

# Fallout

HITS



<b>CAPÍTULO I - LAS REGLAS.....</b>	<b>2</b>
El MutoSistema .....	3
Saqueo, comercio y chapas .....	10
Escondites y refugios .....	13
Equipo de supervivencia en el Yermo .....	17
<b>CAPÍTULO II – UNIVERSO .....</b>	<b>22</b>
El Universo de Fallout .....	23
Criaturas del Yermo.....	30
Supervivencia en el Yermo .....	36
<b>CAPÍTULO III – AVENTURAS .....</b>	<b>37</b>
Aventuras en el Yermo .....	38



Versión 1.1





# FALLOUT

## CAPÍTULO I - LAS REGLAS

# El MutoSistema

Para jugar esta adaptación de Fallout a Hitos se han planteado ciertas variaciones sobre el sistema original. La intencionalidad final no es otra que trasladar el característico “sabor” de Fallout a tus partidas, por tanto puedes considerar que o bien este apartado es una maravilla o bien que todo lo que contiene es opcional. He decidido bautizarlo como **MutoSistema** como una broma personal, aunque no muy original porque ya existe un “RadaSystem” circulando por la red.



## THANK YOU!

Antes de meternos de lleno me gustaría aclarar que la base del MutoSistema es producto de otro autor o autores que responden al nombre de **Squirrel Productions**, tal y como aparece mencionado en el foro [www.sinergiaderol.blogspot.com.es](http://www.sinergiaderol.blogspot.com.es) Sin su trabajo, aportaciones e inspiración este documento no existiría.

## Atributos Primarios

El sistema Fallout original fundamenta su existencia en unos Atributos a los que denomina **S.P.E.C.I.A.L.** en inglés original. Estos atributos se corresponden con Fuerza, Percepción, Carisma, Inteligencia, Agilidad y Suerte. Hitos en cambio tiene cuatro **características**, así que para mantener el sistema S.P.E.C.I.A.L. será necesario hacer una adaptación. El MutoSistema por tanto dispone de los siguientes **Atributos Primarios**:

Fallout Original		Características Equivalentes en Hitos		
<b>Strenghth</b>	<u>Fuerza</u>	FOR	<b>Fortaleza</b>	Equivalencia directa, sin cambios
<b>Perception</b>	<u>Percepción</u>			Nuevo atributo
<b>Endurance</b>	<u>Resistencia</u>	RES	<b>Resistencia</b>	Equivalencia directa, sin cambios
<b>Charisma</b>	<u>Carisma</u>	VOL	<b>Voluntad</b>	Equivalencia directa, sin cambios
<b>Intelligence</b>	<u>Inteligencia</u>	INT	<b>Inteligencia</b>	Equivalencia directa, sin cambios
<b>Agility</b>	<u>Agilidad</u>	REF	<b>Reflejos</b>	Equivalencia directa, sin cambios
<b>Luck</b>	<u>Suerte</u>			Nuevo atributo

\*By Squirrel Productions

El nuevo Atributo de **Percepción** debe ser comprendido como una simple conversión de una Habilidad a un Atributo, sin mayores cambios. Esto permite por tanto la realización de tiradas de Percepción + Combate para comprobar el estado de un arma; o de Percepción + Interacción para averiguar si alguien está intentando colar una mentira. Todas las demás reglas de Hitos se aplican normalmente.

**Suerte** en cambio es un poco más problemática. En el **MutoSistema** se va a emplear principalmente como un comodín, intentando representar la pura y simple suerte de un superviviente. Siguiendo con esta idea existen ciertas acciones que dependen de este Atributo, como rebuscar en un almacén en ruinas o que un Supermutante escoja a otro para la cena. Por último, la Suerte también es un factor determinante en el combate a la hora de calcular el **Daño**, así como para calcular los efectos de la **Radiación** en el personaje.

*Un personaje está atrapado en el tercer piso de un edificio en ruinas que resulta ser un nido de Sanguinarios. En la calle ve a un enorme ejemplar acercarse a su escondite y sabe que es cuestión de tiempo que le detecte. Decide que la única forma de escapar de allí es saliendo por una ventana para pasar a otro edificio mediante de un viejo cable de alta tensión. El Director decide que es ni su legendaria Agilidad le serviría de ventaja en esta situación así que le obliga a utilizar Suerte en su lugar. La tirada final se realiza con Suerte + Forma Física*

## Atributos Derivados

Los **Atributos Derivados** de Fallout son atributos adicionales generados a partir de los primarios. Entre ellos encontramos por ejemplo el peso que un personaje puede transportar o su iniciativa. A demás algunos de los Atributos Derivados tienen su equivalente directo en el Sistema Hitos. En el caso de esta adaptación los Atributos Derivados son, **redondeando hacia abajo**:

Atributo Derivado	Cálculo
Iniciativa	Agilidad + Suerte
Aguante	Resistencia + $\frac{1}{2}$ Fuerza
Defensa	5 + Agilidad + (Mayor entre Combate o Forma Física)
Daño Distancia	Suerte / 4
Daño Cuerpo a Cuerpo	Fuerza + (Combate / 4)
Peso Máximo	3 + $\frac{1}{2}$ Fuerza
Desgaste Máximo	3 + $\frac{1}{2}$ Resistencia

\*By Squirrel Productions

## Peso Máximo

Una de las peculiaridades del Fallout consiste en acumular enormes inventarios de objetos para su posterior uso. Este nivel de detalle es farragoso e innecesario en Hitos, por lo tanto vamos a utilizar una abstracción empleando un sistema de **Cajas**. El **Atributo Derivado** de Peso nos indicará el número máximo de Cajas que un personaje puede llevar encima. Estas Cajas son de diversos tipos y en breve lo forman objetos saqueados, comida, munición o armas que un personaje puede recuperar en el Yermo. La principal función de estas Cajas es el comercio, la supervivencia y su utilización para diversas otras habilidades.



## Desgaste Máximo

En el Yermo no hay fácil acceso a la comida, ni al agua potable, ni a alojamientos adecuados. En ocasiones se lucha y se muere solamente para tener algo que llevarse a la boca. Para representarlo los personajes van a tener que vigilar su nivel de **Desgaste** el cual mide de forma abstracta cuánto tiempo puede pasar un personaje sin comida, agua ni descanso adecuado. Generalmente el Desgaste se va reduciendo a lo largo de una jornada, recuperándose con una noche de descanso. Por supuesto, la ganancia o pérdida de Desgaste de un colono que viva en un asentamiento o la de un Caravanero que se pase el día caminando por la interestatal no serán nunca las mismas.

El control de Desgaste se hace mediante dos valores, un **Desgaste Máximo** que indica simplemente el límite superior posible de Desgaste que puede soportar un personaje; y el **Desgaste Actual** que mide la puntuación del personaje en un momento dado. **Desgaste Actual** fluctúa a lo largo de una sesión, y si llega a tener un valor de cero puntos el personaje simplemente **morirá de agotamiento** en pocas horas.

Evidentemente el problema con el Desgaste viene cuando los personajes no comen, beben o descansan todo lo bien que deberían. Todo el mundo puede pasar una noche en vela a cambio de consumir puntos de Desgaste, pero esta situación no se puede mantener indefinidamente. Por otra parte pasar el día tumbado en una hamaca con una cerveza fría podría recuperar Desgaste a un ritmo mucho mayor que simplemente dormir en un catre oxidado. **Opcionalmente** el Director puede considerar que el Desgaste sea modificado también por el estado psicológico y mental del personaje. Un saqueador que cruce un territorio frecuentado por Ghouls caníbales sufre un desgaste adicional por el puro estrés que supone estar permanentemente en alerta. El miedo, la ansiedad, la desesperación, la tristeza, el fatalismo... son factores que consumen Desgaste. Por el contrario la felicidad, la esperanza y cualquier otro sentimiento positivo podría reportar puntos de Desgaste.

A continuación se muestra una tabla de referencia orientativa para la ganancia y pérdida de Desgaste. El Director podría asignar valores diferentes (o incluso mayores) dependiendo del dramatismo y dureza que quiera transmitir en sus partidas.

Pérdida	Motivos habituales	Ganancia
3	Cargado como una mula patearse el Mojave sin agua ni comida	
2	Huir sin descanso de un grupo de Ghouls Ferales que no paran de seguirte	
1	Recorrer el Yermo sin provisiones adecuadas	
	El personaje descansa con normalidad en un día cualquiera en el Yermo	1
	Cama cómoda, buena comida o cerveza fría en un lugar a salvo	2
	Casi unas vacaciones sin preocupaciones en un lugar que no parece el Yermo	3

Adicionalmente y de forma **opcional** el Director puede aplicar penalizaciones diversos a los personajes cuyo Desgaste Actual sea igual o inferior a cierta cantidad de su Desgaste Máximo. Las penalizaciones podrían variar desde aplicar negativos a todas sus tiradas, negarle la oportunidad de activar Rasgos o incluso retirarle puntos de Drama; todo ello en virtud de la dureza o desesperación que quiera imprimir a sus partidas.

## Las Habilidades

Salvo el traslado de la habilidad de Percepción el resto de **Habilidades** del Sistema Hitos se trasladan por entero al MutoSistema de forma directa y se emplean de forma similar. No obstante hay que tener en cuenta un de consideraciones importantes.

Habilidad	Notas
Forma Física	
Combate	Ver Nivel Tecnológico.
Subterfugio	
Interacción	
Conocimiento	Ver Nivel Tecnológico
Técnicas	Ver Nivel Tecnológico

\*By Squirrel Productions

En primer lugar definimos lo que llamamos **Habilidades Tecnológicas**, aquellas que están más relacionadas con el empleo de la Tecnología. Estas son **Combate**, **Conocimiento** y **Técnicas**. Para estas Habilidades existe un factor limitante denominado **Nivel Tecnológico** y que viene explicado más adelante. Nótese que este factor limitante no tiene por qué considerarse siempre sino únicamente cuando haya un elemento tecnológico involucrado.

## Nivel Tecnológico

Todos los personajes durante su proceso de creación deberán de escoger un valor de 1 a 5 para su **Nivel Tecnológico**. Esto refleja su familiaridad o conocimiento de las Tecnologías Pre-Guerra. Como regla general un personaje no puede interactuar con tecnologías o conocimientos Pre-Guerra cuya **Sofisticación Mínima** sea superior a su propio Nivel Tecnológico, lo que imposibilita incongruencias como que un miembro de una Tribu Salvaje pueda reparar un Protectron averiado.

El Nivel Tecnológico de un personaje puede ser **escogido** de forma acorde consultando la siguiente tabla:

Nivel	Típicamente poseído por
1	Tribus Salvajes que han retrocedido hasta la edad de piedra
2	Saqueadores y Nómadas que a veces dan con algo interesante
3	Superviviente típico de un asentamiento seguro y algo de comercio
4	Habitante del refugio o quien haya recibido una educación formal
5	Genios Locos, Escritas de la Hermandad del Acero, Robots y Computadoras



Las habilidades de **Conocimiento y Técnicas** están íntimamente ligadas al Nivel Tecnológico. Esto implica que, entre otras cosas los Rasgos y las puntuaciones relacionados con estas habilidades deberían estar parejos con el Nivel Tecnológico. Ten en cuenta que como regla general no se permite activar un Rasgo si la **Sofisticación Mínima** de la habilidad u objeto involucrada es superior a tu Nivel Tecnológico. No hay que decir que deberías de ser coherente con tu elección; el Director siempre podrá alterar tu Nivel si lo considera poco adecuado para tu personaje.

*Un Caravanero encuentra en los túneles del metro una puerta cerrada con un terminal oxidado a su lado. Aún le llega algo de energía de alguna parte así que decide intentar repararlo. El Director debe dictaminar el grado de **Sofisticación Mínima** de ese terminal es de **3**. Dado que el personaje es un simple Caravanero con **Nivel Tecnológico** de **2** simplemente no puede intentar repararlo por mucho que tenga las piezas necesarias en la mochila.*

El **Nivel Tecnológico** es también un arma de doble filo. En ciertas ocasiones haber nacido en una tribu aislada que ha tenido que apañárselas sin tecnología es una ventaja. Mientras que la mayoría de los supervivientes se aferra ciegamente en la tecnología Pre-Guerra otros se han adaptado a las nuevas oportunidades que ofrece el Yermo. Así pues existen prácticas o incluso conocimientos que requieren una **Sofisticación Máxima** que no podrás superar con tu Nivel Tecnológico para ser empleadas.

*El Caravanero de más arriba se reúne con sus compañeros y más tarde sufren un ataque de saqueadores. Uno de ellos está gravemente herido y posiblemente muera en pocas horas. No disponen de botiquín alguno, pero el Caravanero recuerda haber visto a un supuesto chamán usar un ritual curativo. El Director dictamina que el grado de **Sofisticación Máxima** de ese procedimiento es de **2**. Dado que el personaje tiene un **Nivel Tecnológico** de **2** se considera que sabe aplicar la pasta de un cactus mutante como antiséptico...*

Es posible que el **Nivel Tecnológico** de un personaje aumente con la experiencia, pero esto no depende de las reglas sino que es una recompensa por la interpretación del personaje. Por ejemplo el Director podría premiar con un avance a un personaje a lo largo de varias partidas si se ha ganado la confianza de la Hermandad del Acero. En estos casos el personaje mantiene ambos **Nivel Tecnológicos** y escoge el que más le convenga en cada ocasión.

Nótese que todo este apartado tiene como finalidad dar 'distinto sabor' a los personajes diseñados por tus jugadores. Jamás debería de ser un obstáculo para completar una aventura. A demás constituye un buen objetivo para un personaje. Quizás necesite encontrar a alguien que realmente sepa cómo operar aquella Servoarmadura que encontró enterrada. O quizás desee ser un médico capaz de curar todos los males del Yermo mezclando tecnología de antes de la guerra y los nuevos saberes tribales.



## Rasgos, Hitos, Complicación y Puntos de Drama

Todos estos aspectos funcionan de forma equivalente al Sistema de Hitos sin mayores cambios. No obstante para darle algo de color a efectos de adaptar Fallout consideraremos que **Rasgos** equivalen a los **Extras**. Se anima a los jugadores a buscar nombres divertidos y descriptivos inspirados en el videojuego para cada uno de sus Rasgos. Se suministrará varios ejemplos en los apéndices de este mismo documento.

## Radiación

Contrariamente a lo que se piensa la probabilidad de palmarla por radiación no tiene relación alguna con lo fuerte o débil que seas físicamente. Un ser humano de dos metros y cien kilos de músculo es tan vulnerable a la misma como un tirillas de metro sesenta y cincuenta kilos. El ser humano no tiene defensa alguna contra la radiación y es mejor que vayas asumiendo que básicamente es como una ruleta. A veces pasas a un lado de un cráter irradiado y al colega que te sigue se le empieza a caer el pelo. La vida en el Yermo es así.

El motivo por el que detallamos así la Radiación es para dotarla de un factor imprevisible, omnipresente y brutalmente cruel al juego sobre el que los personajes no van a poder ejercer ningún tipo de control. Es más, recuerda que si no disponen de una herramienta el ser humano resulta ser **incapaz de detectar** la radiación de ninguna forma hasta que ya es demasiado tarde. Dicho esto, resulta que como subproducto de la Guerra los personajes conviven con la radiación a diario y saben lidiar con ella hasta cierto punto. Ya sea porque el instinto les dice que es mejor no fiarse o porque han aprendido a evitar ciertos lugares se asume que todos los personajes han desarrollado ciertos hábitos para mantenerse a salvo de la radiación. Por ejemplo todos sabrán que la comida enlatada Pre-Guerra probablemente esté irradiada y que no es conveniente acercarse a una masa de agua. Otro asunto totalmente distinto será por supuesto que tengan otra opción.

A efectos de juego, la **Radiación** de un personaje es un valor abstracto de cero a cinco puntos. Todos los personajes empiezan normalmente con un valor de cero y cada vez que se vean expuestos a ella existe una posibilidad de quedar irradiados, con lo que su puntuación aumentará. De la misma forma existen maneras de reducir esta cantidad como por ejemplo mediante la correcta aplicación de una bolsa de Rad-Away. Los efectos de la radiación son los siguientes.

