran a ser caóticos y confusos, y aunque las reglas que te hemos presentado hasta ahora pueden cubrir la mayoría de las situaciones que ocurran en el transcurso del mismo, muchas veces los jugadores se irán por los cerros de Megatón, los resultados que se obtienen en los dados encauzarán la pelea de forma extraña o incluso las propias circunstancias en las que tiene lugar el enfrentamiento no serán las más normales —no siempre se puede luchar a plena luz del día en pleno Mojave con la antelación suficiente—. Para ayudarte a manejar esas eventualidades te presentamos ahora un conjunto de variantes que puedes usar en determinadas circunstancias para simular mejor las condiciones en las que se desarrolla un combate.

Modificadores al combate

A lo largo de un combate pueden suceder muchas cosas que alteren nuestra capacidad de ataque o de defensa: puede que un golpe nos haya tirado al suelo, que nuestro enemigo se haya montado en un vehículo, que estemos luchando en mitad de la noche o que simplemente deseemos atacar a nuestro enemigo en una zona concreta. Todos estos casos se resuelven otorgando bonificadores o penalizadores a nuestros porcentajes de ataque.

En Modificadores al Combate encontrarás una lista de modificadores que se pueden utilizar durante un combate ordenados en tipos de modificadores diferentes (de posición, de localización, de visibilidad, etc.) y divididos a su vez en modificadores de ataque y de defensa.

Siéntete libre de usarlos en el combate, cámbialos a tu gusto si piensas que no se ciñen correctamente a la partida o incluso ignóralos por completo si es tu deseo. Pero recuerda que si vas a realizar una acción de ataque o defensa que modifique tu ataque (desarmar, tropiezo, etc.), calcula primero tu porcentaje con esa acción y a continuación añádele o réstale los modificadores de esta lista.

Combate en vehículos

Una de las situaciones posibles a lo largo y ancho del mundo de Fallout es el combate en vehículos, ya sea entre un saqueador en una moto y un pobre infeliz a pie o entre un jinete y un Vertibird, y aunque las reglas generales sobre el combate no varían, sí que es cierto que hay que tener en cuenta algunas variantes significativas para simular un enfrentamiento de este tipo. La primera tiene que ver con la competencia que debemos usar, ya que combatir sobre un vehículo o tricaballo supone la utilización de dos competencias diferentes: por un lado, la del arma que estamos usando y, por otro, Conducir/Pilotar/Cabalar para controlar nuestro vehículo o montura. Por eso, cuando se lucha sobre un tricaballo o mientras se conduce, nuestro porcentaje en atacar o defender nunca podrá ser superior al porcentaje que poseemos en Conducir, etc. Por ejemplo, si luchamos conduciendo con una pistola 10mm y tenemos en Armas pequeñas un 80% y en Conducir un 50%, todas las tiradas de ataque y defensa con la pistola se realizarán como si nuestro porcentaje fuera sólo del 50%. De todas formas, si consultas la lista de Modificadores al Combate verás que ganamos un +25% por pelear a moto contra un individuo a pie, ya que, como diría Obi-Wan, tendríamos "*the high ground*". Más adelante se dedicará un capítulo completo a las reglas de los diferentes vehículos.

Modificadores al Combate

Modificadores por Localización: Siempre que queramos golpear una zona concreta de nuestro enemigo, deberemos reducir nuestro porcentaje de ataque, más cuanto más difícil sea acertar en dicha zona.

- Golpear el pecho o el abdomen: -10% al ataque
- Golpear una pierna: -15% al ataque
- Golpear un brazo: -25% al ataque
- Golpear un pie: -30% al ataque
- Golpear una mano: -35% al ataque
- Golpear la cabeza: -50% al ataque
- Golpear el cuello: -70% al ataque
- Golpear los ojos o la nariz: -75% al ataque

Modificadores por Situación: Encontrarse en una situación determinada (detrás del enemigo, caído en el suelo, sobre un tricaballo...) puede ayudar o perjudicar nuestros intentos de atacar o defendernos.

- Atacar por la espalda: + 50% al ataque
- Atacar a un enemigo que se encuentra enzarzado en una melé con nosotros: + 50% al ataque
- Atacar a un enemigo que está caído en el suelo: + 50% al ataque
- Atacar por sorpresa a un enemigo: + 25% al ataque
- Atacar desde una posición superior (sobre una moto, un tricaballo, en la parte superior de unas escaleras...): + 25% al ataque
- Atacar a un enemigo de gran tamaño: + 20% al ataque
- Atacar en movimiento (sobre un coche, en un barco, atacar tras realizar una acción de movimiento previa...): -10% al ataque
- Atacar a un enemigo de pequeño tamaño: -20% al ataque
- Atacar con la mano torpe (si somos diestros, la izquierda; si somos zurdos, la derecha): -25% al ataque
- Atacar después de haber caído al suelo: -25% al ataque
- Atacar a un enemigo que está detrás de nosotros: -50% al ataque
- Defenderse en movimiento (sobre un vehículo, defenderse tras realizar una acción de movimiento previa...): -10% a la defensa
- Defenderse de un ataque desde una posición inferior (atacante a moto, hemos caído...): -25% a la defensa
- Defenderse de un ataque por sorpresa: -25% a la defensa
- Defenderse de un enemigo que está detrás de nosotros: -50% a la defensa

Modificadores por Visibilidad: Algo obstaculiza la visibilidad durante un combate, todos aquéllos que la sufran verán reducidas sus posibilidades de atacar y defenderse de igual manera.

- Combatir con visibilidad reducida (niebla, humo, lluvia densa, zona iluminada sólo por una antorcha...): -25% al ataque y a la defensa
- Combatir con poca visibilidad (noche con luna, en una cueva aunque cerca de la entrada...): -50% al ataque y a la defensa
- Combatir sin visibilidad alguna (noche sin luna, en el interior de una cueva, cegado por completo...): -75% al ataque y a la defensa

La segunda gran variante implica a las tiradas de localizaciones de impacto, ya que al estar sobre una moto o un tricaballo es muy difícil que alcancemos el abdomen o las piernas de nuestro adversario. Por eso siempre tiraremos 1D5 para calcular la localización afectada por nuestros golpes.

De igual manera, un combatiente a pie que ataque a un jinete no podrá nunca alcanzar la pierna que está en el lado contrario de la montura: en caso de que la tirada de localización de impacto nos indique que ha sido golpeada esa pierna, el ataque lo recibirá directamente el tricaballo.

Emboscadas

En las reglas descritas hasta ahora siempre hemos supuesto que ambos contendientes comienzan el combate preparados y listos, pero puede suceder — y sucederá mucho antes de lo que piensas — que uno de los combatientes sea sorprendido por el ataque del otro ya sea porque haya sido emboscado por éste, por haberle dado la espalda a quien no debía dársela o porque haya conseguido previamente un éxito en un enfrentamiento entre su competencia de Sigilo y la competencia Descubrir del PJ sorprendido. Suceda como suceda, lo cierto es que durante el primer asalto el personaje sorprendido estará en desventaja frente al atacante, lo que se refleja en una tirada de Iniciativa menor, pues tirará 1D4 en lugar de 1D10 para calcular su Iniciativa. Además, todas las tiradas de acciones defensivas que lleve a cabo durante este primer asalto se verán penalizadas en un -25%, mientras que su contrincante modificará sus acciones de ataque en un +25%, y lo que es peor: no podrá defenderse de ningún ataque que tenga lugar antes de su Iniciativa, lo que supone una excepción a la norma (por ejemplo, si tenemos una Iniciativa de 18 y nos ataca un enemigo con Iniciativa 20 no podremos defendernos de su ataque). Una vez terminado este primer asalto, el resto de asaltos se usarán las reglas habituales de combate. El resto de asaltos se usarán las reglas habituales de combate.

Distancias

Si le echas un vistazo a la Tabla de Armas, verás que algunas de ellas poseen un rasgo llamado Alcance, que suele aparecer como tres números separados por barras (por ejemplo 15/30/50). Ese alcance indica las distancias cortas, medias y largas a las que puede ser disparada el arma o el proyectil que utilice dicha arma.

