

RESTRINGIDO

HABITANTES DEL REFUGIO

MANUAL DE SUPERVIVENCIA

EDITADO POR EL DEPARTAMENTO DE
DOCUMENTACIÓN DE VAULT-TEC, ENERO,
2077

AVISO.—Este documento contiene información que afecta a la defensa nacional de los Estados Unidos de América, según la definición del nuevo decreto de espionaje, redactada en el código 50 de los EE. UU., párrafos 31 y 32. La ley prohíbe la transmisión de este documento o la revelación de sus contenidos a toda persona no autorizada.

RESTRINGIDO

VDSG VTB-001-13

ÍNDICE

Sección I. Bienvenido al refugio atómico del futuro

	<i>Página</i>	<i>Página</i>	
Información general.....	1-1	Efectos de una explosión nuclear	1-2
Estadísticas importantes del refugio..	1-1		

Sección II. Simulación (Aprendizaje)

Funcionamiento del SimTek.....2-1

Sección III. Personal del refugio (Personajes)

Información general.....	3-1	Estadísticas secundarias	3-7
Expedientes estándares del personal..	3-1	Lista completa de técnicas	3-10
Creación de un nuevo expediente personal	3-3	Rasgos de carácter	3-14
		Opciones del editor de personajes ..	3-18

Sección IV. Instrumentación (Interfaz)

Información general.....	4-1	Pantalla de personajes.....	4-17
Menú principal	4-1	RobCo PIPBoy 2000	4-20
Pantalla de selección de personajes ..	4-2	Automap	4-24
Vista del juego	4-3	Mapa del mundo	4-24
Barra de la interfaz	4-3	Terreno	4-26
Barra de inventario y cursores ..	4-8	Planos de ciudades.....	4-27
Cursores.....	4-8	Diálogo.....	4-28
Iconos de acción.....	4-10	Opciones.....	4-33
Inventario.....	4-12	Preferencias.....	4-35
Skilldex	4-16		

Sección V. Resolución de conflictos (Combate)

Información general.....	5-1	Daños.....	5-9
Inicio del combate	5-2	Coraza.....	5-12
Acciones en combate.....	5-2	Fin del combate.....	5-13
Posibilidades de hacer blanco....	5-4	Equipo	5-14
Armas de alcance	5-6	Experiencia	5-21
Combate cuerpo a cuerpo.....	5-8	Ventajas.....	5-23

Sección VI. Apéndices

(1) Pistas y consejos.....	A-1	(5) Sitio Web.....	A-8
(2) Ficha técnica.....	A-4	(6) Recetas de supervivencia..	A-9
(3) Servicio de atención al cliente..	A-6	(7) Métodos abreviados.....	A-10
(4) Garantía.....	A-7		

Manual: Chris Taylor **Diseño y maquetación del manual:** Ed Rubin
Ilustraciones del manual: Tramell Ray Isaac, Jason Anderson, Leonard Boyarsky, and Scott Rodenhizer

Sección I. BIENVENIDO AL REFUGIO ATÓMICO DEL FUTURO

1



VDSG VTB-001 -1 3-1

INFORMACIÓN GENERAL

Bienvenido al refugio Vault-13, la última de las obras de defensa pública realizadas por Vault-Tec, la mejor empresa de refugios atómicos. Vault-Tec es el último grito en seguridad nuclear. Este documento, VTB-001, el "Manual de Supervivencia de los moradores del refugio", hace referencia a los acontecimientos posteriores a una guerra mundial nuclear. En el caso de que el conflicto nuclear sea de escala limitada, o de que el mundo se acabe como resultado de cualquier otra catástrofe, consulta por favor la documentación correspondiente (ver también página 1-8):

Causa del fin

del mundo	Documento #	Título
Escala limitada	VTB-002	<i>Guerra nuclear, Manual de supervivencia para los moradores del refugio (versión abreviada)</i>
Enfermedad	VTD-001	<i>¡Cómo vérselas con el señor Virus!</i>
Hambre	VTR-003	<i>Recetas de rata</i>
Inundación	VTF-100	<i>Casas flotantes y algas</i>
Meteoro	VTM-020B	<i>Como esquivar pedruscos*</i>

*Documento aún no disponible, publicación prevista para el tercer trimestre de 2078.

No se preocupe por lo que pudo ocurrir.

¡Bastante tenemos con lo que ya ha ocurrido!

- Supervisor

La serie Vault de refugios nucleares se ha diseñado en todos sus detalles para proporcionar una vida digna después del Apocalipsis nuclear. Es el deber de todo ciudadano americano aprender a utilizar las técnicas necesarias para disfrutar de una vida confortable en el refugio atómico. Por tanto, lo mejor es que comencemos con una descripción de tu nuevo hogar.

ESTADÍSTICAS IMPORTANTES DEL REFUGIO

Número de refugio	13
Fecha de inicio de la construcción	Agosto 2063
Fecha de conclusión de la construcción	Marzo 2069
Fecha de conclusión de la construcción	\$400,000,000,000
Presupuesto final, con intereses	\$645,000,000,000
Número total de ocupantes	1,000 (capacidad nominal)
Duración total	10 años (a capacidad nominal)
Número de habitaciones	100 (Si el refugio está a máxima capacidad habrá que hacer turnos en las literas)

Espesor de las puertas4 metros, acero
Cobertura terrestre3,200,000 toneladas de tierra,
a 70 metros

Sistema de control informático.....Ordenador racional

Fuente primaria de alimentación ..Geotérmica

Suministro eléctrico secundarioSistemas de reserva de
energía nuclear General Atomics

Energía necesaria3.98mkw/día

ContieneEquipo completo de construcción,
granjas hidroagrícolas, planta de purificación del agua de un
río subterráneo, armamento defensivo para 10 hombres, archivos de
comunicaciones, sociedad y entretenimiento (para duración total)

EFFECTOS DE UNA EXPLOSIÓN NUCLEAR

El refugio Vault-13 ha sido diseñado para proteger contra los efectos de una explosión nuclear. Para que comprendas mejor el grado de protección proporcionado, hemos incluido una selección de las preguntas más frecuentes sobre armas de alta energía, donde se explica el modo en que una explosión nuclear actúa.

Lo primero que las víctimas de una bomba nuclear experimentan es el intenso flujo de fotones proveniente de la explosión, que libera del 70 al 80% de la energía de la bomba. El efecto es quemaduras térmicas de tercer grado, lo cual no es agradable de ver. Las primeras muertes ocurren a raíz de esto.

El siguiente fenómeno es la onda expansiva supersónica. Esta onda se ve antes de oírse, y arrasa todo lo que encuentra a su paso.

Después de la onda el cuerpo es sometido a una presión muy elevada. Algo así como encontrarse a unos cientos de metros bajo el agua (recuerda que a unos miles de metros bajo el agua los cascos presurizados sufren una implosión). La presión se reduce gradualmente, y se produce entonces un fenómeno de sobrepresión negativa, con un viento de succión en sentido contrario. Esta inversión se debe a que el aire vuelve precipitadamente a llenar el vacío dejado por la explosión.

El aire vuelve gradualmente a la presión normal. En esta fase, los incendios causados por la destrucción eléctrica y los restos incendiados convierten la escena en un infierno.

Es entonces cuando se producen los efectos a plazo medio, como la formación de queloides y de blastomas de retina. Las lesiones genéticas o hereditarias pueden manifestarse hasta cuarenta años después de la irradiación inicial.

EFFECTOS ATMOSFÉRICOS DE LAS EXPLOSIONES

El hongo atómico. El calor producido por la fusión y la fisión eleva instantáneamente la temperatura del aire circundante a 10 millones de grados centígrados. Este aire plasmático tan caliente arroja una luz tan intensa que parece más brillante que la del sol, y es visible a cientos de kilómetros de distancia. La bola de fuego resultante se expande rápidamente. Esta bola está compuesta de aire caliente, y por consiguiente se eleva a un ritmo de varios cientos de metros por segundo. Al cabo de aproximadamente un minuto, la bola de fuego se ha elevado varios kilómetros, y se ha enfriado hasta el punto de dejar de irradiar.

El aire frío circundante "roza" con el aire que asciende, ralentizando los bordes externos de la nube, cuya porción interna, no ralentizada, asciende algo más rápido que los bordes externos. Cuando la porción externa ocupa el vacío dejado por la porción interna, más elevada, se produce un efecto de vacío. El resultado es un anillo de humo.

El material interno se expande gradualmente hasta tomar la forma de un hongo, debido a la convección. Si la explosión se ha producido en el suelo, polvo y restos radiactivos ascienden a través del "pie" del hongo, situado bajo la bola de fuego.

Las colisiones y la ionización de las partículas de la nube producen relámpagos que descienden hasta el suelo.

Al principio, la nube es de un color naranja rojizo, debido a una reacción química del aire caliente. Cuando la nube se enfría hasta temperatura ambiente, el vapor de agua comienza a condensarse. La nube pasa de ser roja a ser blanca.

En las fases finales de una explosión de un megatón, la nube alcanza un diámetro de 100km y una altura de 40km.



If you see the flash, duck and cover!

Impulso electromagnética (EMP). Una explosión nuclear desprende radiaciones en todas las longitudes de onda de la luz. Parte de la radiación se sitúa en la porción radio/radar del espectro: se trata del efecto EMP. Este efecto aumenta conforme se asciende en la

atmósfera. Las explosiones a gran altitud son capaces de inutilizar equipos electrónicos, al inducir una sobretensión transitoria a los objetos metálicos de circuito cerrado: aparatos electrónicos, líneas eléctricas, líneas telefónicas, televisores, radios, etc. La explosión puede causar daños de este tipo en un radio de hasta 1.000km.

UN REPASO A LOS EFECTOS INMEDIATOS

Los tres tipos de efectos inmediatos son: onda expansiva, radiación térmica (calor) e ionización rápida, o radiación nuclear. Su importancia relativa varía dependiendo del rendimiento de la bomba. Para bombas de bajo rendimiento, los tres pueden ser fuente de daños significativos. Cuando el rendimiento es de unos 2,5Kt, los tres efectos presentan aproximadamente la misma intensidad. Los tres pueden causar lesiones fatales a una distancia de 1Km.

La fracción de la potencia de una bomba que resulta emitida como radiación térmica, onda expansiva y radiación ionizante es básicamente constante para todos los niveles de potencia, pero el modo en que las distintas formas de energía interactúan con el aire y el blanco varía drásticamente.

El aire es fundamentalmente transparente para la radiación térmica. La radiación térmica afecta a las superficies expuestas, produciendo daños por calentamiento rápido. Una bomba cien veces más grande puede producir intensidades de radiación térmica iguales en áreas 100 veces más vastas. El área de una esfera imaginaria con su centro en la explosión, aumenta con el cuadrado del radio, y por lo tanto, el radio destructivo aumenta en relación con la raíz cuadrada de la potencia (se trata de la familiar ley inversamente proporcional del cuadrado de la radiación electromagnética). De hecho, la tasa del incremento es algo menor, debido en parte a que las bombas más grandes emiten calor más lentamente, lo cual reduce el daño ocasionado por cada caloría de calor. Es importante tener en cuenta que el área afectada por la radiación térmica aumenta de forma casi lineal con la potencia de la bomba.

El efecto de onda expansiva es un efecto de volumen. La onda expansiva deposita energía en los materiales que atraviesa, incluyendo el aire. Cuando la onda expansiva atraviesa un material sólido, la energía que deposita en él causa los daños. Cuando la onda expansiva atraviesa capas de aire, sencillamente se debilita. Cuanta más materia atraviesa la bomba, menor es el efecto. La cantidad de materia aumenta con el volumen de la esfera imaginaria, cuyo centro hemos situado en la explosión. Los efectos de la onda expansiva, por lo tanto, disminuyen proporcionalmente a la ley inversamente proporcional del cubo del radio y el volumen.

La intensidad de la radiación nuclear disminuye con la ley inversamente proporcional del cuadrado, como la radiación térmica. Sin embargo, la radiación nuclear resulta fuertemente absorbida por el aire

que atraviesa, lo cual hace que su intensidad disminuya mucho más rápidamente.

Estas leyes proporcionales muestran que los efectos de la radiación térmica aumentan rápidamente con la potencia (en relación a la onda expansiva), en tanto que los de la radiación disminuyen rápidamente.