Radiación	Efectos
0	Todo lo libre de radiación que podría estar un Habitante de Refugio.
1	Un Habitante del Yermo cualquiera.
2	Te debilitas. Las pérdidas totales de <b>Desgaste</b> diario aumentan en un punto, de haberlas
3	Se te ve enfermo. Pierdes un punto de <b>Desgaste</b> diario adicional
4	Se te cae el pelo, vomitas. A demás pierdes hasta otro punto de <b>Desgaste</b> sin ayuda médica.
5	Postrado en cama. Eres incapaz de recuperar <b>Desgaste</b> y morirás cuando llegue a 0.

Nótese que las secuelas de la radiación en tu cuerpo **no se curan nunca**: caídas de pelo, piel arrugada, etc.

Existen dos formas de que tu **Radiación** aumente. La primera es por una **Exposición** a un foco radiactivo. Sencillamente te acercas a un cráter y te llega la radiación. Si el personaje se da cuenta de que está expuesto a ella puede intentar apartarse inmediatamente para lo que debe hacer un control de **Suerte + Forma Física** contra una dificultad asignada por el Director. Fallarla implica que tu valor de **Radiación** aumenta en tantos puntos como la **Intensidad** de la radiación.

Supere o no supere la tirada se considera que el personaje se ha apartado del área de efecto (de ser posible) así que ya no recibirá más dosis. De todas formas el mal estará hecho. La radiación requiere de un **tiempo de exposición** normalmente de unos minutos por lo que por norma general un personaje que permanezca en un área irradiada deberá de volver a realizar el control al inicio de cada intervalo de tiempo.

Fuente Radiactiva	Intensidad
Cráter irradiado, agua de mar, alcantarillas, chatarra, lluvia radiactiva	1
Contenedores de desechos nucleares, refrigeración de un reactor, detonación de mini nuke	2
Contenedores de desechos nucleares abiertos, reactores deteriorados, pilas de fusión rotas	3
Presenciar a un par de millas una detonación nuclear	4
Zona cero de una detonación nuclear	5

Igualmente, hay ciertas formas de protegerse contra la Radiación. Ciertas protecciones por ejemplo podrían proteger contra ciertas Intensidades de Radiación al menos por un tiempo. No obstante no podremos fiarnos de que sean totalmente efectivas. Para calcular el efecto de la protección, cuando el personaje fuese a sufrir un aumento de su puntuación de **Radiación** subtrae del total el **Aislamiento** que le ofrece la protección que esté utilizando. El empleo de varias medidas de protección simultáneamente queda a discreción del Director.

Tipo de Protección	Aislamiento
Mascarilla, Rad-X, servo armadura, traje espacial	1
Traje NBQ, servo armadura sellada, planchas de metal,	2
Sótano o refugio casero, gruesas planchas de metal, planchas de plomo	3
Un refugio subterráneo, muro de hormigón, campo de energía exótico	4
Un refugio subterráneo Vault-Tec perfectamente equipado	5

Existen pocas formas de librarse de la Radiación y no siempre están disponibles. De no ser así el Yermo no sería el lugar apocalíptico que es. A modo de ejemplo:

Curación	Efectos
Rad-Away	Reduce la Radiación en un punto por bolsa tras una noche de descanso
Hongos Brillantes	Reduce la Radiación en un punto... pero con posibles efectos secundarios

## Ingesta

Más problemática es la **Ingesta** de agua irradiada o la respiración accidental de partículas radiactivas. Mucha gente que sobrevivió a la caída de las bombas murió poco después ya que en su desesperación consumieron alimentos irradiados. Hoy por hoy la comida Pre-Guerra que aún sobrevive tiene tan solo trazas de radiación al igual que casi cualquier cosa comestible en el Yermo. Para simplificar las cosas consideraremos que en el MutoSistema todos los personajes se han adaptado en cierta forma a esta forma de radiación de baja intensidad o que conocen técnicas para cocinar la comida y minimizar sus efectos.

**No obstante**, consumir comida irradiada es una temeridad. Los personajes deberían de consumir alimentos no irradiados con regularidad para que su valor de **Radiación** no aumente. En el peor de los casos tras un tiempo sin comida adecuada el personaje empieza a perder puntos de **Desgaste** adicionales hasta que el Director dictamine que dicho valor aumenta. Obviamente beber directamente de un río que hace volverse loco a tu contador Geiger te otorgará puntos de Radiación de forma instantánea.



## Saqueo, comercio y chapas

Tarde o temprano a algún jugador se le ocurrirá detenerse para llevarse todo lo que no esté clavado al suelo. Por mucho que el Director se empeñe en convencerle de que Hitos no contempla un listado de inventario con precios estándar como ese otro juego de recorrer mazmorras indudablemente saquear, robar y hacer trueques es parte importante del universo de Fallout. Por tanto en este apartado se sugiere una serie de reglas para adaptar de forma abstracta todos estos aspectos. Indudablemente, estamos hablando de **reglas opcionales** que podrían estimarse innecesarias en la mayoría de las partidas cortas.

Nosotros no llevaremos un inventario detallado de objetos y chapas. Nosotros hablaremos de conjuntos de objetos denominados **Cajas**. El **Atributo Derivado de Peso** de un personaje simplemente indica el número máximo de Cajas que un personaje puede llevar encima en un momento dado. Estas Cajas son de diversos tipos y en breve lo forman objetos saqueados, comida, munición o armas que un personaje puede recuperar en el Yermo. Por tanto, saquear una casa abandonada podría reportar a un grupo de personajes una o más Cajas de cierto tipo que consumir, comerciar, reparar maquinaria o incluso hacer investigación diversa. Nótese que para el **Atributo Derivado de Peso** sólo se tienen en cuenta las Cajas que se estén acarreado.

## Intercambios

A la hora de realizar un intercambio el **valor** de las distintas Cajas se contabiliza en base a Cajas de Chatarra. Existen dos 'precios' diferentes para cada tipo de Caja, uno para la venta y otro para la compra. Si te fijas, el personaje siempre sale perdiendo con estos intercambios. A discreción del Director y como **regla opcional** podría fijar una cantidad determinada de Chapas como equivalente a un tipo de Caja (¿25 chapas? ¿50 chapas?), pero solo a la hora de hablar de intercambios.

Tipo de Caja	Contiene	Precio de	
		Compra	Venta
<b>Caja de Chatarra</b>	Trozos de metal, cables, herramientas, platos, ropa...	1	1
<b>Caja de Juguetes</b>	Balones, ajedrez, libros, guantes, cochecitos...	2	1
<b>Caja de Electrónica</b>	Batería de Fusión, circuitos, cables, antenas...	2	1
<b>Caja de Comida</b>	Carne de brahmán, agua purificada, latas preguerra...	2	1
<b>Caja de Medicinas</b>	Analgésicos, vendas, Rad-Away, Stimpacks...	3	2
<b>Caja de Munición</b>	Balas, pilas láser, pólvora, piezas de recambio...	3	2
<b>Caja de Armas</b>	Piezas de recambio, rifles de caza, piezas customizadas...	4	3
<b>Caja de Armaduras</b>	Chalecos antibalas, cascos, armadura metálica...	4	3
<b>Caja Exótica</b>	Mini nuke, equipo experimental, piezas servo armadura...	5 o +	4 o +

*Un saqueador quiere adquirir una Caja de Munición en un asentamiento. Su coste es de 3 Cajas de Chatarra así que decide entregar 2 Cajas de Chatarra y 1 Caja de Juguetes para cubrir el intercambio.*

## Usando las Cajas

Obviamente no consideraríamos el peso ni las Cajas si no sirviesen para algo. Su principal utilidad es que las Cajas pueden ser activadas como **Rasgos**. Es decir, un personaje podría sugerir que dispone de una Caja de Armas para intentar la reparación de su fiel rifle de caza; o podría argumentar que dispone de varias Cajas de Electrónica en su escondite y que con toda seguridad guarda en ellas una pila de fusión. Las Cajas implicadas podrían consumirse y no podrían volver a usarse. Unos ejemplos sencillos de utilización de Cajas podrían ser:

Tipo de Caja	Uso habitual
<b>Caja de Chatarra</b>	Reparaciones triviales, improvisar una trampa sencilla, cambiarse de ropa
<b>Caja de Juguetes</b>	Entretener a alguien, hacer apuestas, hacer que tu guarida sea más cómoda
<b>Caja de Electrónica</b>	Reparar un terminal, montar un tendido eléctrico, reactivar maquinaria preguerra
<b>Caja de Comida</b>	Recuperar Desgaste, comida para varios días, preparar un banquete, purificar agua
<b>Caja de Medicinas</b>	Curar a alguien, evitar la pérdida de un brazo, reducir la Radiación
<b>Caja de Munición</b>	Munición extra, crear bombas caseras, reciclar casquillos, munición especial
<b>Caja de Armas</b>	Reparar una pistola, mejorar un rifle, limpiar un arma láser
<b>Caja de Armaduras</b>	Reparar un chaleco, crear una armadura improvisada, ajustarla a tu talla
<b>Caja Exótica</b>	Gafas de visión nocturna, pieza de servo armadura, arma única experimental



## Saquear y coleccionar chatarra

En el Universo de Fallout hay muchísimos lugares cargados de toda clase de objetos que saquear. Un edificio de oficinas por ejemplo contiene ingentes cantidades de chatarra que recuperar e intercambiar, al menos hasta que los mercaderes se cansen de ti. Y la verdad, aún existen muchos lugares intactos con objetos más interesantes que una lata doblada donde sus únicos moradores han sido los supervivientes desesperados (Ghouls), principalmente estaban interesados en llevarse algo de comer a la boca. Sin comercio de ninguna clase ¿qué beneficio pueden sacarle a un viejo terminal destartado?

Para poder saquear un lugar en primer lugar el sitio tiene que ser seguro. Evidentemente no puedes ponerte a rebuscar en un sótano si está lleno de Ratas Topo. A continuación del Directo debe informar si hay algo que merezca la pena indicando el **tipo y número de cajas** disponibles para el saqueo. Esto es un proceso que lleva su tiempo, los personajes podrían estar expuestos a nuevos peligros si deciden quedarse para acumular todo lo que pueda ser salvable. A modo de ejemplo y considerando que los lugares han permanecido más o menos intactos desde la guerra, tenemos:

Lugar	Cajas recuperables
<b>Casa unifamiliar</b>	1-2x Cajas de Chatarra, 0-1x Caja de Juguetes, 0-1x Caja de Comida
<b>Casa grande</b>	2-4x Cajas de Chatarra, 1-2x Caja de Juguetes, 1-2x Caja de Comida
<b>Supermercado</b>	2-3x Caja de Juguetes, 2-3x Caja de Comida, 0-1x Caja de Munición
<b>Tienda</b>	2-4x Cajas de Chatarra, 1-2x Caja de Electrónica
<b>Clínica</b>	1-2x Cajas de Chatarra, 1-2x Caja de Medicinas, 0-1x Caja de Electrónica
<b>Hospital</b>	2-3x Cajas de Chatarra, 2-4x Caja de Medicinas, 1-2x Caja de Electrónica
<b>Taller de coches</b>	4-6x Cajas de Chatarra, 2-3x Caja de Electrónica
<b>Armería</b>	1-2x Caja de Armas, 2-3x Caja de Munición, 0-1x Caja de Armaduras
<b>Laboratorio</b>	3-4x Caja de Electrónica, 0-1x Caja Exótica

Obviamente el Director sólo debería de ofrecer cajas interesantes en lugares con alguna relevancia para la aventura. Si no, las partidas podrían eternizarse. Vamos... que no les des a los jugadores la oportunidad de saquear cada ruina que se encuentren o empezarán a preguntarte por el número exacto de botellas vacías que llevan en la mochila.

*Un grupo de aventureros a nómina de la RNC se adentran en las montañas del Mojave en busca de una ruta para llegar a los territorios del norte. Allí se topan con una vieja cabaña de pesca junto a un lago irradiado. Tras librarse de varios Ghouls Ferales descubren que su contenido está básicamente intacto así que deciden saquearla. El Director estima que en la cabaña hay básicamente material de pesca y acampada, así que es permite llevarse de allí dos Cajas de Chatarra y dos Cajas de Juguetes.*



## Escondites y refugios

También es comprensible que en algún momento los personajes se encuentren en la tesitura de no poder cargar con más cajas. ¿Qué demonios van a hacer? ¿Dejarlo abandonado toda esa chatarra? Evidentemente no. La mayoría de los saqueadores que pululan por el Yermo han aprendido a dejar cierta cantidad de equipo, armas, munición, comida y agua en lugares prefijados como medida de supervivencia. Si las cosas se complican pueden viajar hasta estos lugares para descansar, recuperarse o rearmarse. Alguno de estos sitios no son más que meros agujeros en el suelo; otros en cambio están perfectamente equipados con todo tipo de comodidades. La mayoría se conforma con algo intermedio, quizás un sótano libre de escombros en un edificio semiderruido cuya entrada es fácilmente defendible.

Sea lo que sea en realidad, lo que define un refugio es su **capacidad de Almacenamiento**, sus **Servicios** y su **Habitabilidad**. Aunque pueden variar enormemente, en líneas generales hace referencia a **cuántas Cajas** pueden dejarse en el refugio; qué **clase de actividades** pueden desarrollarse en el refugio; y **cuánta gente puede alojar** durante cierto espacio de tiempo.

## Almacenamiento

El **Almacenamiento** de un refugio hace referencia al número de cajas que pueden dejarse en él de forma que se conserven de forma adecuada. Con esto nos referimos a que si bien es posible apilar trastos para que ocupen menos espacio probablemente algo acabe por estropearse o perderse. Nada impide a un jugador colocar sus explosivos de cualquier forma en ese armario lleno de humedad... pero que no se queje después si quedan inutilizados (Adquieren el **Aspecto Pólvora mojada**). En general, funcionan como el **Atributo Derivado de Peso** de un personaje, pero aplicado a un escondite o refugio.

A menos que el Director estime lo contrario todas las **Cajas almacenadas** ocupan el equivalente a una Caja de Chatarra independientemente de su tipo. Nótese que ciertos elementos de **Servicio** o de **Habitabilidad** pueden aumentar este espacio de almacenamiento, pero únicamente para un tipo de Cajas en concreto. Este espacio se considera **adicional** al que provee el refugio o escondite de forma habitual.

Lugar	Descripción	Cajas
<b>Agujero o zulo</b>	Un agujero excavado en el suelo, tapado con una plancha de metal y marcado para que el propietario lo localice fácilmente.	<b>3 – 5</b>
<b>Habitación pequeña</b>	Un pequeño sótano bajo una casa unifamiliar derruida. Se accede a través de una trampilla y entre los escombros queda algo de espacio.	<b>6 - 10</b>
<b>Habitación grande</b>	Una tienda de antes de la Guerra con su mostrador, su escaparate tapiado y un pequeño almacén con una puerta trasera.	<b>11 – 15</b>
<b>Una planta</b>	Un piso de cualquiera en un entorno urbano, compuesto del equivalente a dos o más Habitaciones pequeñas o grandes.	<b>12 – 30</b>
<b>Castillo o fortaleza</b>	Un viejo búnker de la Hermandad del Acero abandonado compuesto por hasta media docena de Habitaciones pequeñas o grandes.	<b>30+</b>

Date cuenta además de que estamos hablando únicamente de **Almacenamiento** en general, sin entrar en detalles sobre exactamente qué se está guardando. En caso de que se pretenda conservar algo valioso, delicado o específico como podría ser un Señor Manitas averiado o incluso piezas de una Servoarmadura, el Director puede exigir un consumo mayor de espacio o incluso la adquisición de un Servicio o Habitabilidad específico.