La forma de utilizar esas distancias en combate es relativamente fácil: siempre que tratemos de alcanzar a un enemigo que se encuentre a distancia corta —o sea, a una distancia superior a 1,5 metros e inferior al primer número que aparece en su valor de Alcance—, tendremos un modificador de +20% al ataque, ya que nuestro objetivo está relativamente cerca y es fácil acertarle.

Si se encuentra a distancia media —a una distancia en metros superior al primer número, pero inferior al segundo—, la tirada de ataque quedará sin modificar. Pero si está a distancia larga —por encima del segundo número, pero por debajo del último—, el modificador al ataque será de -20%, ya que nos costará más acertarle. Siguiendo con el ejemplo, la distancia corta estará entre 1,5 y 15 metros; la media, entre 16 y 30 metros y la distancia larga, entre 31 y 50 metros.

Si nuestro enemigo se encuentra más allá del alcance largo, será imposible atacarle con esa arma. Algunas de las armas aparecen con un valor en Alcance que no tiene número, sino la abreviatura “FUE”. Esas armas se consideran arrojadizas y, por tanto, su distancia corta, media y larga se basará en la fuerza de la persona que las lance: la distancia corta será igual a su Fuerza en metros; la media, a su Fuerza x2 y la larga, a su Fuerza x3. Por ejemplo, un personaje con Fuerza 6 que lance un cuchillo arrojadizo tendrá un valor en Alcance igual a 6/12/18.

Recarga

En la Tabla de Armas las armas a distancia cuentan con otro valor adicional que sólo poseen ellas: la Recarga. Aparece siempre como un número (1, 3, etc.) e indica el número de acciones de combate que debemos invertir para recargar correctamente el arma.

Por ejemplo, para un arma que posea un valor de Recarga de 3, una vez disparada deberíamos usar 3 acciones de combate para recargarla: sacar las balas, etc. Dicho número de acciones se puede “gastar” de forma continuada, lo que en algunos casos requiere que pasemos más de un asalto recargando el arma, o alternar. Por ejemplo, esta supuesta arma podemos recargarla usando las 3 acciones de forma ininterrumpida (lo que nos llevará un asalto y medio) o podemos invertir 1 acción durante 3 asaltos para terminar de recargarla. En las armas que se pueden arrojar no hemos incluido ningún valor en recarga porque no es necesario preparar el arma que vayamos a lanzar: si la tenemos en la mano podemos arrojarla. Si no la tenemos preparada, pues deberemos usar una acción de Desenfundar/Desenvainar.

Pifias en combate

En la sección de combate hemos comentado lo que ocurre cuando obtenemos un crítico en un ataque: infligiremos el máximo daño posible sin tener en cuenta la armadura de nuestro enemigo. Pero, ¿qué ocurre cuando un personaje obtiene una pifia en el combate, ya sea atacando o defendiéndose?

En estos casos lo más recomendable sería que el Director de Juego determinara el efecto concreto que produce la pifia basándose en la situación del personaje, en la localización en la que está teniendo lugar el enfrentamiento —no es igual combatir en una calle de New Vegas que al filo de un precipicio—, en las circunstancias que rodean el combate —si es de noche, si está lloviendo—, en el propio desarrollo de la aventura o incluso en el azar: se hace una tirada de 1D10 y cuanto mayor sea el resultado, peor será lo ocurrido.

De todas formas, aquí te ofrecemos algunos ejemplos de pifias, para que el Director de Juego las utilice o le sirvan de base para crear las suyas propias:

- El PJ se tuerce un tobillo: todas sus acciones de movimiento se reducen en 1 metro y el jugador hace una tirada de Agilidad x6; si falla, caerá al suelo. Si combate montado o conduce un vehículo, deberá hacer una tirada de Cabalgar/Conducir y en caso de

fallarla, caerá del tricaballo, parará en seco el coche o caerá de la moto, haciéndose 1D6 PD

- El PJ se despista y pierde las siguientes 1D3 acciones de combate (ya sean las que le queden en este asalto o en el siguiente).
- Una parte de su armadura se rompe: tira 1D10 y consulta la Tabla de Localizaciones de Impacto, para decidir qué localización ha quedado desprotegida.
- Al PJ se le cae el arma principal al suelo. Si llevaba un servopuño, hay un 30% de posibilidades de que sea esto último lo que se le caiga o inutilice.
- Al llevar a cabo su ataque, el arma se le escurre de las manos y aterriza a 1D6 metros de distancia del PJ.
- El personaje cae directamente al suelo con un movimiento poco elegante. Si se encontraba subido sobre un tricaballo o una moto, la caída le provoca 1D6 PD.
- Al personaje se le nubla la vista por el sudor, un mareo repentino, por el casco, etc. Durante 1D3 asaltos, tendrá un modificador de -30% a sus tiradas de Ataque y Defensa, hasta que consiga aclararse la vista.
- El PJ es una auténtica bestia: el ímpetu con que ha llevado a cabo su ataque ha sido tal que ha conseguido romper el arma al golpearla contra una pared, un árbol, el suelo, etc.
- Un verdadero genio: el ataque del PJ alcanza a un amigo o compañero en lugar de a su enemigo, sufriendo el daño normal del ataque. Si no había amigos o compañeros a los que poder afectar, se le rompe el arma.
- El personaje acaba de ingresar en los anales de la guerra: gracias a un inconcebible e irreplicable movimiento, su arma ha conseguido dañarle a él mismo en lugar de a su enemigo, provocándose el daño habitual del arma normal, incluyendo bonificador por característica.

Armas

A continuación te presentamos una descripción detallada de cada una de las armas que se pueden utilizar en los combates de Fallout, divididas en grupos según la competencia a la que pertenecen. Al finalizar las descripciones encontrarás una Tabla de Armas con los valores de juego de cada una de ellas.

ARMAS GRANDES

Se tratan de armas voluminosas y con gran cadencia de tiro o poder destructivo; específicamente, las armas que usan esta habilidad son: el Lanzallamas, la Ametralladora, la Ametralladora Láser, el Gordo, el Lanzamisiles y las variantes únicas de las armas previamente nombradas.

**Lanzallamas:* Un lanzallamas es un arma pesada capaz de proyectar una corriente de fuego prolongada y controlable a corta distancia. Los lanzallamas que aparecen en el mundo de Fallout están basados en modelos militares y por lo tanto utilizan combustible inflamable para funcionar. Se trata de armas de notable tamaño y peso, por lo que requieren una fuerza significativa para ser utilizados correctamente. Su poder destructivo a cortas distancias se equipara al peligro de calcinar a cualquier elemento aliado o neutral que se vea atrapado (habitualmente sin pretenderlo) en el chorro de llamas. **Además de provocar 1D8 de Daño, se ha de observar el daño por Fuego descrito en el capítulo III.*

Munición: Combustible de Lanzallamas

**Ametralladora:* Una ametralladora (minigun) es un arma de fuego automática de gran tamaño, que utiliza varios cañones unidos entre sí por un mecanismo giratorio para disparar una elevada cantidad de munición a enorme velocidad, proporcionando una gran potencia de fuego. Empleando la munición adecuada, una única ráfaga disparada por una ametralladora puede hacer trizas a casi cualquier cosa que se ponga delante... a corta distancia. La enorme potencia de la ametralladora se ve compensada por su peso y tamaño (se requiere una notable cantidad de fuerza para manejarla correctamente) y por su alta dispersión, lo que la vuelve bastante inútil contra objetivos que se encuentren a una cierta distancia. Con todos sus defectos, suele ser una de las opciones favoritas para aquellos que gustan de las armas grandes.

Munición: 5mm

**Ametralladora Láser:* Considerada como la mejor arma de energía de la posguerra, la Ametralladora Láser ha sido usada por los paladines de la Hermandad del Acero y los soldados del Enclave. Sin embargo, las servoarmaduras avanzadas tienen una resistencia bastante alta contra el daño láser, lo que significa que los que usen la ametralladora deben depender de los golpes críticos para poder causar un daño significativo contra de enemigos que usen cualquier tipo de servoarmaduras y armaduras metálicas.