En un ataque nuclear de dimensiones reducidas (potencia de la bomba 15Kt. aprox.), las lesiones (incluyendo defunciones) se deberían a las tres causas. Las quemaduras (incluyendo las causadas por los incendios subsiguientes) serían el tipo de herida más frecuente (dos tercios de las muertes del primer día serían víctimas de quemaduras); además, las quemaduras se producen incluso a gran distancia. El 60-70% de los supervivientes presentarían heridas debidas a quemaduras o a la onda expansiva. Las personas que se encontrasen lo suficientemente cerca para verse afectados por enfermedades debidas a la radiación se encontrarían también dentro del radio de efectos letales de heridas por onda expansiva y por quemaduras debidas a la deflagración; por este motivo, únicamente un 30% de los heridos supervivientes presentarían los efectos de la radiación. Muchas de esas personas se encontrarían en lugares protegidos de las quemaduras y de la onda expansiva, y no sufrirían los efectos principales. Aún así, la mayor parte de las víctimas de la radiación presentarían también heridas debidas a los demás efectos.

Con bombas de una potencia de cientos de kilotonos o mayores (potencias normales para cabezas nucleares estratégicas), las heridas inmediatas debidas a la radiación serían insignificantes. Los niveles peligrosos de radiación se dan únicamente tan cerca de la explosión, que resulta imposible sobrevivir a la onda expansiva. Por otro lado, el alcance de las heridas por quemaduras es muy superior al de heridas debidas a la onda expansiva. Una bomba de 20 megatonos puede causar quemaduras de tercer grado potencialmente mortales en un radio de 40km, en tanto que la onda expansiva a esa distancia podría hacer poco más que romper ventanas y causar heridas leves.

Una regla sencilla para estimar las bajas a corto plazo causadas por los diversos efectos de una explosión nuclear consiste en considerar que todas aquellas personas que se encuentren en el interior del entorno de sobrepresión de 5 psi con respecto al hipocentro, constituirán una baja. En realidad, muchas de las personas que se encuentran dentro de ese contorno sobrevivirán, y muchas fuera de él perecerán, pero la regla asume que esos dos grupos serán aproximadamente iguales, y quedarían así equilibrados. Esta regla no tiene en cuenta ningún efecto de lluvia radiactiva.

UN REPASO DE LOS EFECTOS RETARDADOS

Contaminación radiactiva. El principal efecto retardado es la creación de enormes cantidades de material radiactivo de larga duración (con períodos de semidesintegración radiactiva que van desde días hasta milenios). La fuente principal de estos productos son los restos de las

reacciones de fisión. Una fuente secundaria potencialmente importante es la captura de neutrones por isótopos no radiactivos, tanto en el interior como en el exterior de la bomba.

Cuando los átomos se fisianan pueden llegar a dividirse hasta 40 veces, produciendo una mezcla de unos 80 isótopos diferentes. La estabilidad de estos isótopos varía considerablemente. Algunos de ellos son completamente estables, en tanto que otros sufren una desintegración radiactiva pronunciada, con períodos de semidesintegración radiactiva de fracciones de segundo. Los isótopos en desintegración pueden a su vez formar isótopos derivados, estables o inestables. La mezcla se hace más compleja de ese modo; han llegado a identificarse hasta 300 isótopos diferentes de 36 elementos en productos de fisión.

Los isótopos de corta duración liberan su energía rápidamente, creando intensos campos de radiación mucho menos intensa, pero más persistente. Los productos de la fisión tienen inicialmente un nivel de radiación muy alto, que declina rápidamente, pero el ritmo de desintegración disminuye con la intensidad de la radiación.

Una regla simple es la "regla de los sietes". Esta regla dice que por cada aumento de siete veces en el tiempo tras una detonación de fisión (iniciándose en la primera hora o después), la intensidad de la radiación disminuye en un factor de 10. Por lo tanto, al cabo de 7 horas, la radiactividad residual debida a la fisión disminuye en un 90%, a un décimo de su nivel de al cabo de 1 hora. Al cabo de $7 * 7$ horas (49 horas, 2 días aprox.), el nivel disminuye de nuevo en un 90%. Al cabo de $7 * 2$ días (2 semanas), vuelve a disminuir un 90%, y así durante 14 semanas. La regla funciona hasta que queda 25% de radiación durante las dos primeras semanas, y es exacta con un factor de dos durante los seis primeros meses. Al cabo de este tiempo, la tasa de desintegración se hace mucho más rápida. La regla de los sietes corresponde a una relación proporcional $t^{-1,2}$.

Estos productos radiactivos son más peligrosos cuando se depositan sobre el suelo, en forma de "lluvia radiactiva". El ritmo al que la "lluvia radiactiva" se deposita depende mucho de la altitud a la que ocurre la explosión, y en menor medida al tamaño de la misma.

Si la explosión se produce completamente en el aire (la bola de fuego no toca el suelo), los productos radiactivos vaporizados formarán partículas microscópicas cuando se enfrían lo suficiente para condensarse y solidificarse. Estas partículas son elevadas a la atmósfera por la bola de fuego ascendente sobre todo, aunque cantidades significativas de las mismas se depositan en las capas bajas de la atmósfera debido a la mezcla resultante de la circulación convectiva en el interior de la bola de fuego. Cuanto más grande es la explosión, más alto y más rápido asciende el poso radiactivo, y más breve es la proporción depositada en las capas bajas de la atmósfera. En explosiones de una potencia de 100Kt o menos, la bola de fuego no se eleva por encima de la troposfera, donde se produce la precipitación. Todo este poso radiactivo caerá al suelo, mediante procesos meteorológicos, en un plazo máximo de varios meses (en realidad mucho

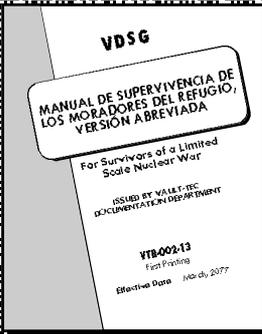
más rápido). Cuando la potencia de la explosión alcanza los megatonnes, la bola de fuego se eleva tanto que penetra en la estratosfera. La estratosfera es seca, y en ella no se dan procesos meteorológicos que puedan hacer descender rápidamente el poso radiactivo. Las pequeñas partículas de poso radiactivo descenderán durante meses, o años. Este poso radiactivo ha perdido la mayor parte de su nocividad cuando alcanza el suelo, y se diseminará por todo el globo. Cuando la potencia de la bomba supera los 100Kt, el poso radiactivo pasa a la estratosfera en cantidades progresivamente mayores.

Una explosión que se produce más cerca del suelo (suficientemente cerca para que la bola de fuego lo toque) absorbe en su interior grandes cantidades de tierra. La tierra normalmente no se vaporiza, y si lo hace, hay tal cantidad de ella que las partículas resultantes son muy grandes. Los isótopos radiactivos se depositan en partículas de tierra, que pueden caer de nuevo al suelo rápidamente. El poso radiactivo se deposita desde los primeros minutos, y sigue cayendo durante varios días, creando una contaminación arrastrada por el viento, tanto en las cercanías como a miles de kilómetros de distancia. La radiación más intensa es la resultante del poso radiactivo próximo, porque es la que se deposita con mayor densidad, y porque los isótopos de corta duración no se han desintegrado aún. Por supuesto, las condiciones meteorológicas pueden afectar de manera considerable a este proceso, y en particular la lluvia, que puede "lavar" el poso radiactivo y crear concentraciones muy intensas y muy localizadas. Tanto la exposición externa a la radiación penetrante como la exposición interna (ingestión de material radiactivo) constituyen un gran riesgo para la salud.

Las explosiones que se producen cerca del suelo pero que no lo tocan pueden de todos modos generar riesgos significativos inmediatamente debajo del punto de deflagración, por activación de neutrones. Los neutrones absorbidos por el suelo pueden generar un grado considerable de radiación durante varias horas.

Las armas con megatonnes de potencia han desaparecido prácticamente, para ser sustituidas por cabezas nucleares de potencia mucho menor. La potencia de una cabeza nuclear estratégica moderna se sitúa, con pocas excepciones, entre los 200 y los 750Kt. En trabajos llevados a cabo recientemente con modelos climáticos sofisticados, se ha demostrado que esta reducción de la potencia hace que una proporción mucho más grande del poso radiactivo se deposite en las capas bajas de la atmósfera, y que la precipitación del mismo se produzca de manera mucho más rápida e intensa de lo que se había asumido en estudios realizados durante los años sesenta y setenta. La reducción de la potencia total del arsenal estratégico que se produjo cuando las armas de alta potencia se retiraron en favor de un número superior de armas de menor potencia, ha aumentado de hecho el riesgo de lluvia radiactiva.

PUBLICACIONES ADICIONALES



MSMR (versión abreviada)

¡Una versión condensada del MSMR, que contiene únicamente información básica!

¡Cómo vérselas con el señor Virus!
 ¡Un exhaustivo folleto para toda la familia!
 Incluye la popular sección "Cómo incinerar cadáveres"!



Recetas de rata

¡Más de 101 recetas, desde comidas básicas a platos sofisticados, además de aperitivos y postres!

Casas flotantes y algas

¡Un completo manual de supervivencia para quienes vayan a adentrarse en el océano! ¡Más trucos, instrucciones y planes de los que puedes imaginar!



¡Pronto a la venta!

Sección II. SIMULACIÓN

2

FUNCIONAMIENTO DEL SIMTEK

El grupo de investigación Vault-Tec ha previsto que tras un largo período de seguridad, muchos moradores del refugio se sentirán "incómodos" con la idea de volver al mundo exterior. El SimTek 5000 te proporcionará un medio seguro y confortante de volver a la vida en el mundo exterior. Este capítulo te ofrece una breve guía del funcionamiento del SimTek 5000.

Los más experimentados moradores del refugio probablemente querrán empezar con la creación de personajes, y saltarse este capítulo introductorio. Si eres un morador del refugio principiante, esta introducción te preparará para el mundo exterior.

Una vez hayas iniciado el procesamiento de Fallout en tu terminal, haz clic, desde el menú principal, sobre el botón NEW GAME (nueva partida).

Aparecerá la pantalla de selección de personajes. Por el momento, mantén el expediente de Max Stone en pantalla y selecciona TAKE (TOMAR). De este modo Max pasará a ser tu personaje. Es probable que en el futuro desees seleccionar otro personaje, o incluso crear tu propio personaje tú mismo.

Una vez realizados los pasos anteriores dará comienzo la simulación. Tras recibir del supervisor del refugio una explicación sobre tu tarea inmediata, aparecerás al otro lado de la puerta anti deflagración del refugio.



Figura 2-1:
Inicio, justo en el exterior de la puerta del refugio. Haz clic sobre el botón INV para abrir tu inventario y equiparte.

Tu primera acción será equiparte con armamento. Todos los refugios preparados por Vault-Tec contienen el último grito en armas defensivas y ofensivas. Contarás con los más letales dispositivos de autoprotección disponibles.

Haz clic en el botón INV en la barra de la interfaz situada en la parte inferior de la pantalla. El cursor en forma de mano te permite

mover los objetos de tu inventario. Haz clic sobre la pistola y arrástrala a la casilla ITEM 1 (elemento 1). Suelta el botón del ratón, ¡y ya tienes un arma!. Mueve el puño americano a la casilla ITEM 2 (elemento 2). Haz clic sobre el botón DONE (aceptar) y volverás a la vista principal del juego.

El cursor hex (hexagonal) es un cursor de movimiento. Muévelo en la dirección en la que quieras avanzar, y haz clic con el botón izquierdo del ratón para comenzar a caminar hacia allí. Por ahora, mueve tu ratón hasta que el cursor de movimiento se encuentre al lado del ordenador situado junto a la puerta. Haz clic con el botón izquierdo para dirigirte hacia él. Conforme vas andando, puedes mover el cursor de movimiento a otra posición. Si quieres detenerte, haz clic de nuevo con el botón izquierdo.

Cuando estés junto al ordenador, haz clic una vez con el botón derecho. El cursor de movimiento pasará a ser un cursor de comando. El cursor de comando es tu método para interactuar con elementos/objetos del entorno, y con otras personas. Haz clic una vez con el botón derecho sobre el ordenador, para que tu personaje "utilice" el ordenador. Mira a la ventana situada en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Intenta utilizar el ordenador de nuevo.

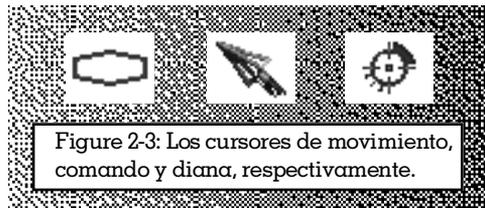


Figure 2-3: Los cursores de movimiento, comando y diana, respectivamente.