*Los chicos de la caravana Independent Merchants han establecido a lo largo de sus rutas por el Yermo una serie de paradas estratégicas para descansar o atrincherarse en caso de problemas. Tras el ataque de unos saqueadores deciden acudir a la más cercana: una salida del alcantarillado. No es el lugar más cómodo que existe pero está seca, libre de radiación y relativamente apartada. A demás, allí hay espacio más que de sobra para dejar suministros de emergencia o desprenderse de peso para aligerar su propia carga.*

*El Director dictamina que el **Almacenamiento** del lugar es de 8 Cajas y determina que ya hay 4 ocupadas (su contenido se genera al azar).*

## Servicios

Los **Servicio** hacen referencia a toda clase de **infraestructuras** que podría tener el refugio. Pueden ser de todo tipo, desde cañerías de agua potable, bancos de trabajo o trincheras a cosas realmente sofisticadas; como ametralladoras automáticas, autodocs o una expendedora de Nuka-Cola fría. Todos estos Servicios otorgan una ventaja a los personajes, la mayoría evidentes como acceso a herramientas o repuestos. Algunos incluso permiten activar un **Aspecto** específico. Otras veces ciertas tareas no pueden llevarse a cabo sin acceso a una infraestructura adecuado, como por ejemplo las reparaciones electrónicas delicadas o la producción de munición.

A menos que el Director estime lo contrario, por regla general cada **Servicio** ocupa un **Espacio de Trabajo**. Nótese que ciertos elementos de **Servicio** interaccionan con el **Almacenamiento** o con la **Habitabilidad** del refugio. En general, la única forma de conseguir más Espacio de Trabajo consiste en ampliar el refugio, algo que no siempre es posible.

Lugar	Descripción	Espacio
<b>Agujero o zulo</b>	Un agujero excavado en el suelo, tapado con una plancha de metal y marcado para que el propietario lo localice fácilmente.	<b>0</b>
<b>Habitación pequeña</b>	Un pequeño sótano bajo una casa unifamiliar derruida. Se accede a través de una trampilla y entre los escombros queda algo de espacio.	<b>1 – 2</b>
<b>Habitación grande</b>	Una tienda de antes de la Guerra con su mostrador, su escaparate tapiado y un pequeño almacén con una puerta trasera.	<b>2 – 4</b>
<b>Una planta</b>	Un piso de cualquiera en un entorno urbano, compuesto del equivalente a dos o más Habitaciones pequeñas o grandes.	<b>4 – 6</b>
<b>Castillo o fortaleza</b>	Un viejo búnker de la Hermandad del Acero abandonado compuesto por hasta media docena de Habitaciones pequeñas o grandes.	<b>6+</b>

No suministraremos un listado completo de **Infraestructuras** o **Servicios** que pueden instalarse. Puedes orientarte con la siguiente lista, pero siéntete libre de alterarla a tu gusto.

Servicio	Descripción
<b>Atalaya</b>	El refugio dispone de un lugar donde vigilar el Yermo de forma segura. No tiene que ser un nido de tirador, podría bastar con un lugar alto y discreto.
<b>Defensa</b>	Accesos tapiados, puertas cerradas, trincheras o incluso alguna trampa explosiva. Sea lo que sea, mantiene a los intrusos fuera.
<b>Bancos de trabajo</b>	Permiten hacer reparaciones menores. Un laboratorio químico podría ser más efectivo, pero también más valioso y específico.
<b>Nevera</b>	Incrementa en 5 el Almacenamiento de Cajas de Comida. Existen todo tiempo de cosas que permiten algo similar: Armarios armeros, Expendedora de Nuka-Cola...
<b>Emisora de Radio</b>	Realmente una reliquia de Antes de la Guerra, te permite estar en contacto con lo que sea que haya ahí afuera. Frágil, valioso e irremplazable.
<b>Plataforma de robots</b>	De estar aún operativa, permite reprogramar o carga a cualquier robot que te puedas agenciar en el Yermo.

*La salida del alcantarillado consta de un angosto túnel cegado y una gran sala que antes era un colector de la red de alcantarillado. Los chicos de la Independent Merchants han instalado varias estanterías de metal, un par de colchonetas y acumulado leña para cocinar en una esquina. Alguien ha montado también un pequeño banco de trabajo con herramientas básicas, nada demasiado sofisticado pero suficiente para un remiendo rápido o darle forma a una lata doblada.*

*El Director decide que se dispone de **dos Servicios**; el que ofrece el banco de trabajo para realizar pequeñas reparaciones y una defensa en la forma de túnel de acceso angosto.*



## Habitabilidad

La **Habitabilidad** significa cuánta gente puede vivir cómodamente en el refugio y durante cuánto tiempo. Puede que para unos pocos días baste un suelo seco y unas latas de Pork & Beans, pero si alguien quiere 'vivir' en ese refugio convirtiéndolo en una base permanente será necesario invertir esfuerzos en hacerlo habitable. Como regla general nadie puede pasar más tiempo que éste en un refugio cuya puntuación de **Habitabilidad** sea 0. Al fin y al cabo, un lugar así no sería nada mejor que un fétido agujero en el suelo.

A menos que el Director estime lo contrario, por regla general cada **Comodidad** adquirida ocupa un **Espacio de Habitabilidad**. Nótese que ciertas **Comodidades** podrían interactuar con el **Almacenamiento** o hasta con los **Servicios** disponibles del refugio. Conseguir hacer de tu refugio algo más habitable podría ser el objetivo de varias aventuras.

Lugar	Descripción	Espacio
<b>Agujero o zulo</b>	Un agujero excavado en el suelo, tapado con una plancha de metal y marcado para que el propietario lo localice fácilmente.	-
<b>Habitación pequeña</b>	Un pequeño sótano bajo una casa unifamiliar derruida. Se accede a través de una trampilla y entre los escombros queda algo de espacio.	0 – 1
<b>Habitación grande</b>	Una tienda de antes de la Guerra con su mostrador, su escaparate tapiado y un pequeño almacén con una puerta trasera.	1 – 2
<b>Una planta</b>	Un piso de cualquiera en un entorno urbano, compuesto del equivalente a dos o más Habitaciones pequeñas o grandes.	2 – 3
<b>Castillo o fortaleza</b>	Un viejo búnker de la Hermandad del Acero abandonado compuesto por hasta media docena de Habitaciones pequeñas o grandes.	3+

No suministraremos un listado completo de **Comodidades**. Puedes orientarte con la siguiente lista, pero siéntete libre de alterarla a tu gusto.

Comodidad	Descripción
<b>Fuente de agua</b>	Irradiada o no, quizás no muy abundante ni muy potable pero permite recuperar algo de Desgaste perdido.
<b>Camas y taquillas</b>	Todos necesitamos un lugar adecuado para dormir y dejar tus objetos personales. En ciertos sitios la intimidad es un lujo. Permite recuperar Desgaste.
<b>Cocina bien surtida</b>	Algo más que una fogata y una cacerola oxidada, aquí puedes preparar alimentos de forma adecuada siguiendo las recetas de los chefs más... selectos...
<b>Auto-doc.</b>	Un médico robotizado que puede hacer operaciones sencillas y diagnosticar varias enfermedades comunes. Permite recuperar Salud.
<b>Jukebox</b>	¿Qué mejor manera para amenizar una velada que escuchar los grandes éxitos de la música de Antes de la Guerra?
<b>Soporte y grúa</b>	Está bien, tenemos un montón de piezas de Servoarmadura pero... ¿dónde las ponemos mientras buscamos un núcleo de fusión cargado?

*No hay forma de cocinar nada decente en este refugio porque no hay salida para el humo. Sin embargo hay una cañería por la que aún gotea algo de agua irradiada sobre unos hongos luminiscentes. Estos hongos crecen alrededor del charco donde se acumula el agua y la hacen – casi – segura de beber. Si se raciona con cabeza un pequeño grupo podría aguantar aquí bastante tiempo. Hay sitios peores en los que pasar la noche.*

*El Director informa de que el refugio ofrece **un punto de Habitabilidad** en la forma de suministro diario de agua para un grupo reducido. Los ocupantes no perderían Desgaste por el hecho de permanecer en este lugar o en sus alrededores, pero tampoco recuperarían Desgaste adicional al no disponer de ninguna ventaja más, como camas cómodas o una cocina adecuada.*

Es muy difícil que los personajes puedan apropiarse o manejar (dar uso real) a un espacio más grande que un viejo búnker sin ayuda. En ese caso estaríamos hablando de otra cosa, un **Asentamiento**, lo que conllevaría necesariamente reclutar a otros personajes para que les ayuden. No vamos a contemplar la posibilidad de que esto ocurra en el presente manual, queda en manos del Director desarrollar sus propias ideas si permite que los personajes tomen este camino. En todo caso, no deja de ser una opción de aventura muy interesante para explorar o como objetivo final de un grupo de jugadores especialmente motivados.

## Equipo de supervivencia en el Yermo

Otra parte importante del universo de Fallout son los objetos ya sean armas, equipo de acampada, comida o latas dobladas. Aunque es perfectamente posible ignorar esta parte (son reglas **opcionales**) permite añadir otro aspecto interesante al juego. A demás, a todo el mundo le gusta tener su arma favorita a mano...

### Armas



Las armas son imprescindibles para la supervivencia en el Yermo. Sin algo con lo que defenderte lo más probable es que acabes muerto en menos de unas pocas horas, así que todo el mundo – incluso los niños – tienen siempre algo afilado o contundente a mano. Sucede parecido con las armaduras. Muchos de los que se aventuran por el Yermo acostumbran a llevar encima algo de ropa reforzada por lo que pudiese pasar. Bien, llevar un poco de cuero de brahmán encima no te salvará de una bala, pero algo de protección siempre es mejor que nada. Es muy habitual que saqueadores o bandidos se cosan pedazos de metal a la ropa lo que a veces resulta sorprendentemente efectivo contra unas armas de fuego oxidadas y una munición sucia.

Existen muchos tipos de armas o armaduras en Fallout. El **Sistema Hitos** en cambio no contempla un inventario exhaustivo de armas con perfiles así que haremos uso de una serie de tablas orientativas. Nótese que se incluye en todas ellas un **Nivel Tecnológico** mínimo que un personaje debería de tener para manejar adecuadamente esa arma o armadura. Presionar el gatillo de un rifle de plasma puede ser igual de fácil que presionar el de una pistola, pero un personaje que no posea los conocimientos necesarios no sabrá cómo recargarla, cómo quitar el seguro o incluso cómo mantenerla. El Director debería imponer un penalizador a en estas situaciones.

Tipo de Arma	Descripción	Daño	Nivel
Animal pequeño	Ratas, serpientes, gatos y toda clase de alimañas	1	-
Ataque sin armas	Puñetazos, patadas, derribo	m	-
Arma improvisada	Cuchillos, navaja, nudilleras, tuberías de plomo, piedras...	C	1
Armas combate	Bates, espadas, hachas, cuchillo combate, porras...	C	1
Arma combate exótica	El pincho moruno, motosierra, hacha dimensional...	C	2
Arma corta	Pistolas de 9mm, revólver, escopeta recortada...	mM	2
Arma corta energía	Pistola láser, pistola de plasma,	mM	3
Arma de fuego	Rifle, escopeta, fusil de asalto, ametralladora ligera...	CM	2
Arma de energía	Rifle láser, rifle de plasma, ametralladora láser...	CM	3
Arma militar	Lanzacohetes, ametralladora Gatling, rifle de francotirador...	mCM	3
Arma experimental	Cañón orbital, el 'gordo', cañón de raíles electromagnético...	¿?	¿?

Pero no todo va a ser tan sencillo. En Fallout la mayor parte de las armas que existen son realmente antiguas o ya no se fabrican, así que encontrar un arma en perfecto estado la verdad es que es una suerte. Para representarlo, vamos a considerar la **Calidad** del arma como un bonificador o penalizador a las tiradas del personaje durante el combate. Nótese que la falta de mantenimiento adecuado de un arma hará que su **Calidad** se reduzca, sobre todo si su usuario no dispone del Nivel Tecnológico necesario.

Calidades de las Armas:

- **Arma oxidada:** Es un arma estropeada, oxidada o bien que no ha tenido mantenimiento adecuado por mucho tiempo. Son armas que podrían fallar a las primeras de cambio y en la mayoría de ocasiones terminan siendo desmontadas para aprovechar sus piezas. Imponen un penalizador que puede variar de -1 a -3 a las Tiradas de , y reducen en el mismo valor el Daño. Podrían adquirir el Aspecto "Puede explotar", "Se encasquilla fácil" o algo similar a decisión del Director.
- **Arma operativa:** Es un arma que ha sido cuidada por su usuario, es decir, ha limpiado su recámara, engrasado sus partes y cambiado las piezas estropeadas. Mientras siga así el arma no impondrá ninguna clase de modificador a las tiradas de combate. A menos que se indique lo contrario la totalidad de las armas encontradas en el Yermo entran dentro de esta categoría.
- **Arma superior:** Se trata de un arma que ha sido construida con materiales o tecnologías perdidas, o bien que ha sido modificada por un armero experto. Estas armas son las "armas mágicas" de otros juegos de fantasía mazmorrera. Todas ellas otorgan unos bonificadores desde +1 a +3 a todas las tiradas de  y Daño; y en su mayoría tienen Aspectos positivos como "Mira nocturna", "Silenciador" o incluso "Perfora armaduras". Suele ser difíciles y costosas de mantener en óptimas condiciones (o a veces es sencillamente imposible).

*Tras una serie de aventuras peligrosas por unas alcantarillas infestadas de ghouls, un saqueador afortunado acaba volviendo a la superficie a través de un derrumbe que lleva a unos barracones olvidados de la Guardia Nacional. El barracón lleva mucho tiempo enterrado y su contenido ha permanecido intacto. Tras repasar concienzudamente las taquillas encuentra los restos de un soldado que aún sostiene un rifle de asalto en perfecto estado. Sin creerse todavía su suerte, recoge el fusil y varios cargadores segundos antes de escuchar unos gruñidos ansiosos...*

*El Directo decide que el rifle de asalto es un **Arma de Fuego** de Daño CM y Nivel Tecnológico 2. Está en muy buen estado así que decide otorgarle un bonificador de +1 y el Aspecto “Bien engrasada”*

## Armaduras

Para las Armaduras se señala también un **Nivel Tecnológico** mínimo. Cualquiera puede vestirse un chaleco antibalas, pero desde luego no emplear una Servoarmadura. A diferencia de las armas, una armadura otorga un bono a la **Defensa** de su portador, pero no siempre contra todos los ataques: Combates cuerpo a cuerpo, munición convencional o armas de energía.

Tipo de Armadura	Descripción	Defensa			Nivel
		Pelea	Disp.	Energía	
<b>Improvisada</b>	Un tapacubos cosido a la ropa	+1	0	0	-
<b>Ligera</b>	Chaleco de cuero, gabardina reforzada	+1	+1	0	-
<b>Pesada improvisada</b>	Planchas de metal estilo medieval	+2	+1	0	-
<b>Chaleco antibalístico</b>	Chaleco de policía, antidisturbios o militar	+2	+2	+1	1
<b>Blindaje militar</b>	Equipo militar de polímeros	+2	+3	+2	2
<b>Servoarmadura</b>	Servoarmadura de la Hermandad del Acero	+3	+3	+3	3
<b>Servoarmadura exótica</b>	Servoarmadura electromagnética del Enclave	+2	+2	+5	4
<b>Blindaje exótico</b>	Campo de Fuerza Repulsor	¿?	¿?	¿?	¿?

La **Calidad** de una armadura también se expresa como un bonificador o penalizador a la Defensa de un personaje. Al igual que un arma, la falta de mantenimiento adecuado deteriora su **Calidad se reduzca**, pero normalmente la Calidad decae a base de recibir daños en ocasiones imposibles de reparar.

- **Armadura oxidada:** Es una armadura agujereada, oxidada o bien que no ha tenido mantenimiento adecuado por mucho tiempo. Muy posiblemente se caiga a pedazos. Imponen un penalizador que puede variar de -1 a -3 a la Defensa, en ocasiones negando por completo el bonificador que otorgaría normalmente. Podrían adquirir el Aspecto “Ruidosa” o “Incómoda” o algo similar.
- **Arma operativa:** Es una armadura que ha sido cuidada por su usuario y reparada en la medida de lo posible. No otorga ni bonificador ni penalizador alguno. Nótese que a veces armaduras de calidad superior pueden degenerar a esta categoría debido al castigo sufrido.



- **Arma superior:** Se trata de una armadura que muy posiblemente ya no pueda fabricarse, como por ejemplo las Servoarmaduras. Otorgan unos bonificadores desde +1 a +3 a todas las tiradas de Defensa y pueden tener Aspectos positivos como “Resistencia a la Radiación” o “Peso ligero”. Por norma estas armaduras suelen ser extremadamente difíciles y costosas de mantener.