Munición: Cargador de electrones

**El Gordo:* El Gordo o Fat Man, es un lanzador portátil artillado que le permite a una persona bombardear un área grande con buena precisión y fuerza letal. Utiliza minibombas nucleares como munición, que cuando son disparadas crean una pequeña explosión nuclear. **Además de hacer 1d100 de Daño, provoca unos niveles de 300 Radiación/s durante un par de semanas en la zona afectada.*

Munición: Minibomba Nuclear

**Lanzamisiles:* Es un arma muy común y muy poderosa, pero su potencial se ve disminuido por su largo tiempo de recarga y su incapacidad para matar cualquier cosa más fuerte que un bruto supermutante de un solo disparo.

Munición: Misil

ARMAS PEQUEÑAS

**Pistola de 10mm:* Es un arma muy duradera y eficiente producida por Colt Firearms antes de la Gran Guerra. Su diseño simple hace que pueda ser manufacturada con equipamiento básico, pudiendo ser replicada en las armerías post-nucleares. La durabilidad, manejo y su diseño simple hacen que sea muy popular entre los habitantes de Yermo.

Munición: 10mm

**Revólver Mágnum .44:* El .44 Mágnum es un revólver de doble acción. Es bastante poderoso, pero su munición es difícil de encontrar sin viajes frecuentes a comerciantes de armas.

Munición: Mágnum .44

**Pistola China:* La Pistola China es una reliquia de la guerra que mantuvieron Estados Unidos y China, evento que desencadenó la Gran Guerra, que aún puede ser encontrada por todo Yermo Capital.

Munición: 9mm

**Repetidora de Vaquero:* Se trata de un rifle automático que utiliza munición del calibre .357 mágnum. Posee una mirilla un tanto peculiar, de forma circular y notable tamaño (ocupa buena parte de la visión del usuario cuando se apunta el arma con precisión).

Munición: .357 Mágnum

**Rifle de Asalto:* Este rifle fue usado por la Fuerza Armada de los Estados Unidos durante las operaciones de pacificación armada, afortunadamente, en el momento de la Gran Guerra los almacenes de la Guardia Nacional estaban llenos de estas armas, sin embargo después de dos siglos quedan muy pocas armas en buen estado, aun así el Rifle de Asalto es el arma predilecta de Negreros, Saqueadores y Mercenarios.

Munición: 5,56mm

***Rifle Francotirador:** El rifle de francotirador es un tipo de arma de fuego semi-automático de precisión que permite el disparo a objetivos a muy larga distancia sin perder precisión de tiro y con un valor de daño alto, está provisto de una mira telescópica de con un aumento de 3.5x. Cabe destacar su baja durabilidad, suele ir equipado con un silenciador.

Munición: Calibre .308

***Escopeta Simple:** Se trata de una escopeta muy económica, en un principio de fabricación casera. De ahí su bajo valor, su baja durabilidad y su escasa capacidad.

Munición: Calibre .20

***Escopeta de Combate:** Una Escopeta de Combate es un tipo específico de escopeta diseñada para combates intensos contra oponentes bien equipados, por lo que suele ser utilizada por equipos de asalto y fuerzas militares. Suelen poseer una alta dispersión de disparo para alcanzar a la mayor cantidad de objetivos posibles a corto rango, lo que las vuelve más bien ineficaces contra blancos a largas/medias distancias. La mayoría de escopetas de combate son automáticas o semiautomáticas, utilizando cargadores curvos o de tambor, lo que les confiere una ventaja muy significativa sobre las clásicas escopetas tradicionales de doble cañón.

Munición: Calibre .12

***Subfusil Ametrallador 10mm:** El subfusil de 10mm es un arma pequeña pero fiable. Como pesa poco es muy rápida de manejar y útil para el combate a media y corta distancia.

Munición: 10mm

ARMAS DE ENERGÍA

***Pistola Láser:** La Pistola láser es un arma militar que utiliza células de energía como munición. Es utilizada comúnmente por miembros del Enclave y la Hermandad del Acero. Su contraparte pesada es el Rifle láser.

Munición: Célula de energía

***Rifle Láser:** El Rifle Láser no es considerado tecnología de preguerra, es utilizado frecuentemente por unidades especiales de la Hermandad del Acero y el Enclave. La función redentora del Rifle Láser respecto a un rifle común es su fiabilidad y su característica matriz de cristal de enfoque protegida por una carcasa de titanio, lo que le permite soportar años de exposición al medio ambiente sin pérdida de enfoque de matriz.

Munición: Célula de Microfusión

**Rifle de Plasma:* El rifle de plasma dispara proyectiles que infligen un daño potencialmente elevado con una cadencia de disparo bastante alta. Las bolas de plasma se mueven a velocidades sub-sónicas, dándoles a los enemigos la oportunidad de reaccionar a tiempo. Por ello, este rifle es más efectivo en combates cerrados y a medio rango, a diferencia del Rifle Láser, que está más indicado para batallas de largo alcance.

Munición: Célula de Microfusión

**Pistola de Recarga:* La pistola de recarga es la segunda versión de las únicas armas que se recargan teniendo munición infinita. Es más avanzada y compacta que el rifle de recarga. Solo se recarga cuando está equipada, por lo tanto si se enfunda sin carga se deberá esperar cuando se desenfunde.

Munición: Célula de Energía (Infinita)

**Rifle de Recarga:* Similar a la Pistola de Recarga, la única diferencia es su adaptabilidad para el combate a larga distancia, no infringe mucho daño, pero goza del sistema de recarga de munición infinita.

Munición: Célula de Microfusión (Infinita)

EXPLOSIVOS

**Dinamita:* La dinamita es un explosivo potente compuesto por nitroglicerina, una sustancia explosiva líquida a temperatura ambiente y muy inestable, será mejor que lo recuerdes antes de lanzar un cartucho de estas.

**Granada de Fragmentación:* ¡Granadas! ¿Se puede pedir algo más?

**Granada de Plasma:* Las granadas de plasma, bueno, ¡son granadas! y funcionan como tal... Solo que provocan una bonita explosión verde y hacen bastante más daño (de energía) que las de fragmentación, son más caras que las de fragmentación y suelen ser utilizadas por el Enclave.

**Granada Incendiaria:* Además de volar a tus enemigos, los quema. Una muerte dulce y fogosa, sobre todo fogosa. *Además de efectuar 1D6 de Daño, se ha de observar el daño por Fuego descrito en el capítulo III.*

**Explosivo plástico C-4:* Es una variedad común de explosivo plástico de uso bélico, una ventaja importante del C-4 es que puede moldearse fácilmente en cualquier forma deseada. El C-4 se puede introducir en rendijas, huecos de edificios, puentes, equipos o maquinaria. Igualmente puede ser introducido fácilmente en cartuchos de carga hueca del tipo usado por el Enclave o la Hermandad del Acero.

**Mina Electromagnética:* Al ser una mina se coloca en el suelo, donde permanece activa hasta que un enemigo pase cerca de ella y se accione o se desactive. Afecta a robots, aparatos electrónicos e inutiliza servoarmaduras.
**Únicamente daña a robots, synths, etc. También inutiliza durante 1D6 Turnos servoarmaduras y aparatos electrónicos varios.*

**Mina de Chapas:* Se trata de una mina casera de chapas, ten cuidado de que la avaricia no haga que acabes con cientos de chapas incrustadas en tu bello rostro.

ARMAS ARROJADIZAS

**Lanza Arrojadiza:* Es una lanza... Y se lanza.

**Cuchillo Arrojadizo:* Se tratan de cuchillos específicamente pensados para acabar en la espalda de cualquiera que trate de huir de ti, aunque si se está acercando será mejor que te des prisa en lanzarlos.

**Hacha de Guerra:* El hacha de guerra es la versión militar de las hachas comunes de cortar y talar en un tamaño reducido. Se diferencia de las civiles en que suelen ser más ligeras y estilizadas -para asirlas y lanzarlas mejor-, o con una hoja de mayor filo que las comunes -para mayor efectividad.