Figura 2-3: Los cursores de movimiento, comando y diana, respectivamente.

Haz doble clic sobre tu personaje con el botón derecho. Verás que de ese modo puedes girar sobre ti mismo. En general, no importa hacia donde mires, ya que cuando sea necesario, tu personaje se volverá para mirar a la dirección que debe. Por el momento, haz clic

de nuevo con el botón derecho para que el cursor vuelva a ser el de movimiento. Camina hacia la derecha de la gran puerta del refugio. Ahora pasa al cursor de comando. Haz clic con el botón izquierdo sobre el ordenador. Si estás demasiado lejos de un objeto, caminarás o correrás automáticamente hacia él cuando intentes usarlo.

Camina hacia el sur, avanzando hacia el interior de la cueva. ¡Cuidado con los bicharracos!

Si te aproximas demasiado a la rata, te atacará. El combate se iniciará en cuanto se abalance sobre ti y te muerda. Verás que los botones de combate situados en la esquina inferior derecha de la barra de la interfaz se abren. ¡A pelear! Haz clic con el botón izquierdo sobre la pistola. El cursor pasará a ser una diana, y la rata aparecerá recortada en rojo. Desplaza la diana del cursor hasta la rata. El número que aparece junto al cursor indica las probabilidades que tienes de darle. Tendrá que ser un número bastante elevado. Haz clic con el botón izquierdo para disparar a la rata. Cuanto más cerca te encuentres de tu blanco, más fácil te será alcanzarlo con un arma de alcance.

Si fallas, o si das a la rata pero no muere, haz clic sobre el gran botón rojo vinculado al botón con la pistola. El elemento activo debe pasar de ser la pistola a ser el puño americano. Haz clic con el botón izquierdo sobre el puño americano para atacar con él. Apunta a la rata de nuevo. Puedes continuar atacando hasta que se te acaben los puntos de acción. El número de puntos de acción que te quedan aparece indicado por la fila de luces verdes situada sobre tu arma. El coste del uso de un arma aparece indicado en la esquina inferior izquierda del botón del arma. Cuando no te queden más que unos pocos puntos de acción, acaba tu turno haciendo clic en el botón END TURN (acabar turno). Todos los demás implicados en el combate tendrán una oportunidad de actuar, y después llegará tu turno de nuevo. Cuando llegue, recuperarás tus puntos de acción.



Figura 2-4: El botón de combate. El botón END TURN (acabar turno) acabará con tu turno actual. El botón END CMBT intentará detener el combate. Si aún quedan criaturas hostiles, la lucha continuará.

El combate finalizará si la rata muere. Si la rata sobrevive a tus ataques, tendrá la oportunidad de atacarte de nuevo. Sabrás que es el turno de la rata cuando las luces de la barra de la interfaz pasen de rojas a verdes. No te preocupes, tu turno llegará enseguida. Si la rata

comienza a huir, puedes acabar el combate haciendo clic sobre el botón END COMBAT (acabar combate).

Una vez muerta la rata, dirígete hacia el sur a través de las cavernas. Para correr en lugar de andar, mantén pulsada la tecla mayúsculas y haz clic sobre un hexágono.

Si te encuentras con ratas, utiliza tus diversas armas para atacarlas. Te darás cuenta de que algunas armas son más fáciles de utilizar, o mejores. Debido a la oscuridad de las cuevas, es difícil hacer blanco en criaturas que se encuentran lejos. Para tener más luz, y hacer que resulte más fácil ver a las ratas, puedes utilizar una de tus bengalas. Abre el inventario, haz clic con el botón derecho para pasar del cursor de mano al cursor de comando de inventario. Haz clic sobre la bengala y mantén el botón pulsado. Aparecerá una lista de opciones. Empezando desde arriba, las opciones son: Examine (examinar), Use (utilizar), Drop (soltar) y Cancel (cancelar). Mueve el ratón hacia abajo, hasta el icono de la acción Use (utilizar). Suelta el botón del ratón. La bengala ha sido activada. Para mantenerla separada de la bengala no activada, pasará al final de tu lista de inventario. Baja hasta el final de la lista. Haz clic con el botón izquierdo y mantén pulsado el botón del ratón sobre la bengala activada. Selecciona el icono de la acción Drop (soltar). La bengala encendida caerá al suelo. Los ataques en la zona de luz son más fáciles que en la oscuridad completa de la caverna. Prueba todo.

Es posible que te hieran. Si eso ocurre, tendrás que curarte tú mismo. Abre tu inventario y utiliza un Stimpak. Los Stimpaks te permitirán recuperarte hasta alcanzar tus puntos de salud actuales, pero nunca por encima de tus puntos de salud máximos. Otro método para curarse es descansar. Pulsa la tecla Z de tu teclado, y aparecerá el reloj PIPBoy. Haz clic sobre la línea Until Healed (hasta que esté curado) que aparece en la pantalla. Pasarás algún tiempo descansando, hasta que hayas recuperado tus puntos de salud. Otra manera de acceder al reloj es hacer clic en el botón PIP de la interfaz, y hacer después clic sobre el icono con forma de despertador situado en la parte superior izquierda del PIPBoy. Normalmente, siempre hay un par de maneras diferentes de utilizar las funciones principales del juego.

Cuando te enzarces en otro combate, selecciona la pistola. Haz un clic con el botón derecho sobre el botón, y el símbolo de ataque preciso aparecerá en la parte inferior derecha del botón del arma. Cuando ataques ahora, tu ataque será un ataque preciso, lo cual te permitirá atacar puntos específicos de tu blanco. Si haces clic en un blanco con el cursor de diana harás que aparezca una nueva ventana. Para seleccionar el punto que quieres atacar, haz clic sobre el nombre de ese punto. Algunos puntos de la anatomía de una rata son más difíciles de alcanzar que otros. Sin embargo, la oportunidad de que tus ataques resulten más mortíferos aumenta si haces un ataque preciso.

Cuando te canses de matar ratas, puedes intentar pasar por su lado sin que te vean. Si eres suficientemente sigiloso, podrás evitar las ratas. Pulsa el botón Skilldex de la barra de la interfaz. Haz clic sobre la técnica Sneak (desplazamiento furtivo), verás que la palabra Sneak aparece justo sobre la barra de la interfaz. Cuando te desplaces furtivamente, las ratas tendrán más dificultades para verte. Si de todas formas una rata te ve, se enfrentará contigo, como siempre. Si intentas pasar furtivamente pero te sorprenden, no sufrirás ninguna penalización de combate.

No corras. Si corres, no puedes desplazarte furtivamente. Cuando haya ratas cerca, muévete sigilosamente.

El Skilldex contiene otras técnicas que puedes utilizar. Las técnicas First Aid (primeros auxilios) y Doctor (médica) te permiten curarte a ti mismo y a otros personajes del juego. Para usar todas las técnicas, excepto la de Sneak (desplazamiento furtivo), es preciso que elijas previamente un objetivo sobre el cual aplicar la técnica. Si te hieren, abre el Skilldex y selecciona First Aid (primeros auxilios). El cursor de diana pasará a ser amarillo. Haz clic sobre tu personaje. Dependiendo de lo buen médico que seas (cuanto mejor sea tu técnica de primeros auxilios, mejor serás a la hora de ponerla en práctica), lograrás sanar algunos de los daños sufridos, o no lograrás nada.

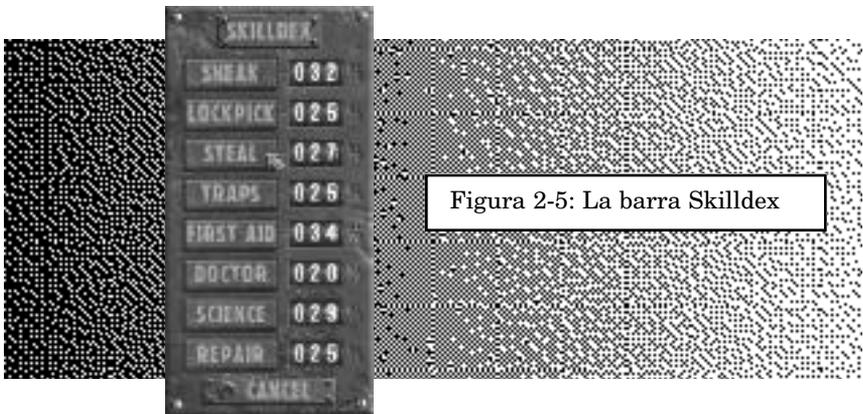


Figura 2-5: La barra Skilldex

Cuando hayas explorado suficientes cavernas, dirígete hacia el sur y el oeste. El Automap (mapa automático), al que puedes acceder haciendo clic sobre el botón MAP (mapa), o presionando la tecla TAB, te mostrará dónde te encuentras en el interior de las cuevas. Busca un largo túnel en el extremo sudoeste de las cavernas.

Cuando llegues al final del túnel, verás luz natural. Dirígete hacia la luz, y de este modo accederás al mapa del mundo. El mapa del mundo es el método de que dispones para desplazarte por el vasto

espacio abierto. Haz clic sobre el botón Vault-13 situado en el lado derecho de la pantalla, y podrás comenzar a caminar hacia tu primer destino.

Figura 2-6: Salida de las cavernas del refugio. La mancha oscura en la luz es la "exit grid" (red de salida). Atraviésala para salir del mapa.



Al principio, el mundo está oscuro, pero diferentes áreas comenzarán a desvelarse conforme vayas explorando. Un gran círculo verde sobre el mapa del mundo denota la existencia de una zona importante. Alrededor del Vault-13 (Refugio-13) hay un círculo verde porque es muy importante. Debes detenerte a explorar las restantes zonas importantes que te vayas encontrando. Ten cuidado en tus exploraciones. Si pasas demasiado tiempo buscando zonas nuevas, el refugio podría quedarse sin agua. Teniendo en cuenta que tu misión es salvar el refugio de un final terrible, deberás hacer cuanto esté en tu mano para evitarlo.

¡Buena suerte!

**Sección III.
PERSONAL DEL REFUGIO**



3

INFORMACIÓN GENERAL

La clave para lograr que la civilización vuelva a florecer tras una guerra nuclear a gran escala son las personas. Nosotros, en Vault-Tec, trabajamos para asegurarnos de que nuestros congéneres sean capaces de hacer que América resurja de sus cenizas.

Los personajes son personas del mundo del juego. El personaje-jugador es tu representante en el mundo del juego. En ocasiones nos referiremos a los personajes que los jugadores adoptan como "personal". Los términos "personal" y "jugador" son intercambiables. Otros tipos de personajes reciben el nombre de "personajes no jugador", para que no los confundas contigo mismo. Los PNJ pueden ser otros habitantes del refugio, personas del mundo externo, e incluso mutantes.

REGISTROS ESTÁNDAR DEL PERSONAL

Fallout cuenta con tres personajes predefinidos para que los uses y disfrutes. Este personal está preparado para la mayor parte de las condiciones que pueden encontrarse en el mundo exterior.

MAX



Figura 3-1: Max Stone
DNIR 208-197-88-125

"Stone" para los amigos. Maxwell es la persona físicamente más grande del refugio. Es famoso por su fuerza física y su aguante. Como es tan grande y tan fuerte es el voluntario ideal. Por desgracia, su inteligencia se vio algo afectada cuando, al poco de su nacimiento, se cayó al suelo de cabeza. La idea de tener que abandonar el refugio no le preocupa.

NATALIA

Figura 3-2: Natalia
Dubrovsky
DNIR 208-206-49-229

Natalia es la nieta de un diplomático ruso que trabajaba en el consulado de la Unión Soviética en Los Ángeles. Natalia es una gran acróbata, con unos reflejos y una coordinación excelentes. Es muy inteligente y hábil. Su única dificultad durante su infancia fue su falta de capacidad para comprender las leyes de propiedad privada. Natalia está muy interesada en dejar el refugio, y tiene una gran curiosidad por explorar el mundo exterior.

ALBERT

Figura 3-3: Albert Cole
DNIR 208-206-49-227

Albert es el carismático líder de una pequeña pero expresiva minoría de habitantes del refugio, que están empezando a considerar la vuelta al mundo exterior. Albert está muy entregado a su función de negociador, y es a menudo capaz de comunicarse eficientemente con personas de tendencias diversas. La ocupación que el profesa ejercer es lo más parecido a la figura de lo que en el pasado se conoció como "abogado". Albert es a menudo capaz de convencer a otras personas de que sus ideas son correctas.