*El pobre saqueador de antes lleva un buen rato corriendo entre las ruinas del cuartel de la Guardia Nacional intentando quitarse de encima a un montón de ghouls furiosos. Uno de ellos casi acaba con él cuando le saltó encima de improviso. Se salvó por los pelos, pero el Director ha dictaminado que durante la pelea el ghoul le ha dejado el peto de cuero destrozado. Su peto era una **Armadura Ligera** que le otorgaba una bonificación de +1 a la Defensa en combate cuerpo a cuerpo y contra armas de munición sólida, pero está hecha una ruina: se considera una Armadura Oxidada (-1 Defensa).*



## Curación, Rad-Away y otras drogas

No vamos a añadir muchas más reglas a este asunto. La curación puede tratarse de la forma habitual del **Sistema Hitos**, suponiendo por ejemplo que se consume una **Caja de Medicinas** para realizar una prueba de Primeros Auxilios sobre un personaje. Si hablamos de radiación la mecánica del Rad-Away está explicada ya en su apartado correspondiente. Consumir **Cajas de Comida** podría servir para que el grupo se recuperase rápidamente del daño si tiene oportunidad de descansar. Chistes aparte. En cuanto a las drogas, sus efectos quedan por completo bajo control del Director. Una idea es que otorguen unas bonificaciones y penalizaciones de forma parecida a como lo hace la **Calidad** de un arma. O podrían añadir un **Rasgo** temporal al personaje... o incluso una Complicación nueva si ha caído en la adicción. A modo de ejemplo, detallamos un par de productos para ser usados por tus jugadores.

Producto	Descripción
<b>Stimpak</b>	Una de las maravillas de Antes de la Guerra, los Stimpak introducen una dosis de estimulantes directamente al sistema inmunitario a través de la sangre. Los efectos son prácticamente inmediatos: anulan el dolor, aceleran la curación y pueden poner de nuevo en pie a un soldado malherido. Recuperan 1 punto de <b>Aguante</b> al usuario, más otro punto tras un buen descanso. Lamentablemente el efecto anestésico aturde lo suficiente como para reducir en 2 puntos su <b>Iniciativa</b> . Los efectos de varios Stimpak <b>NO</b> son acumulables.

Producto	Descripción
<b>Jet</b>	Una droga muy adictiva que provoca ‘subidones’ de adrenalina en el consumidor. Una simple dosis otorga 2 puntos de <b>Iniciativa</b> , o más según su pureza. Lo malo son los subsiguientes ‘bajones’, que provocan el efecto opuesto. Una dicto al Jet gana la <b>Complicación</b> “Psicótico”, “Extremadamente agresivo” o “Medio zombi sin su dosis”







# FALLOUT

## CAPÍTULO II – UNIVERSO

# El Universo de Fallout

El Universo de Fallout mezcla de una forma acertada las temáticas de supervivencia, pérdida y tragedia pero también brilla por su humor inteligente. En el siguiente apartado se describe de forma somera un trasfondo para tus partidas de Fallout. Contiene una breve historia del mundo así como ideas para trasladar distintos aspectos a tus partidas, como podrían ser las diversas facciones que pueblan el Yermo.



## THANK YOU!

Las fuentes de esta sección provienen de diversas wikis sobre Fallout que puedes encontrar en Internet. De muy recomendable lectura:

- El Refugio en [http://es.fallout.wikia.com/wiki/Fallout\\_Wiki](http://es.fallout.wikia.com/wiki/Fallout_Wiki)
- Nukapedia en [http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout\\_Wiki](http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout_Wiki)

## Un poquito de historia

\*By some Wikis

Todo comienza con la gran escasez de petróleo a nivel mundial. En abril de 2052 se da comienzo a lo que se conoce como la Guerra de los Recursos en la que Europa invade Oriente Medio con la esperanza de hacerse con sus yacimientos petrolíferos. En mayo de ese mismo año la ONU está al borde del colapso y muchos países la abandonan provocando finalmente su disolución en julio de ese mismo año. En consecuencia Estados Unidos cierra sus fronteras e inicia una frenética carrera armamentística al tiempo que incrementa su presencia militar en Alaska, lugar del último yacimiento petrolífero. La situación de inestable paz finaliza cuando en 2066 una China al borde del colapso intenta paliar su escasez de combustibles fósiles invadiendo Alaska tomando el control de las reservas de petróleo estadounidenses. Los primeros voluntarios del contingente americano llegan en verano y ese mismo invierno se establece la Línea de Anchorage. Canadá termina permitiendo a los soldados americanos cruzar sus fronteras para llegar hasta Alaska por una vía segura lo que a la larga terminó siendo un error estratégico. Para asegurar su posición en Alaska el Congreso de Estados Unidos aprueba la Anexión de Canadá en 2067 y el 3 de junio de 2072 el país es completamente anexionado. Con la ayuda canadiense los americanos lanzan una ofensiva para retomar las posiciones ocupadas por los comunistas en Anchorage hasta que en enero de 2077 Alaska fue liberada.

Pero la victoria en Alaska traería consecuencias impredecibles. Aunque no se sabe si fueron los americanos o los chinos quienes apretaron el botón en primer lugar el 23 de octubre de 2077 se produjo un intercambio nuclear que en apenas dos horas ocasionó una destrucción sin precedentes a escala planetaria. El caos de los ataques nucleares provocó el desmoronamiento de cualquier forma de gobierno mientras las sociedades civilizadas colapsaban y hundían en la anarquía. Estados Unidos se convirtió en el Yermo, un erial radiactivo en el que se alzan las ruinas de ciudades antaño orgullosas ahora plagadas de desesperados supervivientes y horrores mutados. Un lugar donde los conflictos nunca cesan. Porque la guerra, la guerra nunca cambia.

## Los Refugios

Los actuales habitantes del Yermo creen que aquellos que entraron en un Refugio de Vault-Tec cuando cayeron las bombas fueron realmente afortunados. Al fin y al cabo un Refugio es una instalación subterránea construido para albergar confortablemente a la población durante un holocausto nuclear ¿no es cierto? Lamentablemente el propósito real era mucho más siniestro. Dichos "Refugios" no eran más que lugares de experimentación del Gobierno que quería estudiar las reacciones de un ciudadano americano medio ante situaciones adversas o incluso extremas. Sólo se construyeron 122 Refugios de los cuales únicamente siete de ellos estaban pensados con el fin de la supervivencia en mente. El primero de ellos se construyó en Los Ángeles con la intención de demostrar la viabilidad de este tipo de instalación y la mayoría de los demás Refugios se terminaron entorno al 2063. Algunos de los Refugios más relevantes son el **Refugio 11**, en el cuál se exigía a los habitantes sacrificar a uno de ellos para que la maquinaria siguiese funcionando; el **Refugio 87** donde se estudiaba el Virus de la Evolución Forzada; o el **Refugio 111** donde se estudiaba los efectos de la criogénesis en humanos.

## El Yermo

El Yermo es el nombre genérico con el que se conoce al mundo surgido del holocausto nuclear en el universo de Fallout. Durante la Gran Guerra, las ojivas nucleares cambiaron para siempre la faz de la Tierra afectando radicalmente a la vida en el planeta. Cuando el fuego atómico se despejó la superficie había quedado totalmente arrasada cubierta por las ruinas de millones de edificios y ciudades. La mayoría de las plantas habían muerto y con ellos los animales a los que sustentaban transformando el paisaje en un desierto árido y desolado. La radiación se convirtió en una seria amenaza para lo poco que aún sobrevivía en la superficie.

Estados Unidos se convirtió en una serie de yermos abrasadores que se llenaron de nuevos peligros debido a las muchas mutaciones que trajo la radiación. A medida que la humanidad regresaba para reclamar las ruinas de su civilización la violencia regresó de nuevo en la forma de diferentes facciones antagonistas. Aunque han transcurrido ya más de dos siglos desde la Gran Guerra el implacable Yermo permanece aún como una amenaza inexorable en la forma de un desierto radiactivo y devastado por la guerra.

## Los mutantes

La exposición a la radiación ha provocado cambios radicales en todas las formas de vida del Yermo. Ha afectado tanto a humanos como a bestias y plantas, alguna de ellas especialmente peligrosa. Las formas más inocuas o incluso útiles para los habitantes del yermo son las frutas mutadas como la **mutafruta** o incluso ganado mutado como los **brahmanes**. Sin embargo otras criaturas como los **necrófagos** son rechazados o temidos, muchas veces con razón. Los necrófagos son humanos que han sobrevivido a envenenamientos masivos de radiación lo que les ha dejado estériles y con una apariencia cadavérica. Muchos llevan vivos desde la Gran Guerra aparentemente inmunes al peso de la edad (hay quien dice que se alimentan de radiación) aunque la mayoría sufre una degeneración mental progresiva que los transforma en bestias enloquecidas. Otros como los **supermutantes** son humanos mutados producto de la infección con el Virus de Evolución Forzada. Son mucho más musculosos que los humanos normales, muy agresivos e inmunes a las enfermedades y a la radiación.





Finalmente el Yermo está plagado de toda clase de criaturas mutadas peligrosas, algunas de origen insectoide como las **Tochomoscas**, **Mutarachas**, **Cazadores** u **Hormigas Gigantes**. Pero en el Yermo también circulan **Gecos**, **Ratas Topo**, **Centauros** o los infames **Sanguinarios**. Hasta qué punto estas criaturas son de orígenes radiactivos o creados por la mano del hombre es discusión habitual en muchas hogueras nocturnas.

## Jugar con otras razas

A todos nos gustaría llevar un Supermutante. Suena tremendamente divertido y es fácil de adaptarlo al **Sistema Hitos**, ¿verdad? Bien, salvo por un pequeño problema. Este documento ha sido elaborado pensando en reflejar de alguna forma la crudeza del Yermo, la falta de agua, recursos, el peligro de la radiación... ¿Y qué característica en común tienen todos los mutantes del Universo de Fallout? Inmunidad a la radiación. Basta con aseverar que tu personaje “es un necrófago” para que de repente pueda acceder a cualquier lugar irradiado como si tal cosa y sea inmune a sus efectos. Y esto arruina la diversión.

Para solucionar esto y evitarnos reglas farragosas vamos a asumir que cada personaje de una raza distinta será creado siguiendo las reglas normales descritas en el **Sistema Hitos** y en éste documento; pero que también deberán de atenerse las siguientes consideraciones.

## Necrófagos

Si escoges jugar con un Necrófago adquieres de forma automática una **Complicación** extra relacionada con “Ser un Necrófago”. Los términos exactos de dicha complicación deben de ser discutidos con el Director y normalmente están relacionados con el rechazo de los Piel Suave hacia tu persona; o problemas mentales como amnesia, pérdida de lucidez momentánea o accesos de rabia repentina. Por otro lado tu personaje se considera que dispone en todo momento de un **Aislamiento de 2** de forma natural a la hora de resistir la radiación. Estás advertido de que un Necrófago que adquiera niveles de radiación degenera mentalmente más deprisa de lo normal así que el Director podría decidir retirar tu personaje transformándolo en un Necrófago Feral de creerlo conveniente.

## Supermutantes

Nadie en su sano juicio se fiaría de una mole de tres metros de puro músculo. Si escoges jugar con uno tienes que darle un buen motivo al Director dado que propagas tu **Complicación** extra “Supermutante” a todos y cada uno de los miembros de tu grupo. Los términos exactos de dicha complicación deben de ser acordados con el Director pero normalmente se resumen a que todo el mundo siente verdadero pánico al verte y trata de dispararte. La ventaja de todo esto es que tu personaje se considera que dispone en todo momento de un **Aislamiento de 4** de forma natural.

## Robots

Un robot puede llegar a ser bastante divertido. De forma similar a los otros disponen de un **Aislamiento de 3** a cambio de la Complicación Extra “Esclavo de la Programación” a detallar con el Director; pero además son **inmunes al Desgaste**. Parece genial hasta que descubres que no puedes ‘curarte’ sin tecnología adecuada y necesitas continuamente de una forma de recargar tus baterías. Recuerda que estás en el Yermo y ambas cosas no suelen abundar demasiado, así que prepárate para pelearte por unos repuestos cada vez más y más escasos.

## Jugar con facciones

**\*By some Wikis**

Es tendencia natural en el ser humano asociarse para formar grupos con un objetivo en común. Existen muchas y de muy variado estilo aunque en el Yermo la mayoría de las veces éste es simplemente sobrevivir. En el universo de Fallout existen facciones realmente pequeñas como un sencillo grupo de saqueadores que se ha otorgado un nombre con el que infundir respeto a los lugareños; pero también existen otras facciones que han ido desarrollándose desde la Guerra y acaparan un gran número de efectivos y tecnología cuyas agendas tienen objetivos ambiciosos a largo plazo. Sea como fuere la inclusión de alguna de estas facciones aporta color y profundidad a tus partidas.

Cada una de las facciones descritas a continuación tiene un texto marcado como **Aspecto**. Trata esto como un Aspecto normal que puede ser invocado tanto por los jugadores como por el Director durante cualquier escena que involucre dicha facción. Como siempre es el Director quien tiene la última palabra.

*Una caravana es detenida por un grupo de Paladines de la Hermandad del Acero. Un comerciante avisado consigue que les consideren inofensivos y les dejen continuar el camino pero el Director decide activar su Aspecto "Acaparadores de Tecnología". Los Paladines registran a toda la caravana de arriba abajo y le encuentran una vieja pistola de plasma. El comerciante va a tenerlo difícil si pretende convencerles de que no se la arrebaten.*

## Enclave

**Aspecto:** *Supremacistas sin escrúpulos*



El Enclave es una organización paramilitar fascista heredera del gobierno de los Estados Unidos. Se compone en su mayoría de los descendientes de funcionarios y militares vinculados a las corporaciones que se retiraron a una plataforma petrolera de Poseidon Energy al iniciarse la Gran Guerra. Sus miembros se consideran los legítimos sucesores de los antiguos Estados Unidos y reivindican su autoridad sobre la totalidad del Yermo. El Enclave se enorgullece de ser uno de los últimos bastiones de la humanidad de pura cepa quienes tras los efectos de la radiación y el Virus de Evolución Forzada carecen de la menor consideración por los demás habitantes del Yermo. También consideran a super mutantes y necrófagos como categorías sub-humanas que erradicar.

Aunque funcionan muy bien como antagonistas el Enclave proporciona una buena opción para sub tramas en las que se vincule alguna clase de tecnología avanzada. El Enclave sigue realizando avances en áreas como armamento y aún disponen de un limitado acceso a tecnologías pre-guerra como los Vertibird o a lo que queda de la red de satélites estadounidense. Lamentablemente también desean erradicar todo aquello que no les gusta por lo que pueden llevar a cabo ataques devastadores apoyados por sus avanzadas armaduras de combate, cuya sofisticación no puede ser igualada ni siquiera por la Hermandad del Acero. Por otro lado un personaje nacido en el Enclave podría haber sido desterrado por una falta, haber huido al enterarse de sus planes para el Yermo o incluso ser un espía infiltrado que busca llevar adelante los planes de su facción.

## Hermandad del Acero

**Aspecto:** *Acaparadores de Tecnología*



La Hermandad del Acero es una organización tecno-religiosa que actualmente se semeja mucho a las viejas órdenes medievales de caballería. Originalmente surgió de los restos del Ejército de los Estados Unidos con el objetivo de recopilar el conocimiento y tecnología pre-guerra. La hermandad nunca ha tenido como objetivo el salvar a los débiles ni proteger las comunidades del Yermo, más bien fue una decisión tomada por el Elder Lyons cuando su capítulo llegó a la Costa Este. La hermandad se ha extendido a lo largo del Yermo y sus bunkers más importantes se encuentran en Los Ángeles, San Francisco, Chicago y seguramente en cualquier otra ciudad importante del medio Oeste de EEUU.