CUERPO A CUERPO

**Cuchillo:* Un simple cuchillo, ¿alguien tiene hambre?

**Cuchillo de combate:* La versión bélica del cuchillo tradicional, más daño, más ligero, más estable, ¡más todo!

**Daga:* Se trata de un arma fácil de ocultar, es principalmente usada por ladrones o mafiosos con asuntos que prefieren guardar para sí mismos.

**Machete:* Un machete es un cuchillo grande de un sólo filo, utilizado principalmente para segar la hierba o abrirse paso entre vegetación espesa. Sin embargo, también puede ser empleado como arma de combate cuerpo a cuerpo si la situación lo requiere.

**Mandoble:* ¿De dónde has sacado eso? Será mejor que lo guardes antes de que cortes alguna cabeza sin querer. Una espada de enormes dimensiones digna de ser utilizada por el Legado Lanus.

**Tubería de plomo:* Una simple tubería de plomo con la que es posible machacar algún que otro cráneo, que no te engañe su descuidado aspecto, a pesar de que los años pasen puede seguir siendo mortífera.

**Almádena*: Se trata de un arma cuerpo a cuerpo bastante potente, con gran alcance y una notable capacidad ofensiva, además de resultar relativamente fácil de encontrar. Su mayor defecto es la lentitud con la que asesta sus golpes.

**Supertrineo*: Es la versión mejorada de la Almádena, enfocado al uso militar. Suele ser un arma utilizada por Supermutantes.

**Lanza larga*: Compuesta por una hoja afilada o puntiaguda en el extremo de un asta, la gran capacidad de penetración de las lanzas las convierte en armas especialmente letales.

**Hacha*: Aunque no es más que una simple herramienta para cortar madera, en caso de necesidad puede ser utilizada como arma ofensiva, llegando a ser peligrosa en unas manos bien entrenadas en su uso.

DESARMADO

**Servopuño*: Los principales componentes del puño balístico son una placa de presión que se superponen sobre los nudillos y una escopeta pequeña atada a la muñeca que se activa al entrar en contacto físico; es una buena defensa contra ataques cuerpo a cuerpo.

**Nudilleras de Metal*: Se trata de un arma común entre saqueadores, potencian algo el daño de los puñetazos.

**Guantes de Boxeo*: Los guantes de boxeo son los guantes acolchonados reglamentarios que los combatientes usan con el fin de suavizar el impacto de los golpes durante los combates de boxeo. Se utilizan a menudo con la ayuda de otro tipo de protección más en la defensiva, aumentan mínimamente el daño.

**Guantelete de Sanguinario*: El Guantelete de Sanguinario consiste en la mano de un Sanguinario atada al brazo para crear un arma, hace bastante daño pero es difícil de conseguir uno, al fin y al cabo los sanguinarios son bestias temibles.



Nombre	Competencia	Fuerza Mínima	Daño	Tipo de Daño	Tamaño	Recarga	Cadencia	Alcance/Radio
Almádena*	Cuerpo a Cuerpo	7	1D10	Físico	Pesado	-	-	-
Ametralladora*	Armas Grandes	8	1D8+2	Físico	Pesado	4	10	30/45/60
Ametralladora Láser*	Armas Grandes	8	1D8+2	Energía	Pesado	4	10	30/45/60
Cuchillo	Cuerpo a Cuerpo	1	1D3	Físico	Ligero	-	-	FUE
Cuchillo Arrojadizo	Lanzar	1	1D4	Físico	Ligero	-	-	FUE/FUE*2/FUE*3
Cuchillo de Combate	Cuerpo a Cuerpo	2	1D3+2	Físico	Ligero	-	-	FUE
Daga	Cuerpo a Cuerpo	1	1D4	Físico	Ligero	-	-	FUE
El Gordo (Fat Man)*	Armas Grandes	10	1D100*	Nuclear	Pesado	6	1	145 (10m Radio)
Escopeta de Combate*	Armas Pequeñas	6	1D10	Físico	Medio	3	5	5/10/15
Escopeta Simple*	Armas Pequeñas	3	1D6	Físico	Medio	1	1	3/9/12
Explosivo Plástico C-4	Explosivos	1	1D20	Físico	Ligero	-	-	FUE (3m Radio)
Granada de Fragmentación	Explosivos	1	1D8	Físico	Ligero	-	-	FUE (1m Radio)
Granada Incendiaria	Explosivos	1	1D6*	Físico	Ligero	-	-	FUE (1,5m Radio)
Granada de Plasma	Explosivos	1	1D6+2	Energía	Ligero	-	-	FUE (1m Radio)
Guantes de Boxeo	Desarmado	3	1D4	Físico	Ligero	-	-	-
Guantelete de Sanguinario	Desarmado	7	1D10+2	Físico	Pesado	-	-	-
Hacha	Cuerpo a Cuerpo	5	1D6	Físico	Medio	-	-	-
Hacha de Guerra	Lanzar	4	1D8	Físico	Medio	-	-	FUE/FUE*2/FUE*3
Lanza Arrojadiza*	Lanzar	6	2D4+2	Físico	Medio	-	-	FUE/FUE*2/FUE*3
Lanza Larga*	Cuerpo a Cuerpo	6	1D8	Físico	Medio	-	-	-
Lanzallamas*	Armas Grandes	7	1D8*	Físico	Pesado	4	8	5/10/15
Lanzamisiles*	Armas Grandes	8	1D20	Físico	Pesado	5	1	300 (3m Radio)
Machete	Cuerpo a Cuerpo	5	1D4+2	Físico	Medio	-	-	-
Mina de Chapas	Explosivos	1	1D10+2	Físico	Medio	-	-	(3m Radio)
Mina Electromagnética	Explosivos	1	1D20+5*	PEM	Medio	-	-	(1,5m Radio)
Mina de Fragmentación	Explosivos	1	1D10	Físico	Medio	-	-	(1m Radio)
Nudilleras de Metal	Desarmado	2	1D3	Físico	Ligero	-	-	-
Pistola de 10mm	Armas Pequeñas	2	1D8	Físico	Ligero	1	3	25/50/75
Pistola China	Armas Pequeñas	1	1D6	Físico	Ligero	1	3	15/30/60
Pistola Láser	Armas de Energía	1	1D4+2	Energía	Ligero	1	4	25/50/75
Pistola de Recarga	Armas de Energía	1	1D4	Energía	Ligero	1	1	15/30/60
Repetidora de Vaquero*	Armas Pequeñas	5	1D8	Físico	Medio	2	3	30/60/90
Revólver Magnum .44	Armas Pequeñas	4	1D6+3	Físico	Ligero	1	2	10/25/40
Rifle de Asalto*	Armas Pequeñas	6	1D8+2	Físico	Medio	2	5	50/150/300
Rifle Francotirador*	Armas Pequeñas	4	1D10+1D4	Físico	Medio	3	2	150/800/1500
Rifle Láser*	Armas de Energía	4	1D6+2	Energía	Medio	2	4	50/150/300
Rifle de Plasma*	Armas de Energía	5	1D8+2	Energía	Medio	2	4	30/60/90
Rifle de Recarga*	Armas de Energía	3	1D4	Energía	Medio	1	1	25/50/75
Servopuño	Desarmado	8	1D10+2	Físico	Pesado	-	-	-
Subfusil Ametrallador 10mm	Armas Pequeñas	3	1D6+2	Físico	Ligero	1	7	30/60/90
Supertrineo*	Cuerpo a Cuerpo	10	1D10+1D4	Físico	Pesado	-	-	-
Tubería de Plomo	Cuerpo a Cuerpo	4	1D4+2	Físico	Medio	-	-	-

Nombre: Nombre del arma. Aquéllas que aparezcan con un asterisco (*) junto al nombre son armas que requieren el uso de ambas manos para ser utilizadas correctamente.

Competencia: Competencia de Armas por la que se debe tirar para atacar y defenderse con ella.

Fuerza Mínima: Valor mínimo en FUE que se requiere para usar el arma correctamente. Por cada punto de FUE menos se obtiene un -1 a las tiradas de daño, -1 a las tiradas de Iniciativa con ese arma y un penalizador de -5% a su competencia.

Daño: Dados que se utilizan para calcular la cantidad de PD que inflige en un ataque.