Te agradecemos que leas el Manual de Supervivencia de los Habitantes del Refugio, pero preferiríamos que utilizases la interfaz de Fallout, por lo que hemos preparado una manera especial de mostrarte al personal:

En la pantalla de selección de personajes, selecciona MODIFY (modificar). Una vez hecho esto podrás examinar estos personajes en detalle, y modificar sus estadísticas. Pero lo más importante es que puedes observar todos los elementos de su expediente, utilizando la tarjeta de información adjunta, que figura en la esquina inferior derecha.

CREACIÓN DE UN EXPEDIENTE NUEVO

Hemos preparado un sistema de creación de personajes para que puedas disfrutar al máximo con el juego. Las instrucciones que siguen te servirán de guía en el proceso de creación de personajes.



Figura 3-4:
La pantalla de
creación de
personajes.

Tu personaje es tu representante en el mundo del juego. Tu personaje obedecerá tus órdenes, y llevará a cabo las acciones que le indiques. A ti te corresponde crear el personaje que más te convenga y que mejor se adecue a tu estilo de juego. Afortunadamente, con el "Fallout Survival Kit" (Kit de supervivencia Fallout), tienes tu felicidad asegurada, ¡garantía de Vault-Tec!

A menudo nos referiremos a ti y a tu personaje como si fuérais la misma persona. En eso reside la gracia de interpretar un personaje: en que uno se vuelve su propio personaje. Tus acciones como jugador controlarán las acciones y las consecuencias de las acciones del personajillo que aparece en pantalla. Hay acciones que se realizan en el juego que nosotros, obviamente, no consideramos correctas, ni tan siquiera legales, en el mundo real. No debes confundir juego y realidad.

Los distintos personajes poseen diferentes estadísticas y habilidades. Durante la fase de creación de personajes podrás realizar ajustes de las estadísticas primarias, las cuales determinarán, a su vez, tus habilidades.

¹Si quieres ver cómo funciona una estadística o una habilidad en particular, haz clic sobre el nombre del elemento con el puntero de tu ratón, y la tarjeta que figura en la parte inferior izquierda de la pantalla te ofrecerá la información correspondiente.



Figura 3-5: Esta tarjeta te aclarará muchas de las dudas que puedas tener. Esta tarjeta es una importante fuente de información, a la que debes prestar atención.

Para crear tu propio carácter, haz lo siguiente:

- (1) Gasta puntos de personaje en estadísticas (ver página 3–5)
- (2) Selecciona tres técnicas destacadas (ver página 3–10)
- (3) Selecciona hasta dos rasgos de carácter (ver página 3–14)
- (4) Selecciona tu edad (ver página 3–17)
- (5) Selecciona tu sexo (ver página 3–17)
- (6) Pon un nombre a tu personaje (ver página 3–17)
- (7) *Opcional:* si fuese preciso, selecciona las opciones que desees (ver página 3–18)
- (8) ¡Enhorabuena! Tu personaje está listo; pulsa DONE (Aceptar) para continuar.



¡Comprueba que no haya en el aire contaminación radiológica ni virus! ¡Tu traje de contención es tu mejor amigo!

PASO Nº 1: GASTA PUNTOS DE PERSONAJE EN ESTADÍSTICAS

Todos los personajes tienen siete estadísticas primarias:

Strength (fuerza). Fuerza física bruta. La capacidad de levantar objetos pesados, pegar más fuerte, acarrear más equipo y utilizar armas más grandes. Los personajes más fuertes serán capaces de llevar más objetos, ocasionar más daños cuando pelean, etc. Si quieres que tu personaje sea grande y musculoso, elige una fuerza elevada.

Perception (percepción). La capacidad de percibir cosas. Una combinación de todos tus sentidos: tacto, vista, gusto, olfato y oído. Tu percepción afecta la puntería de las armas de alcance, los pequeños detalles que puedes percibir, y a otras tareas relacionadas con los sentidos. Los personajes perceptivos obtienen más información sobre el mundo que les rodea. Si deseas que tu personaje pueda utilizar armas capaces de acertar a un blanco a grandes distancias, compra mucha percepción.

Endurance (aguante): La capacidad de soportar agresiones y esfuerzos físicos. Un grado de aguante elevado te permitirá sobrevivir y perseverar donde otras personas menos fuertes tendrían que darse por vencidas. El aguante afecta a tus "hit points" (puntos de salud) y a tus resistencias. Un personaje con mucho aguante puede luchar durante más tiempo, y tiene menos probabilidades de perecer en combate.

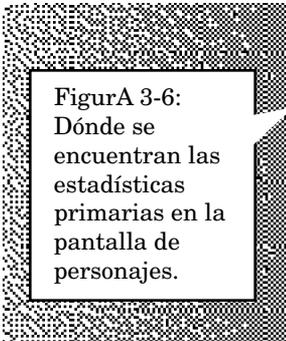
Charisma (carisma). Una combinación de buen aspecto físico y encanto. Cuanto más carisma tengas, mejor podrás comunicarte con otras personas. Los personajes muy carismáticos tienen más posibilidades de obtener lo que desean sin recurrir a la violencia, y de obtener mejores resultados en los intercambios de objetos. Los personajes a los que les guste hablar con la gente deben comprar mucho carisma.

Intelligence (inteligencia). Tu fuerza y aptitud mental. Cuanto mayor sea tu inteligencia, más técnicas dominarás, y más opciones tendrás a la hora de dialogar. Tener una inteligencia elevada es importante para todos los personajes. Los personajes que quieran tener muchas opciones a la hora de dialogar deberán elegir una estadística de inteligencia elevada.

Agility (agilidad). Tu velocidad y tu destreza. Tu capacidad de manipulación física. Tu agilidad afectará a muchas de las técnicas que precisen de una buena coordinación. También ajustará muchas de las estadísticas referentes al combate. Ser ágil es importante para cualquier tipo de personaje. Los personajes combativos y ladrones deben ser más ágiles que los personajes diplomáticos o científicos.

Luck (suerte). Suerte es la estadística extraña. Es una combinación de destino, karma y, en general, de cómo el universo te considera. La suerte modificará muchas cosas... Todos los personajes se beneficiarán de tener mucha suerte, y sufrirán un poco si su suerte no es tan elevada.

Todas las estadísticas primarias tienen un valor. Los valores van del uno (el más bajo), al diez (el más elevado); el cinco es un valor medio. Todos los personajes tienen, para empezar, valores medios en todas las estadísticas. Afortunadamente, dispones de cinco puntos de personaje que puedes invertir en tus estadísticas, para mejorarlas. Si quieres, puedes gastar un punto de personaje en cada una de las cinco estadísticas, o puedes poner todos los puntos de personaje en una estadística, o combinarlos como lo desees.



Para ayudarte a calibrar el valor de una estadística, hemos dado a cada uno de los valores un nombre sencillo de comprender. La lista, de peor a mejor, es como sigue:

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1) Very Bad (muy mal) | 6) Good (bien) |
| 2) Bad (mal) | 7) Very Good (muy bien) |
| 3) Poor (regular) | 8) Great (estupendo) |
| 4) Fair (bastante bien) | 9) Excelent (excelente) |
| 5) Average (normal) | 10) Heroico (heroico) |

*Espero que te sirva de ayuda.
El supervisor*

Si deseas disponer más puntos de personaje, puedes hacer que una estadística quede por debajo de cinco; obtendrás un punto por cada punto que hagas disminuir esa estadística. Las estadísticas no pueden reducirse a un valor inferior a uno. Puedes reducir cualquier estadística o combinación de estadísticas. Tus amigos de Vault-Tec te sugieren que no las reduzcas por debajo de cuatro, pero si quieres puedes hacerlo. Si, por ejemplo, reduces tu inteligencia a menos de cuatro, tu capacidad de dialogar se verá muy reducida (ver página 4–29).

Sin embargo, es preciso que gastes todos tus puntos de personaje antes de que termines tu personaje.

Cuando cambies tus estadísticas primarias, verás que tanto las estadísticas secundarias como las habilidades cambian. Las estadísticas secundarias y las habilidades se basan, en parte, en los valores de las estadísticas primarias, por lo que no puedes ajustar sus valores directamente (ver "tag skills" (técnicas destacadas), más adelante). Si quieres más puntos de salud, tendrás que gastar más puntos de personaje en "endurance" (aguante).

Tus estadísticas te definen. Si tienes mucha fuerza, mucha agilidad, poca inteligencia y poco carisma, probablemente no serás capaz de impresionar a nadie con tus refinados modales en el baile, pero no nos cabe duda de que esa mesa que estás a punto de tirarles a la cabeza sí les sorprenderá.

Tus estadísticas, por lo general, no mejorarán directamente a través de tu experiencia o manera de jugar. Debes considerar que tus estadísticas no se modificarán durante el desarrollo de tus aventuras, y hacer tus planes teniendo eso en cuenta.

Estadísticas secundarias

Para ayudarte a tomar las mejores decisiones posibles con respecto a tu selección de personaje, hemos desarrollado un método fácil de utilizar, que te permitirá determinar tus estadísticas secundarias. A este método le llamamos el método de "lee lo de abajo", y creemos que funciona la mar de bien.

Hit points (puntos de salud). Tus puntos de salud determinan cuánto te pueden vapulear antes de que estires la pata. Cuantos más puntos de salud tengas, más tiempo sobrevivirás en este mundo cruel. Cuantos menos puntos tengas, más tendrás que curarte. El número de puntos de salud de que dispones aumentará conforme tu personaje vaya adquiriendo experiencia y superando niveles. El número de puntos de salud actuales aparece en la pantalla junto al número máximo de puntos de salud que puedes conseguir. Si, por ejemplo, tienes 1/30 puntos de salud, es que necesitas asistencia médica profesional... y urgentemente, tío. Los puntos de salud iniciales son equivalentes a $15 + (2 \times \text{aguante}) + \text{fuerza}$. Los personajes contarán con un promedio de 30 puntos de salud.

Armor Class (clase de coraza). La clase de tu coraza natural representa en qué medida eres capaz de evitar que te alcancen en combate. Cuanto más elevada sea la cifra de esta estadística, más bajo será el número de posibilidades de alcanzarte de tu oponente. La clase de tu coraza natural puede aumentarse y mejorarse con el uso de una coraza. Si deseas obtener más información acerca de las corazas y de la clase de coraza, consulta Armor (coraza; página 5–12) y las corazas de muestra que se encuentran en la Equipment List (lista de equipo; página 5–15). La clase de coraza es igual a tu agilidad. Los personajes contarán como promedio con una clase de coraza 5.

Action Points (puntos de acción). El número de puntos de acción que posee tu personaje decide el número de acciones diferentes que puedes emprender durante tu turno en el combate. Cada una de las acciones tendrá su propio coste en puntos, que se restará del total de tus puntos de acción. Cuando tus puntos de acción se agoten, no podrás ejecutar ninguna otra maniobra hasta que te llegue el próximo turno de combate. Los puntos de acción no son acumulativos, pero pasan a sumarse uno por uno a la clase de coraza. Si te quedan 4 puntos de acción cuando acabas tu punto de combate, conseguirás una bonificación de 4 puntos que se sumarán a tu clase de coraza hasta el inicio del próximo turno. Para más detalles sobre los puntos de acción, consulta la página 5–2).

Nivel inicial. Los puntos de acción iniciales son equivalentes a H agilidad + 5. Los personajes contarán como promedio con 7 puntos de acción.

Carry Weight (capacidad de carga). La cantidad total de equipo que puedes llevar en el mundo postnuclear queda definida por tu capacidad de carga. Cuanto más elevada sea tu capacidad de carga, más equipo podrás transportar. No podrás llevar más libras de equipo que las indicadas por tu capacidad de carga.

Nivel inicial. La capacidad de carga inicial de tu personaje es de 25lbs + (tu fuerza x 25lbs). Los personajes podrán acarrear como promedio 150lbs.

Melee Damage (daños ocasionados en combate cuerpo a cuerpo). Se trata de la cantidad de daño extra que puedes hacer en combates desarmado o con armas para combate cuerpo a cuerpo. La utilización de tus puños, un cuchillo o un mazo en combate, hará el daño básico que esas armas puedan hacer sumado a tu capacidad de ocasionar daños en combate cuerpo a cuerpo. Si quieres que tus daños ocasionados en combate cuerpo a cuerpo sean mayores, elige más fuerza.