La Hermandad del Acero lamentablemente carece de perspectiva más allá de acaparar tecnología. Es cierto que tienen un objetivo loable y que combaten con fiereza por un futuro mejor, pero su aislamiento y su incapacidad para dar un uso real a sus recursos más allá del próximo combate les convierte en poco más que unos matones bien armados a ojos de los habitantes del Yermo. Los personajes con vínculos con la Hermandad del Acero podrían ser exploradores o agentes encubiertos, o incluso miembros desencantados que han decidido labrarse su propio camino en el Yermo.

## Los Grandes Khans

**Aspecto:** *Independientes y orgullosos*



Los Grandes Khans son una de las pocas bandas de saqueadores realmente organizadas del Yermo. Han desarrollado una cultura guerrera y se muestran fuertes y orgullosos, aunque actualmente son una sombra de lo que fueron. Suelen vivir de forma semi-nómada cargando cada cual con sus escasas posesiones, normalmente poco más que sus armas y una serie de tiendas de piel. Esto hace que otras facciones les consideren poco más que salvajes aunque a diferencia de otros grupos de saqueadores como los Vypers no son directamente hostiles a los extraños. El honor es muy importante para la cohesión de su cultura por lo que sus miembros honran la palabra dada y recuerdan los favores – y los agravios – durante largo tiempo.

Aunque es improbable que los Grandes Khans se dediquen a matar y saquear el primer asentamiento con el que se crucen no dejan de ser un grupo de saqueadores aislacionistas. Su organización tribal les permitió adaptarse y sobrevivir al Yermo durante décadas pero no pueden competir con las nuevas sociedades que están surgiendo en la Costa Oeste. En concreto la naciente República de Nueva California ha ido expulsando lentamente a los Khans de sus territorios gracias a su organización y tecnología superior. Está por verse si los grandes grupos de saqueadores como ellos prevalecerá o se extinguirán ante el empuje de la civilización.

## Happy Trails

**Aspecto:** *Yo conozco el camino*

Happy Trails es un ejemplo de una asociación de caravaneros que ha tenido el éxito suficiente como para labrarse una reputación en el Yermo. Su sede se encuentra en Sac-Town al norte de Shady Sands haciendo la mayoría de sus negocios entre New Reno y Salt Lake City. Funcionan en grupos independientes que se dan apoyo entre sí de forma regular quienes tienen a demás garantizados interesantes descuentos en todas las paradas de su ruta habitual. Sin embargo sufrieron un duro revés cuando perdieron el contacto con Nuevo Canaan en 2281 y ahora Caravanas Crimson les está haciendo una dura competencia. Sólo el tiempo dirá si la asociación sobrevivirá ante sus ambiciosos rivales.





## La República de Nueva California (NCR)

**Aspecto:** *Y de nuevo la historia se repite*



**NEW CALIFORNIA REPUBLIC**

La RNC es una amplia federación democrática formada por nada más ni nada menos que 700.000 almas, lo que la hace la facción más numerosa del Yermo. Se centra en California pero dispone de asentamientos en Nevada, Oregón y México sobre todo a lo largo del Cañón del Colorado. La RNC clama ser la heredera de los valores del viejo mundo como la democracia, la libertad y el imperio de la ley. Pretende reestablecer el orden en el Yermo, recuperar las infraestructuras, fomentar la economía y lograr una cierta paz en su territorio. Aunque decirlo es más fácil que hacerlo.

Nacida de los supervivientes del Refugio 15 y cierto número de asentamientos próximos la RNC prosperó y poco a poco consiguió expandir su área de influencia a base de adiciones voluntarias. Para ser una sociedad post-apocalíptica ofrece una cierta seguridad, una serie de oportunidades e incluso una forma de vida más allá de la simple supervivencia diaria; sin embargo su rápido crecimiento les ha colocado en una posición muy delicada. Sin ser conscientes de ello la RNC está volviendo a cometer los grandes errores del pasado. Los grupos económicos fuertes influyen en las decisiones del gobierno y la consecución de un supuesto bien común eclipsa cualquier otra consideración. La RNC ya se ha involucrado en varias guerras innecesarias siendo la última de ellas el intento de anexión del Mojave.



# Criaturas del Yermo

## Centauros

Hijos de la radiación, los Centauros son masas de carne fuertemente mutadas que siguen vivas nadie sabe muy bien cómo. No hay dos exactamente iguales y suelen habitar los lugares donde la radiación es más alta. Hay quien dice que los Centauros son fruto de la infección del **Virus de Evolución Forzada (VEF)**, un intento fallido por crear Supermutantes en el misterioso Refugio 87. Sea o no verdad los Centauros tienen una forma vagamente humanoide y una gran afinidad por sus amos Supermutantes. Los Centauros son hostiles hacia cualquier otra criatura que se encuentran aunque sin supervisión constante tienden a quedarse cerca de las fuentes de radiación dado que aparentemente, las necesitan para vivir.

### Motivación

Si se les dejan solos los Centauros se pasan todo su tiempo arrastrándose por sus madrigueras que invariablemente son potentes focos de radiación. A menos que detecten a un intruso es raro que lo abandonen voluntariamente. Los Centauros no se alimentan ni son capaces de reproducirse, pero destruirán cualquier cosa que se les ponga a tiro.

### Forma de actuar

Salvo si están comandados por sus amos Supermutantes, en cuyo caso se comportan más como perros de presa, los Centauros sólo reaccionan ante las señales de peligro. Por supuesto, su reacción es siempre hostil. Normalmente lo primero que hacen instintiva es vomitar a sus adversarios mientras avanzan hacia ellos todo lo rápido que pueden. Después intentan acabar con ellos a base de golpes, ya sea con garras, colmillos o tentáculos. Continuarán con el ataque hasta que mueran o no detecten más movimiento, momento en el que retrocederán de nuevo hasta sus guaridas. Afortunadamente son incapaces de coordinar sus ataques o elaborar tácticas más complejas que ésta. Los restos de sus víctimas quedarán abandonados a su suerte allá donde murieron.








### A efectos de juego

Los Centauros generalmente son un indicativo de que una zona está muy irradiada. No son sutiles, ni muy fuertes ni muy listos, pero sí un problema si se pretende acceder a una zona que están infestando. Los grupos que tengan que exponerse a la radiación tienen un tiempo limitado de acción, y la aparición de unas masas bamboleantes e implacables que **además** de producir ataques radiactivos pueden dañar los Trajes NBQ, es un auténtico dolor de cabeza.

**Concepto:** *Bamboleante masa de carne*

<b>Fuerza:</b>	4	Es una mole
<b>Percepción:</b>	3	Siente tu presencia
<b>Resistencia:</b>	6	¡No se muere!
<b>Carisma:</b>	1	Balbucesos incoherentes
<b>Inteligencia:</b>	2	Abrir puertas
<b>Agilidad:</b>	2	Lento y torpe
<b>Suerte:</b>	1	Mátame, por favor...

## HABILIDADES

1	2	Arrastrarse
	5	Vomitarse
	1	Estar quietos
	1	Gruñidos guturales
	3	Zonas irradiadas
	2	Bañarse en radiación

**Se alimentan de Radiación:** Debido a ello, todos los Centauros tienen un **Aislamiento de 4**

**Bañados en Plutonio:** Considera que todos los Centauros son unas fuentes de radiación de **Intensidad 2**. Éste efecto no se suma a la radiación ambiental que pudiera haber ya en sus madrigueras, pero en estos casos se escogería siempre la mayor. El alcance es muy limitado, pero sus vómitos también producen este efecto.

**Vómito Radiactivo:** Su vómito causa un **Daño mM**, pero lo peor es que cualquier objetivo impactado sufre inmediatamente una exposición a una radiación de **Intensidad 2**.

**Horriblemente mutados:** Algunos Centauros simplemente se niegan a morir. Considera que tienen bonificaciones a **Defensa +1** contra armas de energía, o incluso mejores. Unos pocos incluso pueden regenerarse con rapidez.

## Ghoul

Los Ghouls son auténticos supervivientes de la caída de las bombas. Cuando América fue barrida por el fuego radiactivo una gran parte de la población logró mantenerse a salvo durante semanas o meses, sólo para acabar sucumbiendo a la radiación. Pero aun así algunos pocos perseveraron al transformarse en los mutantes llamados Ghouls. Al igual que sucede con otras criaturas mutantes que pueblan el Yermo hay quienes creen que fue

el **Virus de Evolución Forzada (VEF)** quienes les salvó de una muerte cierta a costa de su humanidad, pero nadie está totalmente seguro.

Los Ghouls tienen dos ventajas sobre los humanos en este mundo devastado. Todos ellos son físicamente inmunes al envejecimiento y tienen una cierta tolerancia a la radiación. El precio de tales dones en cambio – aparte de un aspecto acorde a su nombre – es muy elevado. La locura, la demencia y la esterilidad. Hay quienes buscan activamente transformarse en Ghouls pero la mayoría acaba muerta al exponerse a la radiación.

Los Ghouls ‘normales’ pueden encontrarse por los asentamientos del Yermo viviendo entre humanos. Aunque es cierto es que se les suele rechazar muchas veces la causa está justificada: más de un colono ha visto a uno de los suyos morir a manos de un Ghouls Feral. A demás es habitual que los Ghouls desarrollen problemas mentales menores como fugas de memoria, agresividad o comportamiento obsesivo; nada que ayude realmente a que los ‘pieles suaves’ confíen en ellos.

Por otro lado, hay zonas enteras del Yermo infestadas de Ghouls Ferales. Los Ferales no son nada más que Ghouls que han perdido todo rastro de humanidad. Reducidos a unas criaturas descerebradas y agresivas no se puede hacer nada más por ellos que poner fin a su triste existencia. No hay dos Ferales idénticos pero los más peligrosos son sin duda los Brillantes, aquellos tan cargados de radiación que son literalmente pequeñas bombas nucleares en potencia.

## Motivación

Los Ghouls tienen las mismas motivaciones que cualquier otro humano en el Yermo: sobrevivir. No obstante sus obsesiones a veces pueden hacer que tengan un comportamiento excéntrico. Los Ghouls Ferales en cambio son criaturas sin mente cuyo único propósito parece ser asesinar a toda criatura no Ghouls a su alrededor.

## Forma de actuar

Los Ghouls Ferales merodean por ruinas y focos de radiación alimentándose de toda presa que caiga

a su alcance. Cuando llevan un tiempo sin comer o sin recibir estímulos entran involuntariamente en una especie de torpor que les permite sobrevivir durante largos periodos de tiempo a base de la radiación residual del Yermo. Muchos subestiman la rapidez con la que pueden volver a levantarse en cuanto detectan actividad a su alrededor.

Los Ghouls son incapaces de utilizar armas o elaborar estrategias más complejas que correr directamente sobre sus adversarios y golpearlos hasta matarlos. Compensan todo eso con su número y su ferocidad convirtiéndolos en enemigos peligrosos para todo el mundo.








## A efectos de juego

Tus jugadores han acampado en las ruinas de una ciudad y se sienten confiados. ¿Cómo solucionarlo? Lanzándoles un puñado de Ferales. Los Ferales infestan ruinas, redes de alcantarillado y virtualmente cualquier otro sitio aislado. No son un adversario para un grupo bien armado pero pueden ser utilizados como un recurso para mantener la tensión. Nunca puedes estar del todo seguro de haberlos eliminado a todos ¿verdad?

### Concepto: *Asesinos sin mente*

<b>Fuerza:</b>	3	Romper y rasgar
<b>Percepción:</b>	4	Siempre alerta
<b>Resistencia:</b>	4	Ignorar dolor
<b>Carisma:</b>	2	Ignorar a otros Ghouls
<b>Inteligencia:</b>	1	Cargar en línea recta
<b>Agilidad:</b>	5	Esprintar
<b>Suerte:</b>	3	Sigo vivo ¿no?

### HABILIDADES

<b>1</b>	5	Correr como loco
	5	Moler a golpes
	4	Aparentar estar dormido
	3	Atraer a otros Ghouls
	3	Su guarida
	2	Abrir puertas

**Resistentes a la Radiación:** Los Ghouls Ferales tienen un Aislamiento de 2. Los pocos Brillantes que existen son directamente inmunes a la Radiación.

**Costra sarnosa:** Los Ghouls Ferales suelen ser resistentes a todas las formas de daño. Considera que tienen bonificaciones a Defensa +1. Considera aumentarla si introduces algún Ghoul excepcional a tus partidas.

**The Glowing One:** Los Brillantes pueden generar explosiones de radiación peligrosas. Considéralos fuentes de radiación de Intensidad 3. Éste efecto no se suma a la radiación ambiental preexistente pero en estos casos se escogería siempre la mayor. El alcance está limitado a un área de unos nueve metros a su alrededor.

## Protectron

Si bien no es uno de los productos más sofisticados producidos por RobCo, el Protectron es indudablemente su mayor logro. Aunque inicialmente fueron diseñados para la protección, las memorias secundarias y su versatilidad le hicieron una herramienta muy válida para una gran variedad de tareas. Desde tareas de oficina, mantenimiento o vigilancia del perímetro, los Protectron se vendieron por miles de unidades por toda norte américa. A demás RobCo ofrecía multitud de personalidades diferentes para los Protectron de forma que podía customizarse para un cliente específico.

En los años inmediatamente anteriores a la Guerra existían Protectrones en casi todos los puestos de trabajo. Las fábricas disponían de varias unidades para las tareas más peligrosas o pesadas, los hospitales dejaban ciertas operaciones rutinarias en sus manos, e incluso era posible ver algunas unidades patrullando las calles como agentes del orden. Cuando las bombas cayeron muchas de las unidades del ejército de los Estados Unidos se activaron en modo 'guerra total contra el invasor' y aún ahora siguen liberando su propia guerra sinsentido.

En general todos los demás robots que aún sobreviven en el Yermo son mejores que los Protectrones en una tarea en concreto. Un Señor Manitas para mantenimiento, o un Securitrón para tareas de vigilancia. Sin embargo la flexibilidad de la matriz programática de los Protectrones – o la baja

calidad de sus componentes – han permitido que algunas unidades desarrollasen comportamientos no esperados. Es como si algo en los bucles de su programación hiciese 'click' y se volviesen... mucho más humanos. Estas rarezas llegan a tener conciencia de sí mismos y desarrollan sus propias y peculiares personalidades independientes.

### Motivación

Esclavos de su programación, los Protectrones se dedican incansablemente a los objetivos que sus amos les entregaron. Ni dudan ni vacilan, de forma que jamás entenderán que tras casi dos siglos sus asignaciones ya no tienen sentido. Una unidad programada para hacer de secretaria podría estar esperando en una oficina a que su jefe volviese, asignando citas a los intrusos con una cantarina voz femenina.

### Forma de actuar

Todos los Protectrones tienen unos engramas en su cerebro electrónico que les permite defenderse. En caso de verse atacados lucharán o se alejarán del peligro, pero no son capaces de elaborar estrategias excesivamente complejas. Salvo por esto normalmente se ciñen a la tarea que les fue asignada, fuese la que fuese.

Aquellos que están preparados para el combate en cambio son abiertamente hostiles. Pese a su lentitud son capaces de comunicarse entre ellos y elaborar tácticas simples para flanquear a los intrusos o incluso retroceder en caso de verse superados. No tienen miedo de morir pero tratarán de protegerse a sí mismos para cumplir con sus objetivos: acabar con los comunistas.

### A efectos de juego






Prácticamente cualquier fábrica o centro tecnológico que aún permanezca intacto puede albergar Protectrones. Aunque es posible hablar con ellos en general sus personalidades son muy limitadas y jamás actuarán en contra de sus programaciones. Aquellos con más independencia se otorgan nombres a sí mismos, y son auténticas curiosidades.



**Concepto:** *Robots multiuso*

<b>Fuerza:</b>	4	Pinzas de agarre
<b>Percepción:</b>	4	Micro radar
<b>Resistencia:</b>	5	Hecho para durar
<b>Carisma:</b>	2	Módulo de Personalidad
<b>Inteligencia:</b>	4	Calculadora con patas
<b>Agilidad:</b>	2	Andar deprisa
<b>Suerte:</b>	2	Aún no me he oxidado

## HABILIDADES

1	2	Lento pero seguro
	5	Impertérrito bajo fuego
	4	Moverse en silencio
	3	“¡Muere, comunista!”
	3	Banco de memoria
	2	Tarea programada

**Inmune al Desgaste:** Dado que todos los Protectrones son robots nunca se cansan. Como mucho pueden quedarse sin batería y tener que acudir a una planta de recarga.