Tipo de Daño: El tipo de daño que realiza dicha arma, es importante para el cálculo de las protecciones y armaduras, explicado más adelante.

Tamaño: Volumen aproximado del arma, ya sea Ligero (armas pequeñas para una mano), Medio (armas de una o dos manos con mayor peso) o Pesadas (armas de dos manos pesadas).

Recarga: Número de acciones que se necesitan para recargar el arma. Sólo lo poseen las armas a distancia.

Cadencia: Número de acciones que se ha de disparar un arma antes de tener que recargarla.

Alcance/Radio: Distancia corta, media y larga que posee el arma en metros (si aparece sólo FUE es que dispone de un único alcance que se calcula con la Fuerza del que las lanza). Sólo lo poseen las armas arrojadizas, a distancia o aquellas que pueden lanzarse en situaciones concretas. También se indica el radio de la explosión de ciertas armas/proyectiles.

Armaduras

Tras describir las armas vamos a hacer lo mismo con las protecciones que pueden utilizar los personajes para defenderse de los ataques de sus enemigos, ya se trate de armaduras para vestir o de servopuños para interponer entre las armas del enemigo y uno mismo.

Armaduras

En Fallout denominamos armadura a cualquier tipo de vestimenta, del material que sea, que otorgue cierto tipo de protección a la persona que lo lleva. Todas ellas otorgan un número determinado de puntos de Protección, que tal y como indicamos en el apartado de Daño, reducen los PD recibidos por el personaje en esa misma cantidad, aunque a cambio, muchas de ellas otorgan un determinado número de penalizaciones, como se refleja en la Tabla de Armaduras. Esto se debe a que se trata de vestimentas que, en la mayor parte de los casos, no están pensadas para el uso cotidiano, sino para una situación de combate puntual (como la Batalla de la Presa Hoover, por ejemplo), pues suelen ser prendas poco confortables, muy pesadas y bastante incómodas. La opción más sensata es ponerse la armadura cuando se vaya a combatir, siempre y cuando haya tiempo, ya que equiparse con una armadura requiere tantos asaltos como puntos de Protección posea.

Pero, además, las armaduras cuentan con otro valor: la Resistencia, un valor numérico que representa la solidez de la armadura y que es diferente para cada tipo. El valor de Resistencia que aparece en la Tabla de Armaduras corresponde a una armadura de ese tipo nueva y recién terminada de fabricar, y conforme vaya perdiendo puntos, se irá desgastando y rompiendo hasta que llegue a 0 puntos, cuando quedará completamente inservible. Los puntos se van perdiendo al recibir golpes: cada vez que una armadura proteja a su usuario de un ataque, perderá tantos puntos de Resistencia como PD recibidos haya absorbido —por tanto, los PD que afecten al usuario de la armadura no se le restarán a la Resistencia—: por ejemplo, si llevamos una armadura que tenga 125 puntos de Resistencia y una Protección de 5, y hemos recibido un ataque que provoca 8 PD, reduciremos en 5 la Resistencia y en 3 nuestros PV; si sólo recibimos 3 PD, se le restarán 3 puntos a la Resistencia.

Pero, ¡cuidado!, en caso de que recibamos un ataque crítico, nuestra armadura perderá tantos puntos de Resistencia como el daño total realizado. Naturalmente, las armaduras se pueden reparar, lo que requiere el trabajo de alguien capacitado para ello (Reparación) que cuente con las herramientas adecuadas, normalmente te costará bastantes chapas solicitar que alguien repare tu armadura o, si el personaje dispone de las herramientas y el equipo apropiado para hacerlo, podrá hacerlo él mismo, aunque deberá hacer una Tirada de Reparación: por cada tirada con éxito que obtenga, aumentará en +2D4 su valor de Resistencia.

Eso sí, cualquier armadura o servopuño que haya perdido más de dos terceras partes de su Resistencia inicial, será completamente irreparable (aunque no será inservible hasta que no llegue a 0 puntos de Resistencia). Junto a la Resistencia, todas las armaduras cuentan con otra característica, muy parecida a la que también tienen las armas: la Fuerza mínima; pero, al contrario que ellas, las armaduras cuentan con un valor de todo o nada: si un personaje tiene un valor en Fuerza igual o superior al que allí aparece, podrá usar su armadura de la manera normal, con las penalizaciones habituales pero nada más. Por otra parte, si su Fuerza está por debajo de ese valor, las penalizaciones se doblarán: si se tiene -2 a la Iniciativa, serán -4; si llevarla supone normalmente -25% a todas las competencias de Agilidad, ahora será un -50%, etc. A continuación te describimos algunas armaduras que podrán encontrar los personajes en sus aventuras, aunque invitamos al Director de Juego a crear las suyas propias, cambiar algunos detalles (como utilizar una mecánica similar a las servoarmaduras en Fallout 4) o a añadir diferentes bonificadores a las vestimentas como suele acostumar los diferentes videojuegos de la saga, por ejemplo, un sombrero con +1PER o el famoso traje del Refugio 13. Tras la descripción encontrarás la Tabla de Armaduras con los valores de todas ellas, incluyendo también los puntos de Protección, Resistencia, Fuerza mínima y Penalizadores.

**Servoarmadura:* El término servoarmadura hace referencia a toda una serie de diversos conjuntos de armadura que constituyen el pináculo de la tecnología de combate aplicada al equipamiento de unidades de infantería. Desarrolladas originalmente por el ejército de los Estados Unidos para su utilización durante la guerra Chino-Americana del siglo XXI, después del apocalipsis nuclear sólo unas pocas y tecnológicamente avanzadas facciones tienen acceso a las servoarmaduras.

**Armadura de Combate:* Antes de la Gran Guerra, la armadura de combate era utilizaba sobre todo por las Fuerzas de Seguridad y el Ejército de los EE.UU. (la versión utilizada durante la Gran Guerra es de un color blanquecino). En el momento de la Gran Guerra, el Ejército de los EE.UU. tenía una gran cantidad de Armaduras de Combate para sus soldados, pero a poco a poco, fueron sustituyéndose por Servoarmaduras.

**Armadura Metálica:* Se trata de una armadura completa que ofrece gran protección, suele ser la preferida de saqueadores, negreros y toda clase de la peor calaña.

**Servocasco:* El casco usual de que conjunta una servoarmadura, ofrece una gran protección.

**Armadura de Cuero:* Ofrece gran protección contra, principalmente, el daño de Energía, son ligeras y fáciles de obtener a lo largo y ancho del Yermo.

***Casco de Combate:** El casco usual de acompañamiento de las armaduras de combate.

***Casco de Metal:** Se trata de un casco que ofrece una protección óptima contra el daño balístico común.

***Atuendo de Vagabundo:** Se trata del típico traje de vagabundo del yermo. Hemos decidido añadir dicho atuendo como ejemplo de traje temático que ofrece ciertos beneficios a coste de una menor protección.

***Gorro de Cuero:** A pesar de no ofrecer una gran protección contra daño balístico, sí se trata de una opción interesante contra daño de energía.

***Botas de Cuero:** Se tratan de unas simples botas de cuero. Son un mero ejemplo de la posibilidad de dividir los sets de armaduras por piezas si se pretende jugar del mismo modo que en Fallout 4.

***Traje anti-radiactivo:** Un traje que protege de la radiación a cambio de una protección ínfima.

Nombre	Protección Físico	Protección Energía	Resistencia	Fuerza Mínima	Localizaciones	Penalizaciones	Beneficios
Servoarmadura*	8	8	200	8	Todo excepto cabeza	-50% Tiradas de Agilidad, -5 a la Iniciativa	+1 FUE
Armadura de Combate	6	4	150	7	Todo excepto cabeza	-25% Tiradas de Agilidad	-
Armadura Metálica	5	-	125	5	Todo excepto cabeza	-1 a la Iniciativa	-
Armadura de Cuero	1	6	75	4	Todo excepto cabeza	-	-
Servocasco	8	8	150	8	Cabeza	-	-
Casco de Combate	5	3	100	7	Cabeza	-10% Tiradas de Percepción	-
Casco de Metal	3	-	75	5	Cabeza	-5% Tiradas de Percepción	-
Gorro de Cuero	-	5	50	1	Cabeza	-	-
Botas de Cuero	1	5	15	1	Piernas	-	-
Atuendo de Vagabundo	1	-	25	1	Pecho y abdomen	-	+1PER, +1SUE
Traje Anti-radiactivo	1	1	75	2	Todo	-	Res. Radiación
Servopuño	*	*	200	8	*	-	Parada

Nombre: Nombre habitual por el que es conocida esa armadura.