Initial Level. El nivel inicial de daños en combate cuerpo a cuerpo equivale a Fuerza - 5, con un mínimo de 1 punto. Los personajes contarán como promedio con 1 punto de daños ocasionados en combate cuerpo a cuerpo.

Damage Resistance (resistencia a los daños). Tu capacidad para resistir cierta cantidad de daños recibidos en combate se debe a tu estadística de resistencia a los daños. Esta estadística es un porcentaje, lo cual significa que de cada golpe recibido se restará una cantidad equivalente al porcentaje del daño que ese golpe ocasionaría normalmente. Si tu resistencia a los daños es del 10%, y en un único ataque recibes 20 puntos de daños, una vez restada tu resistencia a los daños te quedarán 18 puntos de daños. Para que tu resistencia a los daños aumente, tendrás que utilizar una de las corazas del equipo.

Nivel inicial. Tu resistencia a los daños inicial es del 0%.

Poison Resistance (resistencia al veneno). Resultar envenenado es por desgracia una posibilidad que hay que tener en

cuenta. Por suerte, la mayor parte de las personas cuentan con una gran resistencia al veneno, si se compara con la de los pequeños animales que normalmente son las presas de las serpientes venenosas. La resistencia al veneno es el porcentaje en que se reducirá el daño que el veneno te ocasiona.

Nivel inicial. La resistencia inicial al veneno es equivalente al aguante x 5. Los personajes tendrán como promedio una resistencia al veneno del 25%.

Radiation Resistance (resistencia a la radiación). La radiación es algo que debe preocupar a todos los moradores del refugio. Si bien es normal que una persona normal absorba una pequeña cantidad de roentgens, o radianes, durante las actividades anuales normales (más si las actividades incluyen expediciones a la montaña y/o viajes en globo a gran altitud), una cantidad elevada de envenenamiento por radiación es realmente preocupante. Una persona normal recibe aproximadamente entre medio y un radián por año. Después de una lluvia atómica esa cantidad aumentará. Si deseas más información, consulta Daños (página 5–12). En caso de que resultes expuesto a radiación, tu resistencia a la radiación reduciría el total de radianes que recibes en un porcentaje. La resistencia a la radiación funciona de manera semejante a la resistencia a los daños o al veneno.

Nivel inicial. El nivel inicial de la resistencia a la radiación es equivalente a tu aguante x 2. Los personajes normalmente tendrán una resistencia a la radiación del 10%.

Sequence (secuencia). Esta estadística te ayudará a determinar quién inicia el combate, y el orden de actuación de personajes y criaturas. Consulta Combate (página 5–2) si deseas recibir más información. Cuanto más alto sea el valor de la secuencia, más posibilidades tendrás de actuar antes que tu oponente.

Nivel inicial. La secuencia inicial es igual a tu percepción x 2. Los personajes normales tienen una secuencia con un valor de 10.

Healing Rate (ritmo de curación). Todas las personas no sanan de sus heridas a la misma velocidad, o en el mismo período de tiempo. Tu ritmo de curación te indicará hasta qué punto podrás recuperarte rápidamente de un encuentro casi fatal y volver a tu apasionante ocupación de atrasar el fin del mundo. Si has sufrido daños, al final de cada día obtendrás un número de puntos de salud equivalentes a tu ritmo de curación. Si descansas, recuperarás cada seis horas un número de puntos de salud equivalentes a tu ritmo de curación. En ningún caso recibirás un número de puntos de salud superior a tu número máximo de puntos de salud.

Nivel inicial. El nivel inicial del ritmo de curación es equivalente a N aguante, con un mínimo de 1. Los personajes tendrán como promedio un ritmo de curación de 1.

Critical Chance (oportunidad crítica). Los blancos críticos en combate son ataques especiales que causan daños extraordinarios, o algún efecto especial. La posibilidad de lograr un blanco crítico se basa en parte en esta estadística. Cuanto más elevada sea tu oportunidad crítica, más posibilidades tendrás de asestar uno de esos poderosos golpes. Esta estadística se expresa en forma de porcentaje, que se añade directamente como bonificación a las oportunidades de lograr un blanco crítico.

Nivel inicial. El nivel inicial de oportunidad crítica es igual al promedio de tu percepción e inteligencia. Los personajes tendrán como promedio un porcentaje de oportunidad crítica del +5%.

PASO Nº2 SELECCIONA TRES TÉCNICAS DESTACADAS

Las técnicas son habilidades aprendidas. A diferencia de tus estadísticas básicas, tus técnicas mejorarán conforme vayas adquiriendo experiencia. Todas las habilidades tienen un nivel técnico, que se expresa en forma de porcentaje. Cuanto más elevado sea el nivel técnico, más probabilidades de éxito tendrás a la hora de utilizar esa técnica. Todo nuevo morador del refugio debe seleccionar tres técnicas destacadas en las que especializarse. No podrás abandonar el editor de personajes a menos que selecciones tus tres técnicas destacadas.

Tus tres técnicas recibirán inmediatamente un incremento del +20%, pero lo más importante es que la experiencia te hará mejorarlas más rápidamente que con las habilidades restantes. Cuando gastes puntos de técnica en ellas, la mejora que obtendrás será del doble (ver experiencia, página 5–21).

Haz clic sobre el nombre de la técnica para acceder a la tarjeta de información.

Haz clic sobre el pequeño botón que aparece a la izquierda del nombre de la técnica para seleccionarla. Las técnicas destacadas aparecerán resaltadas en un color diferente, para recordarte que lo son.

Algunas técnicas se utilizan automáticamente cuando haces algo. Otras técnicas necesitan que las utilices activamente. Esas técnicas que necesitan ser activadas puedes utilizarlas accediendo al Skilldex (ver página 4–16).

A continuación te presentamos la lista de técnicas completa, para ayudarte a elegir tus técnicas destacadas:

Lista completa de técnicas

Armas pequeñas, armas grandes, armas energéticas, sin armas, armas de cuerpo a cuerpo y armas arrojadas, son las técnicas de combate. Estas técnicas rigen el uso de las armas y los ataques que se realizan en combate. Se utilizan automáticamente cuando atacas a un oponente.

Small Guns (armas pequeñas). Esta técnica cubre el uso de pistolas, pistolas ametralladoras, rifles y escopetas. Cuanto más elevada sea tu técnica de armas pequeñas, más fácil te resultará dar en el blanco cuando las utilices, y tu alcance efectivo en combate será mayor.

Nivel inicial. La técnica inicial de armas pequeñas es equivalente a $35\% + (1\% \times \text{agilidad})$. Los personajes normales tendrán como promedio un 40%.

Big Guns (armas grandes). Se trata de la técnica de utilización de lanzallamas, minicañones, lanzacohetes y otras armas de gran calibre. Si se trata de un arma grande, puedes dar por descontado que la técnica a emplear será la de armas grandes. Como en el caso de las armas pequeñas, cuanto mejor sea tu técnica, más fácil te resultará acertar a tu objetivo, y mayor será la distancia a la que podrás alcanzarlo.

Nivel inicial. La técnica inicial de armas grandes es equivalente al $10\% + (1\% \times \text{agilidad})$. Los personajes normales tendrán como promedio una técnica del 15%.

Armas energéticas. La técnica de utilización de armas energéticas no es muy común en el refugio. Las armas energéticas acababan de hacer su aparición en el momento de la conflagración. Esta técnica cubre la utilización de láseres y de armas de plasma. Básicamente, si el arma utiliza una célula energética o un bloque de alimentación, y no munición en cartuchos, ésta será la técnica necesaria para utilizarla.

Nivel inicial. El nivel inicial de la técnica de armas energéticas es equivalente al $10\% + (1\% \times \text{agilidad})$. Los personajes normales tendrán como promedio una técnica del 15%.

Unarmed (sin armas). Es la técnica de vapulear a la gente con tus puños y tus pies. Cuanto mejor seas en el empleo de esta técnica, más posibilidades tienes de alcanzarles en combate. Si tu nivel técnico es muy elevado, podrás propinar con más facilidad los golpes dirigidos, y ocasionar daños terribles al enemigo. Todos los personajes poseen inicialmente una técnica de pelea sin armas bastante buena, porque el concepto básico de la misma es bastante sencillo.

Nivel inicial. El nivel inicial de la técnica de combate sin armas es equivalente a $40\% + (1\% \times \text{promedio de tu agilidad y fuerza})$. Los personajes tendrán como promedio una técnica de combate sin armas del 45%.

Speech* (conversación). Es la técnica del diálogo. Cuanto mejor sea tu técnica de conversación, más posibilidades tienes de conseguir lo que deseas hablando con la gente. Cuando haya una oportunidad de que el PNJ acepte lo que dices, se crea tu mentira o sencillamente obedezca, esta es la técnica que debes emplear. Uso automático.

Nivel inicial. El nivel inicial de la técnica de conversación es equivalente al $25\% + (2\% \times \text{carisma})$. Los personajes tendrán como promedio una habilidad del 35%.

Barter (Trueque)*. Se trata del arte del intercambio. En el mundo postnuclear el dinero no es de uso común. El trueque te permitirá salir ganando cuando intercambies equipo, armas y otras cosas. Una mayor habilidad en el trueque te permitirá reducir los precios que pagas por las cosas que adquieres, y aumentar el dinero que consigues al vender equipo sobrante. Una buena técnica de

trueque no es importante si estás matando a todo el mundo, pero desde luego es una técnica valiosa para los personajes que no sean unos fieras. Uso automático.

Nivel inicial. El nivel inicial de la técnica de trueque es equivalente a $20\% + (2\% \times \text{carisma})$. Los personajes tendrán como promedio una técnica del 30%.

 *NOTA: Las técnicas de la conversación y del trueque son propias del personaje diplomático.

Gambling (juego). La técnica del juego te permite jugar a juegos de azar, y ganar en ellos más a menudo, en lugar de jugar a juegos de azar y perder más a menudo. Cuando el mundo llegue a su fin y lo único que quede sea una sopa de sobre, siempre habrá algún estúpido que la apueste en una carrera de cucarachas. Uso automático.

Nivel inicial. el nivel inicial de juego es equivalente al $20\% + (3\% \times \text{suerte})$. Los personajes tendrán como promedio una técnica del 35%.

Outdoorsman (vida al aire libre). Es la técnica de la vida al aire libre, y de la supervivencia en un entorno hostil. No muchas de las personas del refugio pueden utilizar esta técnica. Uso automático.

Nivel inicial. El nivel inicial de la técnica de vida al aire libre es equivalente al $5\% + (1\% \times \text{el promedio de tu inteligencia y aguante})$. Los personajes tendrán como promedio una técnica del 10%.

•AVISO•

Las siguientes técnicas no cuentan con la aprobación de Vault-Tec

SNEAK (desplazamiento furtivo). es la técnica de ser capaz de desplazarse sigilosamente y sin ser visto. Cuando te desplazas furtivamente y te sale bien, la posibilidad de que otras personas se percaten de tu presencia, a distancia, será menor. Si te acercas demasiado a un mutante peligroso, siempre te verá, independientemente de lo bueno que seas a la hora de desplazarte furtivamente. Uso activo. Activa y desactiva SNEAK para utilizar esta técnica. Cuando eches a correr dejarás automáticamente de utilizar la técnica de desplazamiento furtivo. Mientras te desplazas furtivamente verás lo siguiente en la pantalla, justo por encima de la barra de la interfaz.



Esto no te indica si estás logrando pasar desapercibido; eso lo sabrás por las reacciones que tengan las criaturas hostiles o curiosas que encuentres. Tu técnica de desplazamiento furtivo empieza a disminuir cuando comienzas a desplazarte de ese modo, y cada minuto después.

Nivel inicial. La técnica inicial de desplazamiento furtivo es equivalente al $25\% + (1\% \times \text{agilidad})$. Los personajes tendrán como promedio una técnica de desplazamiento furtivo del 30%.

Lockpick (ganzúa). Si necesitas abrir cerraduras, pero no dispones de la llave adecuada, esta es la técnica que debes emplear. Si tienes una ganzúa tendrás más oportunidades de conseguir abrir una cerradura, pero no es imprescindible. En el mundo de Fallout hay dos tipos de cerraduras: primitivas y electrónicas. Las ganzúas convencionales serán efectivas en las cerraduras primitivas, y las ganzúas electrónicas serán efectivas en las cerraduras electrónicas. Algunas cerraduras son más difíciles de abrir que otras. Uso activo. Selecciona una cerradura para intentar abrirla.