**Resistente a la Radiación:** Los Protectrones disfrutan de un **Aislamiento de 3**. Sus circuitos son demasiado delicados para estar expuestos a la radiación fuerte.

**Blindaje:** La carrocería de acero otorga cierta integridad (Defensa +1 contra todas las formas de daño). Los modelos militares tienen planchas de blindaje adicionales.



**Armados:** Todos los modelos estándar tienen un Táser incorporado (daño de Energía). Los demás tienen algún tipo de arma láser para aprovechar su batería de fusión, o más raramente un arma de plasma

## Sanguinario

Estos reptiles de tamaño descomunal son producto de los experimentos del Gobierno de los Estados Unidos antes de la Gran Guerra. Su idea era crear un soldado perfecto que reemplazase a los humanos en los frentes de batalla, así que se dedicaron a jugar con el ADN de diversas especies animales. Y lo consiguieron. El resultado fue una criatura de tres metros de alto con enormes garras, piel gruesa e increíble astucia natural.

Los sanguinarios son muy agresivos, territoriales y carnívoros. Normalmente viven en pequeñas manadas de entre 8 a 20 miembros liderados por un macho alfa, que es el único que se aparea con las hembras. Los sanguinarios jóvenes llegan a la madurez bajo la tutela de sus progenitores, siguiéndolos atentamente hasta que son lo suficientemente mayores como para defenderse por sí mismos.



## Motivación

Los Sanguinarios tienen una inteligencia rudimentaria que los convierte en los amos del Yermo. Su objetivo final es sobrevivir pero van más allá de cazar y poner huevos. Los Sanguinarios se organizan en manadas que protegen un territorio concreto y su intención es asentarse en él, así que se esfuerzan en conocerlo y (sorprendentemente) en no agotar sus recursos. Evitarán a los adversarios que puedan hacerles daño en la medida de lo posible pero si no les queda otro remedio se las ingeniarán para acabar con ellos. O los harán pedazos en un asalto frontal.

## Forma de actuar

Si detectan un enemigo o una presa se lanzarán a por ella. Cuando la tenga al alcance la harán pedazos con sus garras, cambiando inmediatamente al siguiente objetivo. Los Sanguinarios se saben superiores los humanos pero no son bestias descebradas. Si el enemigo ofrece resistencia cambiarán de estrategia. Los Sanguinarios son capaces de pensar antes de actuar, de retirarse si las cosas no les son favorables o incluso de **aprender** de sus errores. Esto es lo que les hace temibles.

Dicen que en una ocasión una patrulla de la Hermandad el Acero fue asaltado por Sanguinarios pero los ahuyentaron con un lanzallamas. Esa misma noche tres Sanguinarios se lanzaron sobre el desdichado Paladín que portaba el arma y lo despedazaron llevándose su cadáver. La suerte de aquella patrulla se terminó al amanecer cuando la manada decidió acabar con el trabajo.






## A efectos de juego

Un Sanguinario es el equivalente a un Dragón en otros juegos de rol de fantasía. Lidar con ellos es un asunto peligroso ya sea si se topan con un individuo aislado en unas ruinas o con la madriguera de toda una manada. No los trates como simples monstruos sino como personajes en toda regla. Coloca uno en tus aventuras cuando quieras que tus jugadores busquen formas creativas de solventar un problema y no con el clásico uso masivo de la fuerza bruta.

**Concepto:** *Monstruo terrorífico*

<b>Fuerza:</b>	6	Puro músculo
<b>Percepción:</b>	5	Siempre alerta
<b>Resistencia:</b>	8	Escamas acorazadas
<b>Carisma:</b>	2	Se comunican entre ellos
<b>Inteligencia:</b>	3	Inteligencia de manada
<b>Agilidad:</b>	4	Saltar sobre la presa
<b>Suerte:</b>	3	Toparse con presas

## HABILIDADES

1	6	Cargar al combate
	8	Desgarrar y triturar
	4	Emboscada
	5	Infundir terror
	3	Evaluar peligros potenciales
	4	Tácticas de cazar personajes

**Resistente a la Radiación:** Aunque la evitan siempre que pueden, los Sanguinarios disfrutan de un **Aislamiento** natural de 1.

**Escamas:** Las escamas de los Sanguinarios les otorgan una **Defensa +2** contra todas las formas de daño. Dado que nunca terminan de crecer, algunos individuos excepcionales pueden tener una piel incluso más resistente.

**Garras descomunales:** Los Sanguinarios causan daños brutales con sus garras. En ningún caso el **Daño** debería ser inferior a **mM**.

# Supervivencia en el Yermo

Sobrevivir en el Yermo es todo un arte. Debido a los efectos devastadores de las bombas, la radiación ha inundado la totalidad del territorio lo que ha obligado a los escasos supervivientes a adaptarse y desarrollar toda una serie de habilidades. Nosotros asumiremos que **todos los Personajes** poseen los conocimientos mínimos para sobrellevar el día a día en el Yermo. Este cúmulo de enseñanzas y trucos no substituye a las habilidades del personaje sino que son cosas que todo el mundo sabe por haber nacido en ésta época. Por ejemplo a nadie en el Yermo se le ocurrirá jamás entrar voluntariamente en una masa de agua porque muy probablemente estará irradiada.

Esta 'sabiduría del yermo' sirve principalmente para dar color a las partidas, pero también son una red de seguridad para los Jugadores novatos o que no conocen anda de los peligros del Yermo. De esta forma si algún Personaje va a hacer algo realmente estúpido (como intentar bucear en el mar) el Director le podrá advertir de que eso es una locura. Si luego decide lanzarse es asunto suyo.

A continuación mostramos unas cuantas cosas que todo superviviente conoce de sobras del Yermo.

- Asume que toda masa de agua que encuentres está **irradiada**. Si tienes forma de averiguarlo con un Contador Geiger pues ge nial, pero evita beberla o entrar en contacto con ella. Éste es el motivo de por qué casi nadie sabe nadar (asume que ningún Personaje sabe hacerlo).
- El **clima** puede ser tan peligroso como cualquier otra cosa en el Yermo. Las bombas lanzaron toneladas de material irradiado a la atmósfera y una parte aún sigue ahí. Si llueve puedes enfermarte debido a la leve radiación residual del agua de lluvia. Si nieva es mucho peor porque la nieve y el hielo pueden acumularse por mucho tiempo. Las tormentas de polvo son incluso peores porque pueden arrastrar toneladas de material radiactivo y sepultar asentamientos enteros.
- Todo superviviente sabe **dónde buscar y cómo preparar** adecuadamente la comida que necesita. Ya sea rebuscando entre las ruinas de una casa o bien rajando a un Mutaescorpión todos han tenido que llevarse *cosas desagradables* a la boca en algún momento de sus vidas. Esto también se aplica al agua. Muchos conocen varios trucos de supervivencia para filtrarla y hacerla potable, ya sea extrayéndola de cañerías antiguas o de charcos de agua de lluvia.
- Todos los ghouls son **hostiles**. Todas las criaturas mutadas del Yermo también lo son. Y los robots. Y los humanos a veces son los peores de todos. Asume que todo el mundo quiere matarte, porque ellos asumirán que tú quieres matarlos a ellos.
- La parte siempre es más débil que el todo. Formar parte de un grupo garantiza seguridad para cuanto lleguen los problemas. Ya sea una banda de saqueadores o un asentamiento de cientos, el instinto gregario del ser humano ha resultado ser su gran baza para superar las secuelas de la Guerra. Todos necesitamos algo de alguien en algún momento así que haz amigos. Nadie prospera solo.



# FALLOUT

## CAPÍTULO III – AVENTURAS

# Aventuras en el Yermo

Existen multitud de opciones para la aventura en el universo de Fallout. Se pueden desarrollar gran variedad de narraciones distintas sobre actos de heroísmo desinteresado, tragedias o incluso luchas épicas por llevar adelante tus ideales de un mundo mejor. No obstante al final lo único que importa es sobrevivir un día más en Yermo. Como introducción para jugar a Fallout con el sistema Hitos ofrecemos una partida fácilmente adaptable para cualquier grupo de jugadores en un lugar llamado el Valle de Gallagher.

## El Valle de Gallagher

Aunque la aventura puede ser reubicada a cualquier lugar de Estados Unidos nosotros consideraremos que transcurre en valle de Gallagher, una zona lo bastante al oeste de la antigua Washington como para haber sobrevivido relativamente intacta a las bombas. Mucho antes que eso Gallagher fue un lugar de verdes bosques y caudalosos ríos donde surgieron multitud de pequeñas ciudades que vivían de la modesta industria local. El lugar llegó a ser denominado como “el lugar más aburrido de américa” por sus propios habitantes quienes veían cómo los problemas económicos parecían afectarles mucho menos que a sus compatriotas. Claro que todo cambió cuando el fuego nuclear barrió el país de costa a costa. Aunque se libraron de la peor parte del ataque con la única excepción de la ojiva lanzada contra el pequeño Fuerte Garretson el caos subsiguiente, la radiación y la escasez provocó la desaparición de todos los supervivientes. Nadie habitó el lugar durante las subsiguientes décadas. Casi un siglo después la vida regresó a Gallagher en la forma de dispersas bandas de necrófagos quienes se apoderaron de los restos ruinosos que aún permanecían en pie y lo convirtieron en su hogar. Más preocupados por evitarse entre sí o en esconderse de las criaturas del yermo su número nunca muy elevado fue decreciendo lentamente durante otro largo medio siglo hasta que finalmente los primeros humanos reentraron en el valle desde el lejano norte.

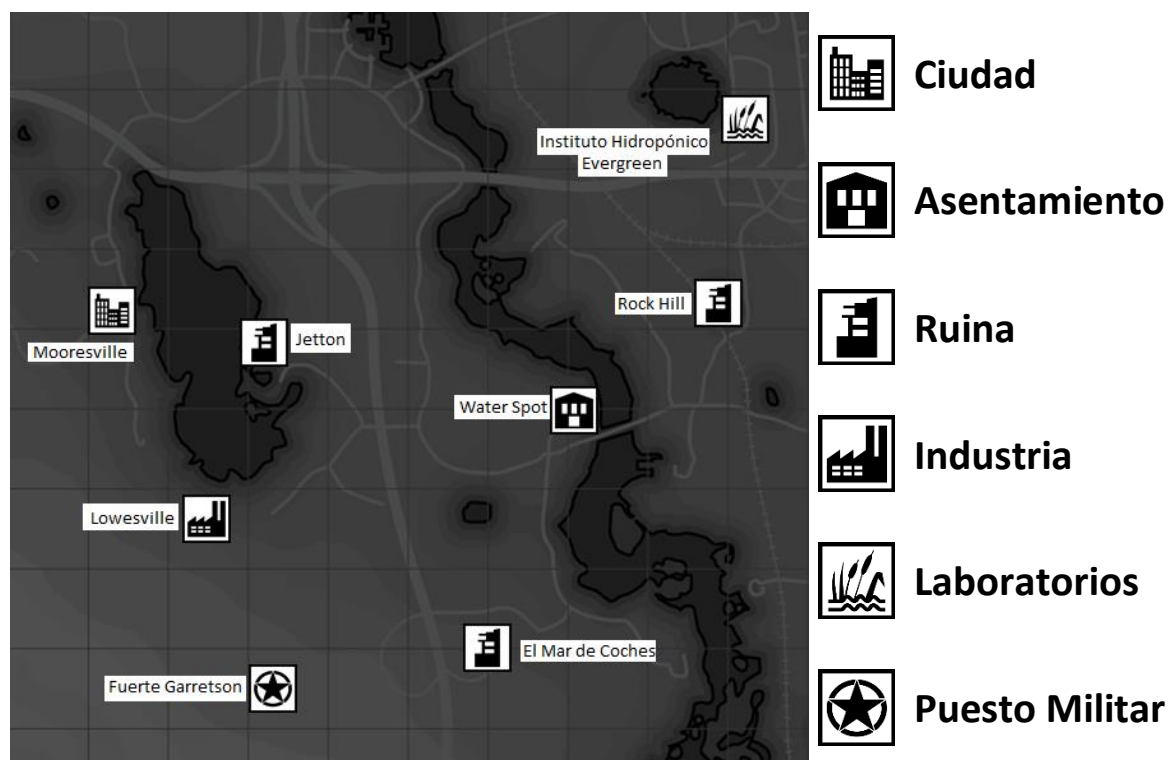
Pero nada en el valle Gallagher ofrecía gran cosa para los saqueadores. Las pequeñas ciudades de Rock Hill y Mooresville habían sido pasto de las llamas y con el lago Norton irradiado toda aproximación a Jetton era un suicidio. Tampoco había gran cosa que recuperar de los complejos industriales entorno a Lowesville así que sin una fuente de agua potable que permitiese cruzar el territorio la mayoría de los viajeros derivaban hacia Yermo Capital al este. A todos los efectos Gallagher era otro pedazo de tierra baldía igual a cualquier otro. La cosa cambió cuando en el 2231 una caravana que huía de saqueadores decidió pasar la noche en un enorme pabellón próximo a la planta cementera de Hucks & Co. Lo que creyeron un almacén lleno de chatarra resultó ser una planta de depuración de agua que podía ser fácilmente reparada, todo un tesoro pre-guerra por el que merecía la pena luchar. Tras reactivarla el lugar se convirtió en el asentamiento de Water Spot que lleva el camino de convertirse en un lugar verdaderamente próspero dentro del inhóspito Yermo.

Notarás que cada una de las localizaciones descritas a continuación tiene un texto marcado como **Aspecto**. Trata esto como un Aspecto normal que puede ser invocado tanto por los jugadores como por el Director durante cualquier escena que involucre dicha localización. Como siempre es el Director quien tiene la última palabra.

*Un personaje está desesperado por conseguir unas cuantas chapas para saldar una deuda. Dado que el asentamiento de Water Spot tiene el Aspecto “Parada obligatoria de caravanas” decide ofrecerse como escolta. Al Director le parece adecuado así que le permite utilizar un Punto de Drama. Tras hablar con varios grupos y hacer una demostración con el rifle encuentra una caravana que decide contratarle.*

Se recomienda al Director utilizar extensivamente los Aspectos de las localizaciones como posibilidades de aventura. El Yermo es un lugar peligroso pero no siempre se debe a sus criaturas mutadas.

*Un grupo de saqueadores demasiado confiado está recorriendo el polígono de Lowesville en busca de algo interesante. El Director decide invocar su Aspecto de “Es un lugar enorme” e informa a los personajes de que se han desorientado momentáneamente. En ese momento se percatan de que se han dado de bruces con un escondrijo de saqueadores caníbales...*



## Lugares de Interés

### Rock Hill

**Aspecto:** Sin agua potable

Alejada de prácticamente todas partes descansan las ruinas de Rock Hill. Recibió el nombre debido a que la ciudad nació de un viejo fuerte de la época de la Secesión americana establecido en lo alto de una colina escarpada. Nunca fue un lugar muy poblado y actualmente poco queda de la ciudad salvo unos cuantos edificios de ladrillo en el centro. El resto de las innumerables casitas unifamiliares de las afueras fueron pasto de las llamas aunque siguen siendo un buen lugar para recuperar toda clase de chatarra. Desde hace unos años el fuerte de Rock Hill es una base semipermanente de saqueadores quienes lo ocupan de tanto en tanto para lanzar incursiones como para rebuscar entre las ruinas algo con lo que comerciar. No pasan demasiado tiempo aquí por la sencilla razón de que no hay ni una sola fuente de agua en todo Rock Hill, ni siquiera irradiada.





### Mooreville

**Aspecto:** *Terreno sin reclamar*

Fue la ciudad más grande del valle Gallagher y contaba con un centro comercial, algunos edificios de oficinas modernos, un hospital y avenidas llenas de tiendas. Sobrevivió bastante bien a las bombas y durante los meses posteriores cuando la Guardia Nacional se hizo fuerte entorno al área próxima al lago Norton. Aún hoy es posible ver los restos de los campos de refugiados entre los pabellones industriales donde descansan los huesos de las muchas víctimas de la radiación del lago.