Protección: Puntos de Protección que otorga la armadura al usuario y que se restan del número de PD que reciba de un ataque, puede ser daño físico o de energía.

Resistencia: Puntos máximos de Resistencia que posee la armadura y que irá perdiendo conforme vaya recibiendo golpes.

Fuerza Mínima: Valor de Fuerza mínima que debe poseer el usuario de la armadura. Si no llega a ese nivel, sus penalizadores se doblarán.

Localizaciones: Localizaciones de Impacto que se encuentran protegidas por la armadura.

Penalizadores: Penalizadores que sufrirá un usuario de una armadura, según su peso y rigidez. **Para levantarse del suelo con una servoarmadura puesta es necesario pasar una tirada de FUEx6.*

Beneficios: Diversos bonificadores que gana el usuario de una armadura por el hecho de portarla.

Servopuño

Como se puede contemplar en la Tabla de Armaduras aparece el Servopuño que, a pesar de tratarse de un arma, puede hacer sus veces de “escudo”, las especificaciones para este tipo de acciones ya fueron definidas anteriormente junto al sistema de combate, el servopuño no protege de cierto daño sino que lo elimina por completo, aun así tiene resistencia (200), por lo que puede acabar destruido. También sería posible inutilizarlo cierto tiempo con una Mina Electromagnética.

Munición, Peso y Objetos

Debido a las particularidades de cada grupo de juego, el tema de la munición y el peso diferirán a la hora de ser tomados en cuenta por cada Director de Juego (en mi caso suelo omitir el peso completamente salvo cuando afecte narrativamente), por eso mismo queda a discreción del Director de Juego organizarse como guste; a efectos orientativos indicaré que en mis propias partidas de Fallout suelo contabilizar un cargador por cada recarga efectuada del arma, imposibilitando el cargar el arma sin desechar el cargador al completo (en caso de quedar balas, *cadencia*); en cuanto a otros ítems, como la comida, etc. sólo servirán para alimentarse o hidratarse, no recuperando PV como en el videojuego. Mas sí añado que si, por ejemplo, se tratase de agua sucia (o algún alimento de dicha índole como InstaMash, Nuka Cola...), se han de aplicar las reglas de Radiación pertinentes.

Capítulo V: Vehículos

Combates en Vehículo

El combate en vehículos ocurre de la misma manera que ocurren los combates normales. Cada combatiente tiene su iniciativa. Combatir mientras se está en un vehículo puede resultar ser muy interesante a la hora de jugar, especialmente si tiene lugar en el clímax de la historia (por ejemplo: has rescatando a la hija del alcalde de las garras de una banda de malvados saqueadores y ellos te están persiguiendo).

Daños en los vehículos

Como todas las cosas en el mundo de Fallout, los vehículos también son dañados. Los vehículos se dividen en 5 partes distintas, las cuales tienen sus PV individuales y sus propias Resistencias al daño (físico/energía). Además cualquier tirada de ataque contra un vehículo sufre automáticamente un -25% si el vehículo está en movimiento (es difícil atacar a un objetivo en movimiento) o de -50% dependiendo de la situación.

Las 5 partes de un vehículo son universales, aunque puedan llamarse de diferente forma en diferentes vehículos. Evidentemente, habrá grandes diferencias en algunos casos y en otros serán indistinguibles. En la hoja de vehículos hay un diagrama aproximado del vehículo, mostrando las 5 partes que se puedan estropear, sus PV individuales y la Resistencia al daño de estos. Las 5 partes de un vehículo son (por lo general): la estructura, el motor, el sistema de control, el sistema de dirección y las ruedas. De nuevo, estas partes difieren según el tipo de vehículo, como por ejemplo en Vertibirds o barcos. Es necesario observar los cambios que vienen apuntados en la descripción del vehículo. Ten en cuenta que la categoría ruedas se puede dividir en 2, 3 o 4 sub-categorías distintas, una por cada rueda que posea el vehículo, cada cual recibe daños por separado.

Sistemas de localización de blancos en vehículos

Los vehículos son lo suficientemente grandes como para permitir a los combatientes apuntar a ciertas zonas sin penalizaciones (excepto la penalización por estar en movimiento).

Ciertas armas grandes están diseñadas para llevarlas encima de los vehículos, y por lo tanto casi siempre apuntan a la estructura o al motor. Por el contrario, las minas están diseñadas para atacar el sistema de conducción y las ruedas.

Cuando se realiza un ataque no especificado contra un vehículo, como por ejemplo con un lanzamisiles, entonces el atacante debe decir a que parte del vehículo está apuntando. Sin importar a la parte del vehículo que se estaba apuntando las demás pueden recibir daños, como los daños provocados por grandes explosiones.

Ataques PEM (Pulsos Electromagnéticos)

Uno de los más devastadores ataques que se pueden realizar contra un vehículo son los ataques PEM, ya que muchas partes del vehículo están controladas electrónicamente. Se debe tener en cuenta que los ataques EMP no afectan a las partes del vehículo que no son electrónicas, como la estructura o las ruedas. Una Mina Electromagnética puede destruir completamente el sistema de conducción, de control y el motor en menos de un segundo. Ese es el riesgo de conducir por el Yermo.

Dañando y destruyendo las partes del vehículo

Cuando una parte del vehículo ha perdido más del 66% de sus PV, empieza a fallar. Cuando eso ocurre, la parte simplemente deja de funcionar. La siguiente tabla podría ser usada como una guía para determinar qué está pasando cuando una parte del vehículo empieza a dar fallos. Si un vehículo pierde el 100% de sus PV en una parte, esta queda totalmente destruida y debe de ser cambiada por completo. Esto puede doler más si se trata de un vehículo verdaderamente raro (aunque ya de por sí un vehículo suele ser bastante raro), y que la parte que se deba cambiar sea también muy rara.

Efectos de los fallos en las partes de los vehículos

<u>Parte del vehículo</u>	<u>Efecto</u>
Estructura	El vehículo comienza a desmantelarse.
Motor	El vehículo comienza a pararse.
Sistema de Control	El conductor no puede controlar el vehículo.
Sistema de Conducción	El motor continúa funcionando pero el vehículo no se mueve.
Llantas	El vehículo se para inmediatamente (se rompe la rueda entera).
Neumáticos	El conductor debe hacer inmediatamente una tirada de Pilot para no estrellarse, y la velocidad máxima se reduce un 25%.

**Pilot: Conducir*

Mecánica del Combate con Vehículos

La Iniciativa se determina como en un combate normal.

Turnos

Los turnos de combate en vehículos funcionan del mismo modo que los turnos de combate normal, con cada personaje decidiendo que hacer basándose en su Iniciativa.

La diferencia es que los personajes están en los vehículos, y los vehículos se comportan un poco diferentes de lo normal (en tierra firme). Hay que tener en cuenta, que los objetivos no están parados, cambian cada turno, y los personajes están a merced del conductor. Los pasajeros de los vehículos pueden atacar de forma normal, pero recibirán -25% a todas sus tiradas de ataque por estar en un vehículo en movimiento. Algunos tipos de armas no pueden usarse en vehículos, sobre todo las Armas Grandes ya que son demasiado grandes como para dispararlas dentro de un vehículo pequeño. El Director de Juego puede decidir qué armas se pueden utilizar; si el grupo está sobre un tren o un tráiler, entonces sí que pueden utilizar una Ametralladora sin problemas.