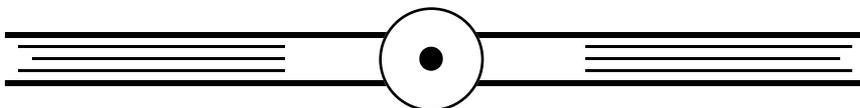
Nivel inicial. La técnica inicial de uso de ganzúas es equivalente al $20\% + (1\% \times \text{el promedio de tu percepción y agilidad})$. Los personajes tendrán como promedio una técnica del 25%.

Steal (robar). Como su nombre indica, esta técnica es el arte de coger cosas de una persona u objeto, sin que te pillen. Y siempre, incluso si lo logras, queda una posibilidad de que alguien te pille. Los objetos de mayor tamaño son más fáciles de robar que los objetos de menor tamaño. Cuantos más objetos intentes robar, más posibilidades tendrás de que te sorprendan. Los objetos que equipan a una persona no pueden robarse. Si quieres robarle algo a alguien, es una buena idea aproximarte por su espalda, para que les resulte más difícil sorprenderte. Uso activo. Tendrás que elegir un objetivo para tus robos.

Nivel inicial. El nivel inicial de la técnica de robo es equivalente al $20\% + (1\% \times \text{agilidad})$. Los personajes normales tendrán como promedio una técnica de robo del 25%.

Traps (trampas). La técnica de desactivar las cosas malas que pueden hacerte daño, y que encontrarás gracias a tu percepción. Si decides instalar cosas malas que puedan hacer daño a otras personas (como explosivos, por ejemplo), ésta es la técnica que tendrás que utilizar para hacerlo. Si cometes un error grave a la hora de colocar un explosivo éste explotará prematuramente. Uso activo, pero en ocasiones uso automático. Deberás seleccionar la trampa antes de intentar desactivarla.

Nivel inicial. El nivel inicial de la técnica de trampas es equivalente a $20\% + (1\% \times \text{el promedio de tu percepción y tu agilidad})$. Los personajes promedio tendrán una técnica del 25%.



First Aid (primeros auxilios)*. Es la técnica empleada para curar heridas pequeñas, cortes y magulladuras. Esta técnica no puede utilizarse más que tres veces al día, y tarda algo de tiempo en hacer efecto. Uso activo. Tienes que seleccionar un objetivo para tu curación, pero lo más probable es que el objetivo seas tú mismo.

Nivel inicial: El nivel inicial de la técnica de primeros auxilios es equivalente al 30% + (1% x el promedio de tu percepción + inteligencia). Los personajes tendrán como promedio una técnica del 35%.

Doctor*(médica). Es un tipo de curación más avanzado, con la que puedes curar lesiones graves, o extremidades paralizadas, pero no las lesiones ocasionadas por el veneno o la radiación. Es una técnica cuya utilización requiere tiempo. El tiempo necesario para aumentar esta técnica aumentará con el número de miembros paralizados. Únicamente podrás utilizar esta técnica tres veces al día, pero puedes combinarla con la de primeros auxilios. Uso activo. Para poder jugar a médicos tendrás que elegir un objetivo.

Nivel inicial. El nivel inicial de la técnica médica es equivalente al 15% + (1% x el promedio de tu percepción e inteligencia). Los personajes tendrán como promedio una técnica del 20%.

 *NOTA: Las técnicas de primeros auxilios y médica son técnicas de curación, y resultarán de utilidad a todos los miembros del personal.

Las dos últimas técnicas son técnicas científicas.

Science (científica). La técnica del conocimiento y el aprendizaje. Cubre ordenadores, electrónica, mecánica y otras tareas que ponen dolor de cabeza. Uso activo, pero en ocasiones uso automático. Para hacer de científico loco tendrás que seleccionar un objetivo.

Nivel inicial. El nivel inicial de la técnica científica es equivalente al 25% + (2% x inteligencia). Los personajes normales tendrán como promedio una técnica científica del 35%.

Repair (reparación). Se trata del uso práctico de la ciencia. Las reparaciones te permitirán arreglar cosas, y en un mundo en que la mayoría de las cosas no funcionan, esto te resultará bastante útil. Uso activo. Tendrás que arreglar un objetivo determinado.

Nivel inicial. La técnica inicial de reparación es equivalente al 20% + (1% x inteligencia). Los personajes tendrán como promedio una técnica del 25%.

PASO Nº3: SELECCIONA HASTA DOS "TRAITS" (RASGOS DE CARÁCTER)

Los rasgos de carácter son las características que mejor definen quién eres. Los rasgos de carácter no pueden realmente clasificarse en una única estadística o ubicación, por lo que les hemos reservado su propia sección. Si quieres disfrutar de los aspectos positivos de un rasgo de carácter tendrás que aceptar también sus aspectos negativos.

Afortunadamente, los rasgos de carácter son optativos. No tienes por qué elegir ninguno, tú verás. Si quieres, puedes elegir hasta dos rasgos de carácter, y debes hacerlo durante la creación del personaje, ya que no es posible seleccionar un rasgo una vez iniciado el juego.

Para seleccionar un rasgo de carácter, haz clic sobre el botón pequeño situado junto al nombre del mismo. Los rasgos seleccionados aparecerán resaltados. Haz clic sobre el botón de un rasgo seleccionado para anularlo.

Figura 3-7: La lista de los rasgos de carácter opcionales del editor de personajes.



Fast Metabolism (metabolismo rápido). La velocidad de tu metabolismo será el doble de lo normal. Esto significa que eres mucho menos resistente a la radiación y al veneno, pero también que tu cuerpo se cura más rápido. Velocidad de curación: +2, pero tu resistencia al veneno y a la radiación serán inicialmente 0%.

Bruiser (propinar golpes). Algo más lento, pero algo más potente. Es posible que no logres pegar con tanta frecuencia, pero cuando lo hagas, te aseguro que lo notarán. Tus puntos de acción totales se reducen, pero tu fuerza aumenta. Tu fuerza es +2, pero pierdes 2 puntos de acción.

Small Frame (cuerpo pequeño). No eres tan grande como el resto de los habitantes del refugio, pero eso no te hará ser más lento. No puedes acarrear tanto peso, pero eres más ágil. Obtienes una bonificación de +1 por agilidad, pero tu capacidad de carga será de 15lbs x tu fuerza.

One hander (mano dominante). Una de tus manos es muy dominante. Eres excepcionalmente bueno con armas que se utilizan con una sola mano, pero tienes dificultades con armas que requieren el uso de las dos. Tienes un -40% de posibilidades de dar en el blanco con armas que se manejen con dos manos, y +20% de dar en el blanco con armas que se manejen con una única mano.



Los objetos brillantes deben ser considerados peligrosos todo el tiempo. Si un objeto da luz suficiente como para leer de noche, ¡no lo toques!

Finesse (destreza).

Eres muy hábil en tus ataques. No ocasionas tantos daños, pero tus blancos son más mortíferos. Todos tus ataques ocasionarán un 30% menos de daño. Tus posibilidades de conseguir un blanco crítico son un 20% mayores.

Kamikaze. Como no prestas ninguna atención a las amenazas, puedes actuar mucho más rápido en tu turno. Este rasgo de carácter disminuye la clase de tu coraza al límite de la coraza

que lleves, pero tus secuencias en tu turno de combate serán mucho más rápidas. No tendrás coraza natural, para estar protegido deberás llevar una coraza real. Tu secuencia obtiene una bonificación de +5 puntos.

Heavy Handed (bestia). Pegas más rápido, no mejor. Tus ataques son muy brutales, pero no son hábiles. En raras ocasiones consigues alcanzar un buen blanco crítico, pero siempre causarás más daños en cuerpo a cuerpo. Consigues 4 puntos de daños más en combate cuerpo a cuerpo (sin armas o con armas para combate cuerpo a cuerpo). A tus blancos críticos se les aplica una modificación del -30% con respecto a lo indicado en las tablas de blancos críticos.

Fast Shot (tirador rápido). No tienes tiempo de apuntar para un ataque dirigido, porque atacas más rápido que los demás. Te cuesta un punto menos utilizar un arma. No puedes realizar tiros precisos, pero para usar todas las armas tienes PA-1.

Bloody Mess (masacre). Por alguna extraña ironía del destino, las personas que te rodean mueren violentamente. Siempre ves la peor muerte posible para una persona. Si reduces el nivel de violencia en el medidor de violencia de la pantalla de Preferencias (ver página 4–35), presenciarás el máximo nivel de violencia posible para el ajuste que hayas realizado.

Jinxed (gafe). Lo bueno es que todos los que te rodean cometen más errores críticos en combate... ¡lo malo es que también los cometes tú! Si tú, o un personaje no jugador, cometéis un fallo durante el combate, hay una gran probabilidad de que el fallo se aumente (o se reduzca) a un fallo crítico. Los fallos críticos no son cosa buena: las armas explotan, atacas al objetivo equivocado, pierdes parte de un turno, o cualquier cosa igualmente desastrosa.

Good Natured (buena persona). Cuando eras pequeño no te interesabas tanto en técnicas de combate. Tus técnicas de combate comienzan al nivel más bajo, pero tus técnicas de primeros auxilios, médica, de conversación y de trueque, mejoran considerablemente. Estas técnicas obtienen una bonificación del +20%, y recibes una modificación del -10% en tus técnicas de combate iniciales (armas pequeñas, armas grandes, armas energéticas, sin armas, armas de combate cuerpo a cuerpo).

Chem reliant (confianza en las sustancias químicas). Tienes una mayor facilidad de caer en una adicción a las sustancias químicas. Tus posibilidades de convertirte en adicto son dos veces más grandes de lo normal, pero te recuperas más rápido de sus efectos perniciosos.

Chem resistant (resistente a las sustancias químicas). El efecto de las sustancias químicas sobre ti dura la mitad de lo normal, pero tus posibilidades de caer en una adicción son también la mitad de lo normal.

Night Person (noctámbulo). Como eres un noctámbulo, estás más despierto después de la caída del sol. Tu inteligencia y percepción mejoran de noche, pero empeoran durante el día. Esas dos estadísticas reciben una modificación de -1 desde las 06:01 hasta las 18:00, y una modificación de +1 de 18:01 a 06:00 (6:00p.m. a 6:00 a.m., si prefieres).

Skilled (técnico). Como pasas más tiempo que los demás mejorando tus técnicas, tienes más puntos técnicos. La desventaja es que no ganas tantas habilidades extra. Obtendrás 5 puntos técnicos adicionales por cada nuevo nivel de experiencia.

Gifted (capacitado). Tienes más capacidades innatas que la mayoría, así que no has pasado tanto tiempo afinando tus técnicas. Tus estadísticas son mejores que las de la persona normal, pero no tienes suficiente técnica. Todas las estadísticas reciben una modificación de +1. Todas las técnicas una modificación de -10%. Recibes 5 puntos menos por nivel.

PASO Nº 4: SELECCIONA TU EDAD

No todas las personas son iguales. Su edad te dirá mucho acerca de cómo son. La edad de tu personaje te ayudará a definirlo mejor. El personal está listo para abandonar el refugio a los 16 años, y habrá perdido la chispa de la juventud a los 35 años. Puedes elegir una edad entre 16 y 35 años, ambos incluidos.

Haz clic sobre el botón AGE (edad) para pasar de ser un espléndido joven a ser un experimentado adulto. La flecha de la izquierda aumentará tu edad, en tanto que la flecha de la derecha te rejuvenecerá. La edad no tendrá una influencia directa sobre tu personaje durante la fase de creación de personajes.

La edad tendrá alguna pequeña influencia en el juego, pero es sobre todo una cuestión de preferencia del jugador. Elegir un personaje joven o viejo no tiene ventajas o desventajas directas.

PASO Nº 5: SELECCIONA TU SEXO

Tu personaje, como la mayoría de las personas que le han precedido, puede ser hombre o mujer. Esto tendrá alguna influencia en el juego, así que elige cuidadosamente. Pero no tendrá una influencia demasiado grande en la aventura, así que tampoco te lo pienses demasiado. Algunos personajes 'no jugador' reaccionarán de manera diferente si eres un hombre o una mujer.

Haz clic sobre el botón MALE/FEMALE (hombre/mujer) para hacer que aparezca una pequeña ventana. Haz clic en el símbolo del hombre si quieres ser un hombre, y haz clic sobre el símbolo de la mujer si quieres ser una mujer.

Disfruta de tu decisión, porque no podrás cambiarla una vez que empiece el juego.