Debido al relativo buen estado de las ruinas se ha intentado ocupar alguna zona de la ciudad sin mucha suerte. Hay quienes aseguran que hay toda clase de criaturas indeseables moviéndose entre los edificios vacíos así que únicamente los saqueadores más osados se atreven a acercarse a Mooreville.

### Water Spot

**Aspecto:** *Parada obligatoria de Caravanas*

Este peculiar pueblo es el único asentamiento permanente de todo el valle de Gallagher. Construido entorno a una estación de bombeo para la cementera Hucks & Co sus habitantes consiguen un suministro constante de agua potable del contaminado río cercano gracias a sus máquinas de filtrado. Lugar de parada obligatoria para las caravanas comerciales Water Spot ha ido creciendo lentamente con el paso de los años y permite sostener una relativamente próspera agricultura local, aunque el bruto de sus ingresos proviene de los diferentes servicios que ofrece al viajero. Al otro lado del río la plana cementera provee de abundante chatarra y materiales de construcción por lo que el muro entorno al asentamiento es a día de hoy una formidable defensa contra los peligros del Yermo.

### Jetton

**Aspecto:** *Lugar totalmente irradiado*

Jetton era un pequeño pueblo que servía de ciudad dormitorio para Big Eye Enterprises, una filial de la todopoderosa RobCo. Ubicada en una península en pleno lago Norton el pueblo sucumbió lentamente a la radiación y aún a día de hoy nadie puede recorrer sus calles sin protección. Esto se debe a que la península entera lleva siglos hundiéndose en el Norton así que las alcantarillas están permanentemente inundadas de agua contaminada. Aun así el lugar puede ser una mina para cualquiera lo suficientemente loco como para atreverse a entrar en los sótanos de la Big Eye donde se realizaba el diseño y montaje de toda clase de sensores para robots, desde cámaras a antenas de radio. Corren habladurías de todo tipo sobre Necrófagos Ferales y robots asesinos deambulando por Jetton aunque estos mismos rumores mencionan a un enorme monstruo del tamaño de un edificio que duerme en el lago...

## Lowesville

**Aspecto:** *Es un lugar enorme*

Este polígono industrial al sur de Mooresville era el motor industrial que sustentaba la economía local. En él aún persisten las ruinas de varios pabellones dedicadas a la automoción, fabricación de piezas mecánicas y transportes de mercancías. Nada realmente interesante en este futuro post-apocalíptico. Lo primero que cabe destacar de Lowesville **es su enorme superficie**. Es fácil perderse por sus calles y amplios pabellones donde ocasionalmente alguien ha decidido asentarse aquí al menos por un tiempo. Aquí han residido desde saqueadores a fanáticos religiosos, grupos aislacionistas de Necrófagos y hasta un grupo de Supermutantes empeñados en desenterrar algo de ciertos subniveles bajo tierra. Lo que más llama la atención a los curiosos suele ser la enorme puerta de un refugio Vault-Tec que descansa desmontada en un almacén lista para el transporte a su destino. A dónde la llevaban es algo que alimenta multitud de leyendas.

## Fuerte Garretson

**Aspecto:** *Fue objetivo durante la guerra*

Esta pequeña base de las Fuerzas Aéreas a unas siete millas al oeste de Rock Hill funcionaba como una pista de emergencia. La escasez de combustibles fósiles provocó que fuese perdiendo importancia hasta que se vio reducida a poco más que un puesto de castigo para oficiales. Sorprendentemente Forte Garretson fue objetivo del único artefacto nuclear lanzado directamente sobre Gallagher sin que nadie sepa muy bien por qué. Los que se han atrevido a acercarse por allí dicen que sólo quedan bloques de cemento calcinados y un cráter colosal lleno de agua irradiada que durante la noche brilla levemente.

## El Mar de Coches

**Aspecto:** *Nido de saqueadores*

También conocido como el Mar de Chatarra esta enorme explanada al sur de Water Spot era el Depósito Estatal al que trasladaban todos los vehículos confiscados. Una vez que la grúa se llevaba tu coche estabas apañado puesto que el pago de las multas, la estancia del vehículo en el Depósito y el viaje para ir a recogerlo a veces era más caro que comprar otro vehículo nuevo. Como consecuencia muchos de los vehículos nunca se reclamaban. Los vehículos aún siguen aquí en ordenadas hileras aunque pocos se acercan a curiosear debido a que un grupo de saqueadores se ha hecho fuerte en el desguace. Se han especializado en recuperar partes valiosas de los vehículos y las venden por una buena cantidad de chapas a las caravanas que pasan desde Water Spot. Son muy territoriales y dispararán sin pensárselo dos veces contra cualquiera que se atreva a entrar en el Mar de Coches sin su permiso.

## Instituto Hidropónico Evergreen

**Aspecto:** *El lugar sigue intacto*

Este lugar fue antaño un avanzado centro de investigación para el estudio de nuevas formas de cultivo. En concreto dedicaba sus esfuerzos a la hidroponía con vistas a lograr una producción agrícola en los terrenos más inhóspitos. Aunque el exterior parezca indicar lo contrario el instituto sobrevivió intacto a las bombas ya que la mayoría de sus instalaciones se encontraban bajo tierra. Su personal logró sobrevivir durante años

hasta que o bien murió o bien fue transformado en necrófago. Los que aún mantienen la cordura decidieron regresar para recuperar las instalaciones y llevan viviendo allí desde hace un par de años. Desean obtener métodos que faciliten la producción de alimentos para los diferentes asentamientos del Yermo siendo su mayor temor que les descubra los saqueadores. No tienen escrúpulos en tomar las armas contra cualquiera que se adentre en sus instalaciones.

## Encuentra el Chip del Agua

La historia se centra en entorno a **Water Spot**, un pequeño asentamiento establecido junto a la Interestatal 44. Lo conforman los aún operativos restos de una depuradora de agua industrial que antaño servía a una empresa cementera. Gracias a la dedicación de sus habitantes el asentamiento obtiene una cierta cantidad de agua purificada de un río moderadamente irradiado cercano permitiendo así una modesta agricultura local. La relativa abundancia de agua también ha servido para convertir al asentamiento en un punto de parada obligado para las caravanas que recorren la Interestatal 44. No es un lugar barato pero ahorra una larga caminata si se quiere acceder a la única otra fuente de agua potable fiable en todo el área.

Todo en Water Spot marchaba razonablemente bien hasta que hace dos noches la destartada purificadora dejó de funcionar. El viejo **Riggs** se despertó de madrugada alertado por el inusual ruido de la bomba pero antes de que pudiese desconectarla la máquina se incendió. Desde aquella noche Riggs ha intentado repararla por todos los medios posibles sin mucha suerte. Tan solo necesita un par de días para parchear el viejo motor pero no puede reemplazar una pieza vital de la máquina: el **chip de control**. Sin él no tiene manera de hacer funcionar los viejos ordenadores de la máquina así que deberán de operar en modo manual lo que reduce drásticamente la cantidad de líquido depurado. Las consecuencias evidentes de una baja producción de agua serían un detrimento en la producción agrícola y que Water Spot dejase de ser un lugar atractivo de la ruta comercial. Algo que en realidad nadie quiere.

Por el momento el autoproclamado alcalde **John Reily** ha decidido proseguir vendiendo agua al mismo ritmo para evitar que el flujo de viajeros de la Interestatal no se detenga. Esto está vaciando rápidamente sus depósitos y pronto tendrán nuevos problemas si la bomba no vuelve a funcionar. Para empeorarlo todo un poco más la gente del asentamiento está dividida entre los que desean dedicar el agua restante para sus cultivos y quienes prefieren dedicar hasta la última gota a las caravanas. Este caos no le gustó a Reily, dueño del lucrativo bar de Water Spot. Preferiría consolidar su poder sobre Water Spot dejando de lado a los colonos pero aún no se siente lo suficientemente fuerte como para salirse con la suya. Para ganar tiempo el alcalde ha decidido contratar a un grupo de mercenarios con el objetivo de rebuscar en las ruinas para que encuentren la pieza que les falta. No espera que regresen pero si lo hacen prefiere ser él quien la tenga. Sin embargo no sospecha no ser el único interesado por controlar el flujo de agua limpia en el Yermo...

El objetivo de este escenario no es que los jugadores resuelvan los problemas de Water Spot, sino presentar el Yermo en toda su crudeza. Se presentará una serie de localizaciones en los alrededores del asentamiento y una trama general que seguir pero podrán decidir el curso de los acontecimientos como prefieran. Podrán alinearse con las ambiciones del alcalde Reily o tratar de recuperar la bomba de agua. Incluso pueden decidir ignorar el problema por completo para lanzarse a explorar las ruinas del viejo mundo, formar su propio grupo de saqueadores o convertirse en despreciables esclavistas. ¿Quién va a detenerles? Por tanto, esta aventura se presenta como una colección de sub-tramas que se enlazan entorno a la trama general, las cuales tendrán unas **consecuencias** al finalizar la partida.



## Problemas en Water Spot

Los personajes comienzan su andadura por el Yermo en Water Spot. Los motivos por los que se encuentren aquí no son relevantes para la historia, pero conviene que cada uno de ellos tenga los suyos propios. Sea como fuere todos han decidido parar por el **Bar de Maddi**, una enorme cabaña de metal construida con las planchas que han ido extrayendo de la cementera cercana. Dentro se está a resguardo de los elementos, sirven una bebida casera infame, tienen música (de un tocadiscos que muge como un brahmán) y hay toda clase de entretenimientos para cualquiera con chapas en el bolsillo. El bar es propiedad del alcalde Reily y tiene sus propios matones para asegurarse de que todo marcha como es debido.

Al cabo de un rato un hombre demasiado bien vestido para ser un colono se acercará a ellos. Se presentará como el **alcalde Reily** y propietario del Bar. Les dirá que busca hombres curtidos para un asunto importante así que les preguntará directamente si ellos tienen las agallas necesarias para en trabajo. Reily les revelará todo lo que necesiten saber sobre Water Spot así como el fallo relativo a la bomba de agua. Les pondrá al corriente de lo que sucederá con el asentamiento si no consiguen volver a depurar tanta agua como antes asegurándoles que ese es el motivo por el que les necesita. **“Sencillamente Water Spot desaparecerá”** asegurará Reily taciturno **“Con el río irradiado no hay forma de abastecer adecuadamente a las caravanas o a las granjas”** Reily estará más que dispuesto a pagar una buena suma si son capaces de obtener la pieza que hace falta. Si aceptan el alcalde les remitirá al **viejo Riggs** quien podrá decirles lo que necesitan saber. Pero por esta noche pueden descansar tranquilos – gratis por supuesto – en su establecimiento. **“Es lo menos que puedo hacer por mi pueblo”** asegurará. El alcalde Reily se cuidará de revelar sus auténticas intenciones.

## Noche

Pero las cosas se complicarán antes siquiera de comenzar. En algún momento de la velada cuando el alcalde Reily se haya marchado uno de los personajes se será objeto de atención de **Lucy Klein**, una de las prostitutas del local. Lucy conseguirá separar al personaje del grupo y sacarle por la puerta trasera mediante engaños. Allí habrá tres individuos con pinta de ser simples colonos esperándole. Dirige al grupo un joven fornido llamado **Owen Simmons** que lleva un viejo bate de béisbol el cuál blandirá amenazadoramente. Por el momento tan solo quiere hablar con él pero no tiene inconveniente alguno en emplearlo para hacerle hablar. A la hora de escoger un personaje Lucy habrá escogido el que ella piense que es, en éste orden: una buena persona, alguien inteligente o poco propenso a la violencia. Que haya acertado ya es otro asunto.

Owen exigirá al personaje que le cuente su entrevista con el alcalde Reily. Escuchará atentamente todo lo que pero según avance el relato irá enfadándose cada vez. Le preguntará al personaje lo siguiente: **“¿Os ha dicho qué va a hacer con el poco agua que aún siguen sacando? Va a racionarla para todos ¿verdad?”**. El personaje desde luego no tendrá ni idea de lo que les están hablando. Los compañeros de Owen se pondrán nerviosos ante la posible negativa del alcalde a repartir el precioso líquido. **“No creo que esa alimaña se atreva a seguir regalando nuestro agua a las caravanas para llenarse los bolsillos”**. Tras unos minutos de discusión Owen le ordenará al personaje que se largue y la escena concluirá.

En realidad el grupito de colonos se siente con menos confianza de la que aparentar. Se limitará a amenazar al personaje pero no quieren buscarse más problemas. Si el personaje empieza una pelea serán tres contra uno (Lucy irá a avisar a los matones del bar) así que podrían reducirle a golpes con facilidad. Si consigue ahuyentarles enhorabuena, se habrá ganado la hostilidad – y el respeto – del resto de colonos... al menos por el momento.

## La estación de bombeo

Al día siguiente los personajes irán a hablar con el **viejo Riggs**. Vive en el edificio que alberga la bomba de agua junto al río. El edificio se compone de dos enormes cisternas oxidadas en el exterior y un pabellón bastante amplio que alberga una vieja oficina (su casa) y la sala de bombas. Al menos tres matones del alcalde Reily estarán apostados aquí pero tienen orden de dejarles pasar. Riggs les abrirá la puerta tras unos minutos de aporreo pero no les prestará mucha atención. Volverá de inmediato a su preciada maquinaria para seguir haciéndola funcionar en modo manual, una tarea agotadora e ingrata. Podrán comprobar que sus esfuerzos son prácticamente inútiles pues tan sólo está obteniendo una fracción del agua que necesita Water Spot. Cualquiera lo suficientemente observador notará que el consumo de agua del asentamiento es tan elevado que acabará con las reservas en unos pocos días. Si la producción no se reanuda o se raciona el consumo Water Spot lo va a pasar muy mal. El viejo Riggs no parece querer preocuparse del destino del agua restante. Por lo que a él respecta su trabajo es mantener la estación operativa. **“No hay agua suficiente para las caravanas ni para los colonos”** aclarará tajante **“Tendrán que ponerse de acuerdo de alguna forma”**. Lo cierto es que por lo que a él respecta él es el único que está haciendo algo bueno por Water Spot **“He visto sitios arder por cosas así, esperemos que esto no acabe igual”**. Como veremos más adelante el viejo Riggs no quiere que encuentren ese chip de control. Pretende continuar con el problema para forzar a los residentes de Water Spot a pactar entre ellos. Se limitará pues a describirles el chip que necesita aunque les obstaculizará su búsqueda enviándoles a paseo inútil (y peligroso) por el Yermo.

La pieza que necesita es genérica y es posible que la encuentren en cualquier maquina grande como una sala de calderas, una cinta transportadora o una grúa de gran tamaño. Riggs no pretende que los personajes mueran ahí fuera sino solamente que tarden mucho tiempo en hacerse con ella, cosa que le daría a su plan de una oportunidad. Así pues les dirá que el lugar más probable para encontrar el chip es Lowesville. **“No sé si Lowesville es la mejor de las ideas, pero puede que contenga justo lo que necesitamos”**. Les dirá que



ciertas historias que cuentan algunos que han ido hasta allí, sobre todo saqueadores, hablan de una enorme puerta de un refugio desmontada en un almacén. Con algo de suerte allí estará también el motor que la coloca en su lugar, el cuál con toda seguridad tendrá la pieza que necesita. Riggs será muy quisquilloso con ellos **“En cuanto la tengáis traédmela inmediatamente a mí. No os fieis del alcalde ni de nadie ¿estamos?”**

## Lowesville

El camino más fácil para llegar a Lowesville consiste en seguir la antigua red de carreteras del valle. El viaje durará sus buenas cinco horas pero ofrece cierta seguridad en la forma de otros viajeros. Aunque nadie se fía de nadie en el Yermo la gente suele detenerse para hablar con otros viajeros al menos para enterarse de lo que pueden esperarse camino adelante. Los personajes se toparán así con un grupo formado por un médico ambulante y sus escoltas que vuelven de Mooresville por la Interestatal. Han rodeado el lago Norton por el norte en vez de cruzar por Lowesville, cosa que les llamará la atención. **“Saqueadores, como siempre. A nosotros nos da igual mientras nos paguen pero éstos nos recibieron a tiros”**. Se refiere a una escisión del grupo que suele rondar por Rock Hill, como veremos más abajo. Si los jugadores deciden salirse de la carretera no se toparán con viajeros que les informen y además se exponen a cualquier clase de peligro que se le pueda ocurrir al Director.