Por el contrario, si estuvieran en los asientos de atrás de un coche corriente, sí que tendrían problemas para usarlas. Cuando un conductor gira el volante durante el combate, debe decir que acciones intenta realizar en esa ronda. Así es como el Director de Juego puede calcular la trayectoria, la velocidad, y esas cosas. El conductor debe decir a la velocidad que quiere conducir, y la ruta aproximada que quiere tomar. Para más detalles sobre las acciones específicas al volante tales como ángulo de giro, velocidad de frenada y velocidad de aceleración, mira en Movimiento de Vehículos y Velocidad, más abajo.

Conducir no requiere acciones, así que el conductor puede atacar, pero sufre penalizaciones en Conducir y las armas con las que dispare, por conducir y atacar al mismo tiempo (mira en Acciones del Conductor, más abajo).

Tiradas de Conducir/Pilotar

Al final de cada turno de combate con vehículos, el conductor debe hacer una tirada de Conducir. Una tirada satisfactoria quiere decir que el conductor mantiene bajo control el vehículo y el procedimiento del combate se desarrolla de forma normal. Si la tirada fallara, entonces el conductor perdería el control del vehículo y se estrellará o saldrá rodando, y todos los que estén dentro estarán sujetos al daño y a los otros efectos del impacto (mirar más abajo).

Hay otros muchos modificadores a la tirada de Conducir, basados en lo que está intentando hacer el conductor así como el estado del terreno, la luz, y otros factores. Para una lista completa de esos modificadores, mira Acciones del Conductor, más abajo.

Acciones del Conductor

Hay varias cosas que un conductor puede hacer durante un combate. A la hora de jugar, puede ser una buena idea recordar que si todos los miembros del grupo están gritando al conductor, éste puede cometer más fácilmente una equivocación. Como pasa en la vida real, cuando todos están gritando al conductor éste pierde la concentración.

- **Acelerar:** ¡Pisa el pedal a fondo! Si el vehículo no está circulando a la máxima velocidad, entonces el conductor puede hacer que vaya tan rápido como quiera (hasta la velocidad máxima del vehículo, claro está). La aceleración del vehículo muestra cuanto tiempo, en turnos (cada 10 segundos), necesita para alcanzar la velocidad máxima partiendo desde 0 (es decir, estando parado). Usa esto como una guía aproximada; si la velocidad máxima del vehículo son 100 Km/h (kilómetros por hora), y el vehículo está moviéndose a 40 Km/h, y éste necesita 2 turnos para alcanzar la velocidad máxima partiendo desde 0, entonces necesitaría 1 ronda para alcanzar la velocidad máxima del vehículo. Observa que los vehículos con velas no aceleran de este modo.
- **Frenar:** ¡Frena, que hay peatones aquí! Frenar es lo contrario que acelerar: pierdes velocidad. Cada vehículo tiene en sus estadísticas un ritmo de frenada expresado en turnos: cuanta velocidad puede perder un vehículo en un turno de combate, baso mayormente en el tamaño y el peso. Sin embargo, la frenada puede resultar muy peligrosa: mira Modificadores a las Tiradas de Conducir, más abajo. Observa que los vehículos a vela y los voladores, no necesariamente llegan a pararse por completo. Ojea Combate por Mar y por Aire, más abajo.
- **Giro:** Conducir siempre en línea recta podría ser aburrido. El combate en vehículos también sería aburrido si no hiciéramos esos tremendos giros en las calles de las ciudades bombardeadas. Cada vehículo tiene en sus estadísticas un radio de giro, que significa cuantos metros (Hex) necesita para girar 90 grados. Observa que la cifra del radio de giro se da en línea recta, pero el giro realmente se realiza en un arco, o un $\frac{1}{4}$ de círculo. Observa la siguiente figura.



La primera columna sería la cifra de radio de giro que nos comunican en las estadísticas del vehículo, la cual se debe convertir en un ángulo de 90 grados (representado en la segunda columna), donde se mide la distancia desde el centro del círculo hasta su borde exterior (radio del círculo), para poder realizar la maniobra de giro. Esto se debe tener en cuenta para calcular la distancia que se mueve en una ronda. Observa que girar a grandes velocidades, puede resultar muy peligroso incluso para los conductores más experimentados.

- Atacando: El conductor puede hacer uso de sus armas de combate. Sin embargo, sufrirá penalizaciones a sus tiradas de Conducir y también sufrirá en sus tiradas de ataque un -50%, sin importar el tipo de arma que use. ¡Es muy difícil conducir y disparar al mismo tiempo!

Colisionando

Esta es la parte divertida de la conducción (golpear ligeramente a otro individuo y así echarlo fuera y que se estrelle). Lamentablemente, puedes estar seguro que él también tendrá la misma intención. Cuando dos vehículos chocan en combate, ambos conductores deben hacer una tirada de Conducir (ésta no tiene nada que ver con la que se hace cuando se termina el combate). Por cada 10 Km/h que el vehículo esté moviéndose en el momento del choque, el conductor tendrá un -5% a su tirada de Conducir (colisionando con otros vehículos se basa principalmente en la velocidad a la que vayan los vehículos). Si cualquier conductor falla la tirada, su vehículo se estrellará. Mira Estrellándose, más abajo.

Atropellando a alguien o a algo

Una de las ventajas del combate en vehículos es que al estar dentro de una tonelada de metal y plástico móvil, estás mejor protegido de las criaturas que no están dentro de uno. También significa que el conductor tiene a su disposición un arma muy práctica: un gran misil, al que muchos no le harán gracia, pero que puede romper huesos y reventar cráneos mejor que cualquier Arma Cuerpo a Cuerpo.

Modificadores a las Tiradas de Conducir

A continuación se muestran dos tablas de modificadores a las tiradas de Conducir. La primera muestra las condiciones del terreno para los 3 tipos distintos de vehículos: de tierra, de mar y de aire. La segunda incluye modificadores para las distintas acciones que se realizan en combate. Normalmente los modificadores del terreno sólo se aplican una vez. Si el Sol está bajo, las tiradas de Conducir sufren un - 10% (apenas puedes ver con poca luz).

Modificadores

<u>Modificadores según el Terreno</u>	
En Tierra	
<u>Situación</u>	<u>Modificador de tirada</u>
Caminos intactos (autopistas o calles nuevas).	+30%
Caminos un poco estropeados (carreteras con baches o muy sucias).	+15%
Caminos en mal estado (carreteras muy dañadas o extremadamente sucias)	+0%
Campo abierto (campos de hierba, desiertos, zonas secas con unas pocas rocas)	+0%
Campos con maleza, calles con escombros, colinas despejadas	-5%
Campos con obstáculos, calles mojadas, colinas con maleza	-10%
Bosques poco densos, campos mojados, colinas con obstáculos	-20%
Terreno embarrado	-25%
Terreno anegado, arena mojada	-30%
En el Mar	
<u>Situación</u>	<u>Modificador de tirada</u>
Mar en calma	+20%
Olas suaves	+0%
Olas moderadas	-5%
Grandes olas	-15%
Olas provocadas por una tormenta	-25%
Olas provocadas por un huracán	-50%
En el Aire	
<u>Situación</u>	<u>Modificador de tirada</u>
Tiempo en calma, sin viento	+0%
Brisa suave	-5%
Viento racheado	-10%
Fuertes vientos	-20%
Vientos tormentosos	-40%
Otros modificadores según el tiempo	
<u>Situación</u>	<u>Modificador de tirada</u>
Lluvia	-20%
Nieve	-30%
Hielo	-70%
Modificadores según la Acción del conductor	
<u>Situación</u>	<u>Modificador de tirada</u>
Viajando a menos de la mitad de la velocidad máxima del vehículo	+0%
Viajando a más de la mitad de la velocidad máxima del vehículo	-10%
Hacer un giro por cada 10 KPH (si se va a 50 KPH será -50%, y así sucesivamente)	-10%
Viajando a más del doble de la velocidad de aceleración	-10%
Viajando a más de la mitad de la velocidad de frenada	-15%
El conductor que está intentando atacar	-20%

Observa que algunos vehículos y algunas modificaciones ofrecen bonificaciones específicas a ciertas situaciones, o simplemente a todas las tiradas de Conducir. Esas bonificaciones deben tenerse en cuenta cuando se hagan las tiradas de Conducir. Observa también que las modificaciones según el terreno y según las acciones pueden combinarse. Si un conductor intenta girar a más de la mitad de la velocidad máxima del vehículo (por ejemplo, si la velocidad máxima es de 100 Km/h, el conductor está intentando hacer esta acción a 60 Km/h) bajo una lluvia, entonces, esos modificadores se sumarían.