PASO Nº6: DA UN NOMBRE A TU PERSONAJE

Haz clic sobre el botón NAME (nombre) y teclea el nombre de tu personaje. Pulsa ENTER cuando hayas acabado, o haz clic en el botón DONE (Listo). Si quieres cambiar tu nombre, debes hacerlo ahora. Si no quieres, la gente te llamará "None" (nadie), el personaje sin nombre.

Tu nombre debería dar una indicación acerca de tu personaje. Bob es bastante aburrido (Vault-Tec pide perdón a todos los moradores del refugio

que se llamen Bob por utilizar su nombre en este ejemplo). Spike (pincho) es mejor, especialmente si te gusta utilizar armas afiladas en el combate cuerpo a cuerpo. Dr. Atomic es perfecto para el personaje de un joven científico novato.

Cuando hayas completado los primeros seis pasos, tu personaje estará acabado. A menos que necesites utilizar una de las opciones del editor de personajes en el paso nº7, puedes pasar al paso nº 8 (ver más adelante) e iniciar el juego.

SAVE (GUARDAR)
 Selecciona esta opción si quieres guardar tu personaje durante el proceso de creación de personajes. Aparecerá una ventana "Save Character" (guardar personaje), introduce un nombre de archivo y pulsa ENTER.

LOAD (CARGAR)
 Para cargar un personaje que hayas guardado anteriormente, haz clic sobre LOAD y selecciona a continuación el personaje que te interese en la lista de personajes archivados. Esta acción sobrescribirá el personaje actual.

PRINT TO FILE (IMPRIMIR A ARCHIVO)
 Selecciona esta función si deseas obtener una copia en papel de tu personaje. Se te solicitará un nombre de archivo, y se escribirá una versión sólo texto en el directorio Fallout. El personaje no se guarda automáticamente si lo imprimes a un archivo. Fallout no puede recuperar un personaje a partir de una versión sólo texto.

ERASE (BORRAR)
 Si no estás satisfecho con el personaje actual, y deseas empezar de cero, selecciona esta opción. Antes de que el personaje actual se borre, tendrás una oportunidad para confirmar esta operación. Quedas avisado.

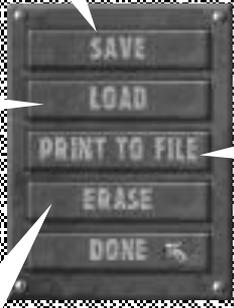


Figura 3-8: Pantalla de opciones del editor de personajes.

PASO Nº7: OPCIONES DEL EDITOR DE PERSONAJES

Para ayudarte a crear o modificar un expediente, hemos incluido varias opciones... ¡por el mismo precio! Selecciona el botón OPTIONS (opciones) situado en la parte inferior de la pantalla de edición de personajes para acceder a un menú Options (opciones) especial.

PASO Nº8: ACABA TU PERSONAJE

Como hemos mencionado anteriormente, haz clic sobre DONE (listo) en la pantalla de creación de personajes.

Sección IV. INSTRUMENTACIÓN

...outside the immediate range of the explosions, ... would be a time of extraordinary hardship, both for the Nation and the individual. The effects of fallout radiation would be present in areas not decontaminated. Transportation and communication would be disrupted. The Nation would be prey to strange rumors and fears. But if effective precautions have been taken in advance, it need not be a time of despair. These are somber subjects, and they presuppose a catastrophe which can be made very unlikely by wise and positive policies. Still, realistic preparation for what might happen is far more useful than blindness.

WORDS OF THE ATOMIC AGE

The explosive equivalent of one million tons of TNT, the A-500, a five megaton nuclear weapon exploded at sea. Ground level is assumed as a basis for describing fallout effects.

INFORMACIÓN GENERAL

Cuando inicias Fallout, puedes pulsar la barra espaciadora o la tecla ESC para evitar las secuencias introductorias. Sin embargo, no debes hacerlo a menos que las hayas visto ya, porque las secuencias contienen información importante.

Lo primero que verás es el menú principal.

MENÚ PRINCIPAL

El menú principal es muy simple. Desde él, podrás iniciar una nueva partida, cargar una partida guardada anteriormente, volver a ver la secuencia introductoria, ver la ficha técnica, o salir al sistema operativo normal.

INTRO

Vuelve a reproducir las dos primeras secuencias introductorias. Siempre puedes presionar la barra espaciadora o ESC para cancelar la reproducción de una secuencia, pero si no te cansas de verlas (como nosotros), puedes usar esta opción.

NEW GAME (NUEVA PARTIDA)

Haz clic en este botón para iniciar una nueva partida desde el principio. A continuación pasarás a la pantalla de selección de personajes (ver más abajo). Si acabas de instalar Fallout, ésta debe ser tu primera opción.

CREDITS (FICHA TÉCNICA)

Si quieres ver una lista (muy larga) de las personas que han trabajado en Fallout, pulsa este botón.

EXIT (SALIR)

Si haces clic en este botón, volverás al sistema operativo. No es necesario confirmar la acción. Muchas gracias por jugar.

LOAD GAME (CARGAR PARTIDA)

Selecciona esta opción para recuperar una partida guardada con anterioridad. Pasarás a la pantalla estándar de cargar partida (ver página 4-35), en la que podrás recuperar cualquiera de las partidas guardadas previamente. Si todavía no has guardado ninguna partida, no te sugerimos que hagas clic en este botón.



Figura 4-1:
Menú principal
de Fallout

PANTALLA DE SELECCIÓN DE PERSONAJES

Cuando selecciones NEW GAME (nueva partida) en el menú principal, verás esta pantalla. Puedes elegir entre TAKING (adoptar) o MODIFYING (modificar) uno de los tres personajes predefinidos, o de CREATING (crear) tu propio personaje desde cero.

Si pulsas CANCEL volverás al menú principal.



Figura 4-2:
Pantalla de
selección de
personajes.

El juego se iniciará una vez que hayas seleccionado o creado un personaje. Una vez que conozcas las instrucciones del supervisor, pulsa ESC para saltártelas.

Empezarás Fallout fuera del refugio Vault-13. Tu primera misión es explorar el área circundante, y después dirigirte al refugio Vault-15, hacia el este. Para hacerlo, tienes que salir de las cavernas.

Utilizando el panel de instrumentación del refugio, o la interfaz, como la denominaremos más a menudo, podrás interactuar con el mundo del juego y controlar tu personaje.



En caso de resultar expuesto a radiación, deberás ducharte con mucha agua tan pronto como te sea posible. Aplicate espuma, aclárate y repite el proceso.



Figura 4-3:
¡Vista normal!

VISTA DEL JUEGO

A continuación te ofrecemos un ejemplo de la vista normal.

La parte superior de la pantalla se llama la vista del juego. Aquí es donde sucede la acción. Tu personaje, y los personajes ‘no jugador’ (PNJ), ocupan esta parte de la pantalla. La mayor parte de tus acciones, tales como desplazarte, coger cosas, hablar con gente, luchar, abrir puertas, explorar, etc., las llevarás a cabo en esta parte de la pantalla.

La parte inferior de la pantalla es la barra de la interfaz. Aquí realizarás acciones como acceder al inventario, seleccionar un arma con la cual atacar, ir a la pantalla de personajes, seleccionar opciones, obtener información de la pantalla de visualización, etc.

BARRA DE LA INTERFAZ

La parte inferior de la pantalla normal del juego se llama la barra de la interfaz. La barra de la interfaz tiene este aspecto:



Figura 4-4: Barra de la interfaz.

En las páginas siguientes encontrarás un diagrama y una descripción de las funciones de la barra de la interfaz.

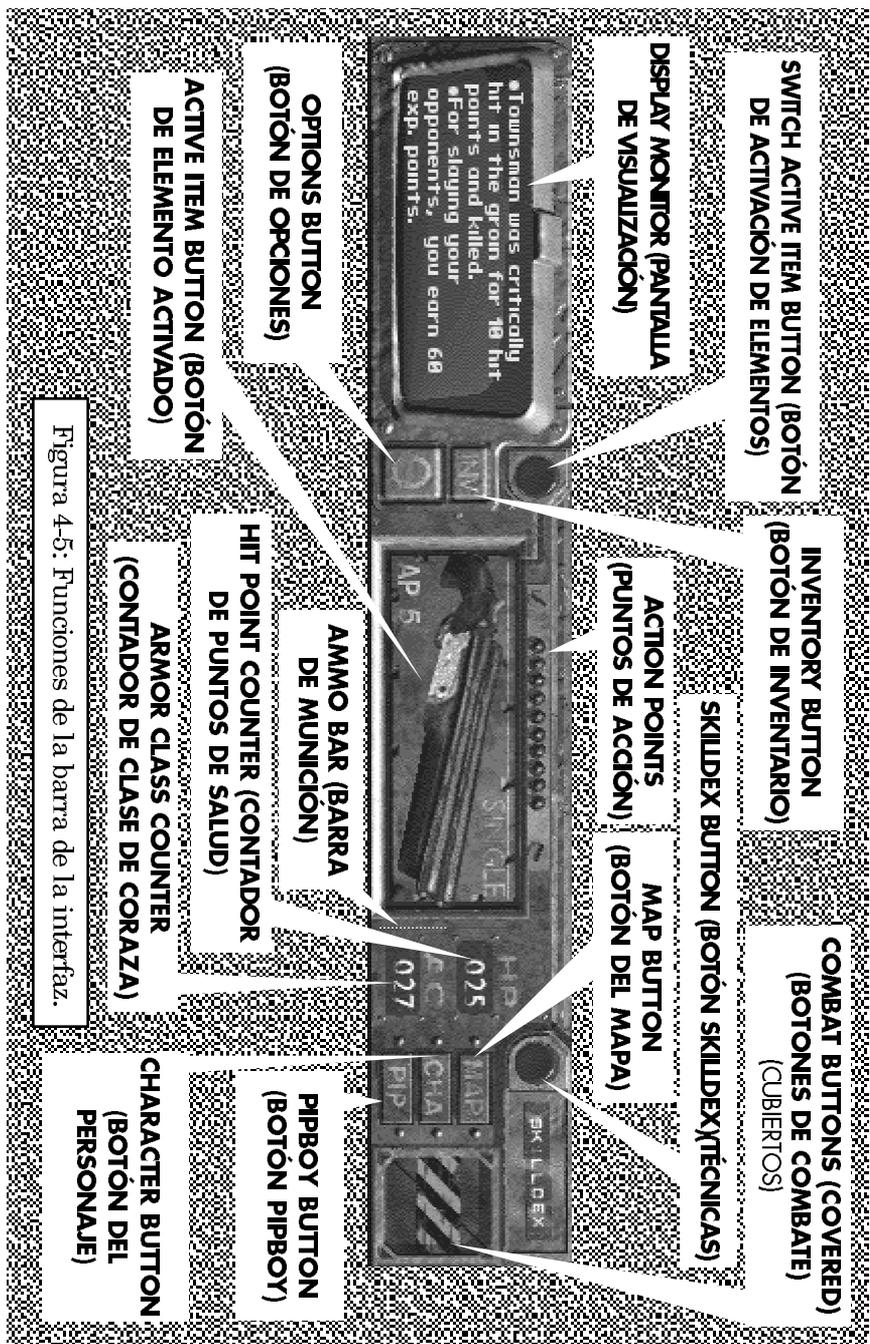


Figura 4-5: Funciones de la barra de la interfaz.



Figura 4-6: Flechas de desplazamiento

Display Monitor (pantalla de visualización). La pantalla de visualización te proporciona información sobre tus acciones a medida que vas realizándolas. Estos pequeños mensajes son importantes, así que procura leerlos todos. Por suerte, puedes hacer que la pantalla retroceda para leer mensajes antiguos moviendo el cursor sobre la pantalla de visualización hasta que éste adopte la forma de una pequeña flecha.