Lowesville puede apreciarse desde la distancia como una serie de amplios pabellones dispuestos por toda una enorme área. El recinto está delimitado por los restos de una valla oxidada de metal y dispone de una serie de avenidas asfaltadas por la que podrían circular camiones de gran tonelaje. Aunque cada pabellón está perfectamente señalizado la distribución es caótica. Si desean moverse con seguridad sin perderse mientras buscan la famosa pieza necesitan un plano del lugar. Tampoco es que tengan todo el tiempo del mundo para ir puerta por puerta ¿No es cierto?

*Recuerda que el Aspecto de Lowesville es “Un lugar enorme”. Si no se les ocurre buscar un plano del lugar no dudes en utilizarlo en tu favor para complicarles la vida. Haz que pierdan el tiempo pateándose edificios en ruinas, hangares vacíos o sótanos plagados de Ratas Topo.*

### Las oficinas centrales del parque

Si entran por la puerta principal encontrarán lo que queda del edificio de oficinas del parque. Aquí se administraban los pabellones, las empresas que los alquilaban y llevaban un registro de los movimientos de los camiones de transporte. El edificio ha sido tradicionalmente el primer lugar que visitaba cada sucesiva oleada de saqueadores así que no queda nada de valor en él. También verán que hay señales de los diversos grupos que lo han utilizado para establecer su campamento. Actualmente el edificio está vacío a excepción de **Bernadette Rauch**.

El edificio tiene dos plantas y un sótano inaccesible. La planta baja consta de una recepción, una oficina y varios despachos. La planta alta dispone de un espacio de archivo, otras tantas habitaciones y lo que sería el despacho del director del parque. El plano que buscan lo pueden obtener de dos maneras. La primera y la más sencilla es cogiendo uno de los panfletos informativos de propaganda dispersos por la planta baja. La segunda forma es accediendo a un destartalado terminal de la segunda planta que aún funciona. El grupo puede esperar obtener el equivalente a **una Caja de Chatarra** si decide peinar el edificio.

El mayor peligro aquí es Bernadette. Esta joven aún adolescente pertenece a los saqueadores de Rock Hill pero se ha alejado imprudentemente del grupo para curiosarse por su cuenta. Cuando los personajes entren en el edificio Bernadette estará peleándose con la terminal de la segunda planta creyendo que podría ocultar alguna cosa valiosa así que no se percatará de su llegada. Su reacción al detectarlos será esconderse para ir después a contárselo a sus compañeros. Si la sorprenden se defenderá con su pistola hasta que vea una manera de escapar. Un tiroteo aquí no atraerá la atención de ningún merodeador.

#### Pabellón de West Freighter, subsidiaria de Vault-Tec

Será necesario recorrer casi una milla entera para llegar al pabellón de la West Freighter, la única empresa que parece tener relación con Vault-Tec y por extensión con una enorme puerta de refugio. El lugar es un enorme y abotargado edificio separado en dos secciones. La sección de oficinas es un pequeño edificio anexo de tres alturas a un lado del almacén. La puerta principal de la sección del almacén está bajada y parcialmente bloqueada por un enorme camión, y desde lejos no se aprecia otra entrada. Aun así habrá señales que indicarán la presencia humana, ya sea por humo de fogatas o porque se aprecian figuras deambulando por las ventanas. No existe forma evidente de acercarse al edificio sin ser visto aunque el lugar tampoco es una fortaleza. Todo dependerá de la preparación de los personajes y del grado de alerta de los actuales ocupantes de la West Freighter.

El objetivo de los personajes es recuperar el chip pero no tienen por qué conseguirlo a tiros. Tendrán total libertad para lidiar con el problema a su gusto sobre todo teniendo en cuenta el encuentro anterior con la joven Bernadette. Ante todo hay que recordar que los saqueadores son un grupo separado de Rock Hill que está aquí en Lowesville para explorar sus posibilidades. Se defenderán si son atacados pero su objetivo no es asaltar a ningún viajero ni asentarse permanentemente. Eso sí, son bastante territoriales y tienden a defender sus campamentos de forma muy agresiva. A veces en el Yermo es la única manera de conservar lo que es tuyo. Los chicos de Rock Hill realmente no son gente despiadada tan solo curtidos supervivientes.

- Si Bernadette Rauch logró marcharse **sin ser detectada** habrá puesto sobre aviso a sus compañeros saqueadores. El grupo habrá apostado un par de vigías y estará razonablemente alerta pero carecen de una disciplina adecuada. Puede que algún saqueador deambule solo o que se distraiga al cabo de un rato de no hacer nada pero no cometerán ninguna estupidez. Si ven acercarse a los personajes de forma pacífica darán la alarma con un disparo de advertencia pero aceptarán parlamentar (mientras no den un paso más) lo que permitiría a un personaje astuto alcanzar un acuerdo. Si por el contrario optan asaltar el lugar lo preferible es que les cojan por sorpresa algo que será un tanto complicado.
- Si Bernadette **fue asesinada** sus compañeros estarán con las defensas bajas. Esto no deja de ser el Yermo por lo que habrá algún saqueador apostado en algún sitio pero no estará muy atento. Reaccionarán igual que antes si les ven acercarse en paz, aunque si son atacados por sorpresa lo más probable es que cunda el pánico y se retiren. Debería de ser bastante fácil infiltrarse en el edificio y deambular por él sin que les descubran. Por supuesto si sospechan de que han matado a la joven la cosa acabará a tiros.
- Finalmente **si capturan** a Bernadette y la devuelven a su grupo serán mucho más receptivos a llegar a alguna clase de acuerdo. A diferencia de otros grupos los saqueadores de Rock Hill se consideran familia entre sí por lo que entregarán lo que sea a cambio de uno de los suyos.

Cerrar un trato con los saqueadores es una buena manera de salir al paso. Su jefe **Oswald Tanner** escuchará la historia del chip y les confirma que la puerta está en el almacén. Permitirá que un personaje desarmado mire el motor que efectivamente estará ahí, pero no le dejará extraerlo. ¿Qué pueden ofrecer a cambio de ese chisme? Tanner aceptará que Water Spot le haga descuentos en el agua purificada si le convencen de que tienen autoridad para conseguirlo; aunque si los personajes se muestran agresivos y están bien armados los tomará por mercenarios expertos, en cuyo caso podría aceptar que se lo lleven mientras le prometan largarse sin causar problemas.

Usar la “diplomacia del Yermo” para solucionar el asunto les enfrentará a media docena de saqueadores. Portan armas de fuego en mal estado y armas improvisadas pero suplen su falta de equipo con agresividad. Hay que tener en cuenta que los saqueadores se estarán defendiendo de los personajes por lo que lucharán por conservar lo que es suyo. Sin embargo este campamento es tan solo temporal. Si ven caer a algunos de los suyos los demás se largarán si ven que tienen la posibilidad de hacerlo. Ninguno es un héroe, tan solo un superviviente que buscaba algo interesante que salvar entre toda esta chatarra.

Los detalles exactos del edificio así como su mapeado quedan a discreción del Director. Como idea el edificio de oficinas tiene accesos al almacén en su primera y última planta; así como dos puertas al exterior atrancadas por los saqueadores. La puerta grande del almacén no puede abrirse pero sí la puerta pequeña de al lado. La puerta trasera del almacén yace sepultada en escombros. El grupo puede esperar obtener el equivalente a **cuatro Cajas de Chatarra, una Caja de Juguetes, dos Cajas de Electrónica y una Caja de Comida** de poder saquear el lugar.

## Regreso a Water Spot

El camino de vuelta a casa no debería ser más complicado que la ida. El Director puede hacer que se crucen con algún personaje inesperado pero la acción debería trasladarse ahora al pequeño campamento en el que pasarán la noche. Porque tienen algo de qué hablar ¿Qué van a hacer con el chip? ¿Se lo van a entregar al **viejo Riggs**? ¿O escogerán el bando del **alcalde Reily**? ¿O a **Owen Simons** y sus desesperados colonos? El Director debería animar el debate para que cada jugador interpretase a su personaje y expusiese sus argumentos. El chip puede ser mercancía muy valiosa, pero también el medio de vida de mucha gente inocente. La decisión está en sus manos.

### Entregando el chip a Reily

Esta opción es la que más beneficia directamente a los personajes. Reily se hará con el chip pero no se lo entregará al viejo Riggs. Con el paso de las semanas la falta de agua arruinará las cosechas y los colonos se verán obligados a marcharse a otro sitio. El alcalde Reily utilizará a sus hombres para ‘mantener el orden’ hasta que milagrosamente informe a los habitantes – y clientes – de que dispone de la solución para los problemas de abastecimiento de agua. A partir de entonces Reily gobernará sin oposición en el pequeño Water Spot sin que nadie se atreva a disputarle su control por el agua. Con el paso de los años Water Spot crecerá hasta convertirse en un puesto comercial importante donde cualquiera puede encontrar cama, comida y diversión... por un precio.

Reily entregará a los personajes una buena cantidad de Chapas con las que comprará su complicidad. Les hará descuentos en todos sus locales de Water Spot y desde luego les considerará gente de confianza para futuros trabajitos.

### Entregando el chip a Owen

Aunque parezca la mejor opción en cuanto los colonos se hagan con el chip irán con exigencias al alcalde Reily. Ahora que ellos tienen la solución a todos los problemas de Water Spot quieren hacer cambios como cambiar el reparto de agua, aupar a Owen Simons como su alcalde, o poner tasas a las caravanas que entran en el pueblo. Estallará una breve revuelta que terminará con varios muertos en la que expulsarán a Reily y a su gente. A partir de entonces Water Spot se convertirá en un pueblo dedicado casi en exclusiva al cultivo de maíz. Seguirá habiendo agua para las caravanas pero sin un apoyo al comercio ni lugares donde darse un poco al vicio el tráfico decaerá notablemente.

Los personajes recibirán una pequeña recompensa por sus esfuerzos y la promesa de que siempre tendrán alojamiento en Water Spot. Permitirán que se lleven tanto agua como quieran pero si deciden permanecer en el pueblo muy posiblemente acabarán viéndose implicados en toda clase de problemas que afecten a la pequeña comunidad.

### Entregando el chip al viejo Riggs

Al verles entregarle el chip al viejo Riggs se le entristecerá la mirada. Les revelará que no esperaba que su búsqueda diese frutos. Riggs tratará de hacerles comprender que la única forma de que Water Spot prospere es que su gente sea capaz de pactar entre ellos y llegar a acuerdo. Pero a ojos de Riggs el chip volverá a dejarlo todo como estaba antes, con dos grupos opuestos viviendo en un espacio demasiado pequeño. El viejo Riggs reparará la máquina y Water Spot volverá a ser el lugar de siempre... al menos hasta la próxima crisis.

El alcalde pagará lo pactado a los personajes lo pactado pero ni una Chapa más. No volverá a confiar en ellos al igual que el resto de los colonos, quienes les considerarán mercenarios a sueldo del alcalde. Será mejor marcharse al menos por una larga temporada.

... y así fue cómo las decisiones de unos pocos afectaron a muchos, y marcaron el camino hacia el futuro. Un camino que no sería fácil, lleno de sangre, sufrimiento y muerte. De violencia. Porque incluso entre las cenizas radiactivas del Viejo Mundo los supervivientes no pueden olvidar jamás las viejas lecciones del pasado.

## **Porque la Guerra... La Guerra nunca cambia...**







## DANTE, EL CABALLERO ANDANTE – (Nivel Tecnológico 3)

*Paladín a la taza de la Hermandad del Acero*

“Tiene un repris de matar muy bueno para los riñones”

### ATRIBUTOS PRIMARIOS

Fuerza: 5	Abrir cráneos
Percepción: 5	¡Blanco detectado!
Resistencia: 7	¡Hey! Eso ha dolido...
Carisma: 4	Parlamentar con civiles
Inteligencia: 4	Tácticas militares
Agilidad: 5	Seguir varios blancos
Suerte: 2	¡¿Por qué a mí?!



### HABILIDADES

Atléticas: 6	Aguantar de pie
Combate: 7	Daka-daka-daka
Subterfugio: 4	Hace temblar el suelo
Interpersonal: 4	Aspecto amenazador
Conocimiento: 6	Cerveza Pre-Guerra
Técnicas: 5	Recargar rápido

### ATRIBUTOS DERIVADOS

Iniciativa:	7
Aguante:	9
Defensa:	17
Daño Distancia:	0
Daño Cuerpo a Cuerpo:	6
Peso Máximo:	5
Desgaste Máximo:	6

### HITOS

- Siempre quiso ser Escriba, acabó de Paladín y nunca se le dieron bien las armas de energía.
- Los demás Paladines no aprueban su elección de su armamento.

### COMPLICACIÓN

Le cuesta soltar el dedo del gatillo.

### EQUIPO

Servoarmadura de la Hermandad (**Defensa +3** contra daños, **Aislamiento 2**), Ametralladora (**Daño mCM**), tres Cajas de Munición, una Caja de Comida.

## WEIRD SANDY – (Nivel Tecnológico 3)

*Habitante de Refugio con malas pulgas*

“Soy del Refugio QUE TE JODAN. ¿Te ha quedado claro?”

### ATRIBUTOS PRIMARIOS

Fuerza: 3	Mala leche
Percepción: 5	Oído fino
Resistencia: 4	Fibrosa
Carisma: 4	¡¿Qué está mirando?!
Inteligencia: 6	Tuvo buenos profesores
Agilidad: 5	Reflejos rápidos
Suerte: 5	Meterse en problemas



### HABILIDADES

Atléticas: 5	Saltar a cubierto
Combate: 6	Desenfundar rápido
Subterfugio: 4	Moverse en silencio
Interpersonal: 4	Engatusar a idiotas
Conocimiento: 6	Electrónica
Técnicas: 7	Reparar chatarra

### ATRIBUTOS DERIVADOS

Iniciativa:	10
Aguante:	5
Defensa:	16
Daño Distancia:	1
Daño Cuerpo a Cuerpo:	4
Peso Máximo:	4
Desgaste Máximo:	5

### HITOS

- Abandonó su Refugio con su familia siendo aún muy joven, pero es la última superviviente.
- Es muy buena con la tecnología, pero no se ha asentado por su predisposición a la peleas.

### COMPLICACIÓN

Tiene la mecha muy, muy, muy corta.

### EQUIPO

Chupa de Cuero Auténtico, unas Gafas de Espejo, Pistola de Plasma (Daño mM), una Caja de Munición, una Caja de Comida, dos cajas de Chatarra.

## "Frank" – (Nivel Tecnológico 2)

*Invasor de la China Comunista dejado atrás*

"Yo luché en la guerra, chaval ¿Cómo que en qué guerra?"

### ATRIBUTOS PRIMARIOS

Fuerza: 4	En forma
Percepción: 6	Ver con poca luz
Resistencia: 5	He sufrido cosas peores
Carisma: 4	La voz de la experiencia
Inteligencia: 5	Mucha paciencia
Agilidad: 4	Me duelen los huesos
Suerte: 4	Con recursos



### HABILIDADES

Atléticas: 6	Largas distancias
Combate: 7	Pelear sucio
Subterfugio: 4	Camuflaje
Interpersonal: 4	Negociar
Conocimiento: 6	Mapamundi del Yermo
Técnicas: 5	Truco de Supervivencia

### ATRIBUTOS DERIVADOS

Iniciativa:	8
Aguante:	7
Defensa:	16
Daño Distancia:	1
Daño Cuerpo a Cuerpo:	5
Peso Máximo:	5
Desgaste Máximo:	5

### HITOS

- Era tripulante de un bombardero chino durante la Guerra, pero le derribaron.
- Al principio odiaba a todos los americanos aunque con el paso del tiempo ya no le importa.

### COMPLICACIÓN

Es un Ghoul (Aislamiento 2). A demás tiende a ver a todos los 'Piel Suave' como si fueran niños.

### EQUIPO

Armadura del Saqueador (Defensa +1 contra cuerpo a cuerpo y disparo), Rifle de Caza (Daño mM), una Caja de Munición, dos Cajas de Comida.