Daños por estrellarse

Si el conductor falla la tirada de Conducir/Pilotar, entonces el vehículo se estrellará. Por cada 10 Km/h que el vehículo esté viajando, cada personaje que esté en su interior deberá tirar 1D6 PD, redondeando siempre hacia abajo (por ejemplo si el vehículo va a 39 Km/h y se estrella, entonces cada personaje en su interior hará una tirada de 3D6 PD). En el caso de los vehículos aéreos, fácilmente pueden causar más daños a la hora de estrellarse (el Director de Juego deberá determinar como de rápido se estrella el aparato contra el suelo). El vehículo también está sujeto a las mismas tiradas de daños que los pasajeros, perdiendo la misma cantidad de daños, distribuida por sus 5 partes. Debes evitar estrellarte tanto como te sea posible. Recuerda que los vehículos acuáticos no se estrellan, y por lo tanto no están sujetos a los daños por accidente. Sin embargo, estos vehículos pueden volcar, forzando a todos sus tripulantes a nadar. El Director de Juego puede determinar si la embarcación en la que va *Dean Domino* flota lo suficiente como para que los personajes que hayan caído al agua suban y vuelvan a la acción. Recuerda que cualquier cosa que caiga al agua y no flote tenderá a hundirse (como las armas, las armaduras de metal, y esas cosas).

Rompiéndose miembros en una colisión

Además, todos dentro del vehículo tendrán la ocasión de romperse algún miembro y esta probabilidad será igual a la velocidad a la que vaya el vehículo. Si un vehículo va a 45 Km/h, tendrán un 45% de posibilidades de romperse algo en el accidente. Si el personaje lleva puesto el cinturón de seguridad o algo similar, entonces sus posibilidades de romperse un miembro se reducen a la mitad redondeándose hacia arriba (si el vehículo va a 45 Km/h y el personaje llevaba el cinturón de seguridad, entonces tendrá un 23% (45/2 redondeado hacia arriba) de romperse un miembro).

Hiriéndose en la cabeza en una colisión

Si la víctima hace una tirada para ver la rotura de miembros y saca un 1, entonces el personaje sufre una herida en la cabeza y quedará inconsciente, sus PV se reducen automáticamente a 5, y no se despertará hasta que pasen 15 turnos menos su Resistencia (15 - la Resistencia del personaje).

Un personaje con 4 de Resistencia, necesitará 11 turnos para despertarse. El personaje debe volver a hacer una tirada para ver si se rompe algún miembro y así ver si todo lo demás no está lastimado (sin la bonificación del cinturón de seguridad, si lo llevaba puesto).

Después de repartir los daños en el accidente...

Después del accidente, todos los pasajeros del vehículo deben perder al menos 1 turno de combate intentando salir de los restos, y debe ser la ronda siguiente al accidente. Si cualquiera se rompe algún miembro en la colisión, le resultará más difícil salir del vehículo; el personaje necesitará 3 turnos para poder salir, o que alguien le ayude a salir del vehículo siniestrado.

Movimiento al final de un turno

Al final de cada turno, suponiendo que el conductor no se ha estrellado, los vehículos se mueven según su velocidad actual y lo que el conductor esté intentado hacer. Aunque las velocidades de los vehículos se dan en Km/h, una simple fórmula matemática las convierte en metros (hexágonos). Puede resultar de ayuda a un Director de Juego que ajuste la escala de la hoja de hexágonos al combate en vehículos, especialmente cuando se da un combate en vehículos a gran escala, haciendo que 1 Hex = 5 metros, o que 1 Hex = 10 metros.

El Director de Juego puede usar la siguiente fórmula para determinar cuántos metros se mueve un vehículo en una ronda de combate, según su velocidad en Km/h. $\text{Metros movidos} = \text{Km/h} \times 2.78$ (redondeado hacia abajo) Cuando el Director de Juego haya determinado cuanto se ha movido un vehículo en una ronda de combate, entonces deberá hacer los ajustes pertinentes, de la misma forma en la que se mueven los personajes en un combate normal (la diferencia está en que todos los movimientos se hacen al finalizar la ronda, en lugar de hacerlos durante la propia ronda de combate).

La creación de vehículos queda a disposición del Director de Juego dado que este añadido se encuentra ya presente en la traducción al castellano de *Fallout PnP* (págs. 105-108), sin embargo a continuación se dejan un par de muestras de dicho manual a modo de posible consulta.

Del mismo modo, en este manual se ha desglosado Pilot en: Conducir (Tierra) y Pilotar (Mar/Aire). También el daño de fuego/plasma/explosión se ha incluido en la dualidad físico/energía, salvo las Minas Electromagnéticas.

Abreviaciones:

VM = Velocidad Máx. en KPH (Km por hora)

AC = Aceleración (En KPH/ronda)

FR = Frenada (En KPH/ronda)

RG = Radio de Giro (En metros)

DIS = La Distancia (en Km) que se hace con el depósito lleno

NP = Número de pasajeros

CC = Capacidad de Carga del vehículo

HP = Los Hit Points de la E

(Estructura), del M (Motor), del SC (Sistema de Control), del Con (Sistema de Conducción) y las R (Ruedas)

DR = La Damage Resistance, o la armadura del vehículo. Sirve para todas las partes del vehículo y cubre los siguientes tipos de daño:

N = Normal

L = Láser

F = Fire

P = Plasma

E = Explosión

Estas cantidades se dan en %.

Corvega "Highwayman"

Este coche fue la combinación de coche familiar y deportivo que se convirtió en básico en la vida Americana antes de la guerra. Es espacioso y puede viajar por cualquier tipo de terreno llano. El Highwayman básico no lleva armas y necesita 30 Microfusion Cells para recargarse.

VM: 160; **AC:** 60; **FR:** 50; **RG:** 5; **DIS:** 480; **NP:** 5; **CC:** 2500 lbs.; **HP:** E: 175, M: 50, SC: 40, SCon: 40, R: 10 (x4); **DR:** N: 10, L: 0, F: 0, P: 0, E: 10



Camión

Este es el camión más grande, utilizado para transportar tropas y suministros antes de la guerra.

Normalmente puede viajar sólo por carreteras o por terrenos llanos. No suelen tener armas, y necesitan 50 Microfusion Cells para recargarse.

VM: 130; **AC:** 30; **FR:** 30; **RG:** 15; **DIS:** 320; **NP:** 2 en la cabina; **CC:** 10000 lbs.;

HP: E: 300, M: 100, SC: 40, SCon: 40, R: 25 (x6); **DR:** N: 30, L: 10, F: 7, P: 10, E: 28



Capítulo VII: Lore, Bestiario y PNJs

En este capítulo simplemente se darán un par de anotaciones y enlaces que faciliten al Director de Juego la creación de diversos personajes no jugadores, la ambientación de la partida, etc.

A la hora de crear PNJs, enemigos, aliados, bestias y demás, utiliza el mismo sistema de creación de personajes jugadores; si se tratan de PNJs sin importancia puedes crearlos de forma más rápida y sencilla de la siguiente manera:

- Supón que todas sus características (SPECIAL) tienen un valor de 5 o el respectivo *valor normal* de su raza indicado en las tablas del primer capítulo.
- Determina que dos o tres de sus habilidades oscilan entre 75%-50%.
- Su *Valor* es igual a 50%.

Para finalizar con este breve manual te indicamos que puedes encontrar ideas, personajes pregenerados y todo lo necesario para empaparte de la ambientación de Fallout en la wiki de Fallout (fallout.wikia.com o es.fallout.wikia.com), el manual en PDF "*Fallout PnP*", así como en los propios juegos que, si aún no has jugado, te encomiendo encarecidamente jugar cuanto antes.

Y supongo que eso es todo... ¡Nos vemos en el Yermo!