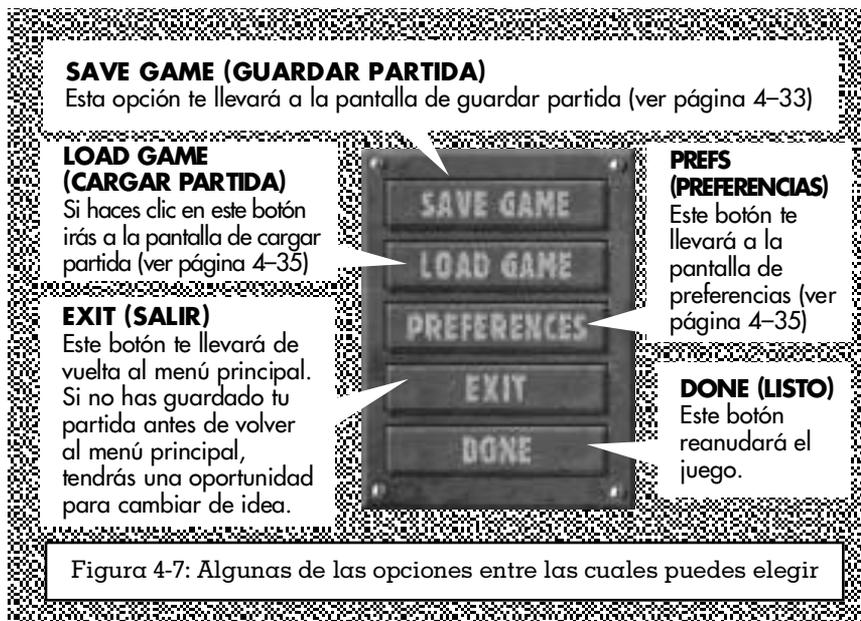
Si el cursor se encuentra en la parte inferior de la pantalla de visualización, la flecha señalará hacia arriba. Si haces ahora un clic con el botón izquierdo, la pantalla se desplazará hacia abajo para que puedas leer los mensajes anteriores.

Si el cursor se encuentra en la parte superior de la pantalla de visualización, la flecha señalará hacia abajo. Si haces ahora un clic con el botón izquierdo la pantalla se desplazará hacia arriba para que puedas leer los mensajes más recientes.

Si mientras estás leyendo mensajes antiguos aparece en pantalla un nuevo mensaje, la pantalla volverá a su posición inicial y mostrará el nuevo mensaje. No te alarmes, esto es por tu bien.

Switch Active Item Button (botón de activación de elementos). Puedes tener dos elementos preparados para usarlos precipitadamente. Estos elementos reciben el nombre de elementos activos. Estos elementos se preparan en el inventario (página 4–12). Este botón te permitirá alternar entre los dos elementos activos. Es un botón de alternancia. Haz un clic, e irás al elemento 2, haz clic de nuevo, e irás al elemento 1. Haz clic de nuevo e irás al elemento 2. Haz clic otra vez e irás al elemento 1, y así todo el rato.

Inventory Button (botón de inventario). Si haces clic en este botón, se abrirá el inventario (ver página 4–12). Si te encuentras en situación de combate, esto te costará algunos puntos de acción. Los puntos los perderás incluso si no usas el inventario para nada.



Action Points (puntos de acción). Esta fila de luces te dirá cuántos puntos de acción te quedan. Los puntos de acción se utilizan únicamente en combate, de modo que si estos indicadores se iluminan, debe ser porque estás combatiendo. Las luces se irán extinguiendo a medida que vayas usando tus puntos de acción. Cuando se te devuelvan todos tus puntos de acción al inicio de un turno de combate, la línea de luces se iluminará de nuevo.

Options Button (botón opciones). Este botón mostrará las opciones disponibles.

Si quieres más información acerca de las diversas opciones, consulta la página 4–33.

Active Item Button (botón del elemento activo). En él aparece tu elemento activo. Si haces clic con el botón izquierdo sobre este gran botón utilizarás el elemento. Si haces clic con el botón derecho, podrás alternar entre distintos modos (sólo las armas disponen de distintos modos).

El coste en PA, que aparece en la esquina inferior izquierda, te indicará el número de puntos de acción que te costará utilizar este elemento. Si no te quedan suficientes puntos de acción (consulta tu barra de puntos de acción sobre el elemento activo), no podrás utilizar este elemento en este turno. Los puntos de acción sólo importan durante el combate.

En ocasiones, verás que en la esquina superior derecha figura un modo u opción. Esto te indicará la acción que la utilización de este elemento realizará. En ocasiones podrás hacer un clic con el botón derecho del ratón sobre este botón para cambiar el modo.

Algunas armas pueden también realizar disparos precisos. Esta posibilidad se situará siempre en un modo diferente. Cuando el modo de disparo preciso esté listo, verás una diana en la esquina inferior derecha.

Ammo Bar (barra de munición). Algunas armas y elementos cuentan con una barra de munición, en la que se muestra cuántos disparos o aplicaciones les quedan antes de vaciarse. Presta mucha atención a esta barra. Cuando esté llena, tendrás toda o la mayoría de tu munición a tu disposición. La barra irá descendiendo a medida que utilices cartuchos. La barra desaparecerá cuando se te acabe la munición.

Para obtener más información específica sobre tu munición o tu recuento de energía, utiliza la función Examine (examinar) sobre el elemento (ver más adelante).

Hit Point Counter (contador de puntos de salud). Este contador muestra el número de puntos de salud que te quedan. Cuando estás sano, el contador será de color blanco. Cuando te hieran, el contador será amarillo. Cuando estés a punto de morir, el contador será rojo.

Si tus puntos de salud llegan a 0 en cualquier momento, morirás, y se acabará la partida; tendrás que cargar una partida guardada anteriormente o volver a empezar una partida desde cero.

Armor Class Counter (contador de la clase de coraza). Muestra la clase de tu coraza actual, basada en tu personaje y en la coraza que llesves. Este contador puede aumentar y disminuir durante el combate. Si te quedan puntos de acción extra cuando acabas tu turno, éstos se convertirán en bonificaciones de clase de coraza. Esto explica las fluctuaciones que observarás en el contador.

Skilldex Button (botón skilldex). Si pulsas este botón verás el Skilldex (ver página 4–16).

Map Button (botón de mapa). Si pulsas este botón aparecerá el Automap (ver página 4–24).



Figura 4-8: Los dos botones de combate

Character Button (botón de carácter). Si pulsas este botón, accederás a la pantalla de personajes (ver página 4–17).

PIPBoy Button. Si pulsas este botón aparecerá el RobCo PIPBoy 2000 (ver página 4–20).

Botones de combate. Cuando participas en un combate, el panel que cubre estos botones se abrirá, y verás:

INVENTORY BAR VS. CURSORS (BARRA DE INVENTARIO Y CURSORES)

Si tienes un cursor, como un cursor de objetivo de técnica, o un cursor de diana, y lo mueves sobre la barra de inventario, la acción se cancelará y el cursor volverá a ser el puntero del ratón normal. Si quieres disparar a alguien para iniciar el combate, haz clic sobre el arma del botón de elemento activo, y mueve la pequeña mira roja a la vista del juego. Mueve la mira a la barra de la interfaz para interrumpir el ataque.

CURSORES

Cursor de acción. Utiliza este cursor para controlar a tu personaje; se trata de un dispositivo muy simple cuyo manejo aprenderás inmediatamente. El cursor de acción permite que tu personaje se mueva, luche e interactúe con su entorno, y que manipule objetos.

El cursor de acción puede estar en tres modos diferentes en la vista normal del juego:

Movimiento

Comando

Diana

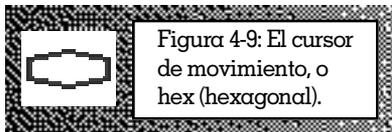
El tercer modo, diana, sólo está disponible durante el combate, o cuando intentas apuntar un arma para iniciar un combate.

Para pasar de uno a otro modo, haz clic con el botón derecho una vez. Si haces clic con el botón derecho de nuevo, el cursor pasará al modo siguiente. Para llegar al cursor de comando desde el cursor de movimiento, haz un clic con el botón derecho. Fuera de una situación de combate, otro clic con el botón derecho te devolverá al cursor de movimiento. Durante un combate, un clic con el botón derecho desde el cursor de comando te llevará al cursor de diana.

CURSOR DE MOVIMIENTO

El cursor por defecto es el cursor de movimiento, también llamado cursor hexagonal.

Para andar, mueve el cursor hexagonal por la pantalla en la dirección en la que desees desplazarte, y haz clic con el botón izquierdo del ratón. Si la ruta hacia el destino elegido está clara, tu personaje encontrará el camino más corto. Si no puedes andar hasta allí, aparecerá una X roja en el centro del cursor. Si haces un clic con el botón izquierdo mientras el cursor tiene una X, no ocurrirá nada. Si quieres tener más control sobre la ruta que sigues, haz clics más cerca de tu personaje y haz recorridos más cortos.



Si quieres correr, mantén una de las teclas de MAYÚSCULAS pulsadas mientras haces clic con el botón izquierdo. Para interrumpir a tu personaje mientras anda, haz sencillamente clic con el botón izquierdo del ratón con el cursor hexagonal en un punto nuevo, y tu personaje se desplazará inmediatamente en la nueva dirección.

CURSOR DE COMANDO

Andar está muy bien, pero si quieres interactuar con algo (como abrir una puerta, o hablar con alguien), tendrás que utilizar el cursor de comando.

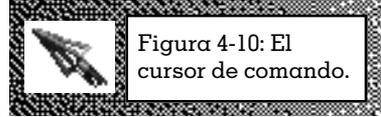


Figura 4-10: El cursor de comando.

Usa este cursor para apuntar al objeto o persona con la que quieres interactuar. Si mueves el cursor sobre un objeto, y lo dejas allí durante un momento, aparecerá un icono junto al cursor. Este icono te dice cuál será la acción por defecto que se ejecutará si haces clic con el botón izquierdo del ratón mientras te encuentras sobre este objeto. No tienes que esperar a que el icono aparezca antes de hacer clic.

Para ejecutar la acción por defecto, haz clic con el botón izquierdo una vez.

Si quieres ver otras acciones posibles, haz clic con el botón izquierdo y manténlo pulsado para que aparezca una columna de iconos de acción. Mueve el ratón hacia arriba o hacia abajo mientras mantienes pulsado el botón del ratón. La acción resaltada será la acción que ejecutarás cuando sueltes el botón del ratón.

Si detienes el cursor de comando sobre un objeto durante un momento, el nombre del objeto aparecerá también en la ventana de visualización de la barra de la interfaz situada más abajo. Para obtener más información sobre el elemento en cuestión, utiliza la función Examine (examinar).

Las siguientes páginas contienen una lista de los iconos de acción.

CURSOR DE DIANA

Cuando haces clic sobre el botón del elemento activo en la barra de la interfaz, mientras muestra un arma en modo de ataque, obtendrás el cursor de diana. A menudo ésta será la acción que utilices para empezar un ataque. También verás este cursor a menudo durante el combate, así que vete acostumbrando a él.

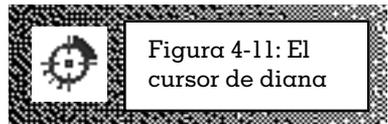


Figura 4-11: El cursor de diana

Si mantienes este cursor sobre un blanco aceptable (como ese tío que te ha mirado mal, o ese radscorpión que se está relamiendo al mirarte), obtendrás un número, o una X roja.

El número es tu porcentaje de posibilidades de acertar, que depende del nivel de luz, la distancia, tu técnica, y tu clase de coraza.

La X significa que no tienes ninguna oportunidad de acertar en el blanco.

Si deseas más información, consulta el apartado Combate (página 5-4).

ICONOS DE ACCIÓN

ICONO	DESCRIPCIÓN
	<p>USE ITEM/GET (utilizar elemento/tomar)</p> <p>Si ejecutas esta acción, intentarás tomar un elemento del inventario (como por ejemplo una piedra), o utilizar un elemento de la escena (como una puerta). Básicamente, si el elemento es pequeño, este icono intentará añadirlo a tu inventario. Si tienes espacio suficiente en tu inventario, el elemento se añadirá al final de la lista. Si el elemento es grande, intentarás manipularlo de alguna manera.</p> <p><i>Puedes tomar elementos de inventario, despojar cadáveres, y utilizar objetos de la escena.</i></p>
	<p>EXAMINE (examinar)</p> <p>Utiliza esta acción si quieres conocer más detalles acerca de un objeto o persona, y obtener información importante (como cuánta munición queda en un arma, o lo herida que parece estar una persona).</p> <p><i>Puedes examinar prácticamente todos los elementos del juego.</i></p>
	<p>USE SKILL ON (utilizar técnica sobre)</p> <p>Puedes seleccionar esta acción para utilizar una de las técnicas que precisen utilización activa. Al hacerlo aparecerá el Skilldex y podrás seleccionar la técnica que quieras usar sobre el elemento elegido. Algunas de las técnicas no están disponibles, dependiendo del objeto sobre el que estés utilizando este icono de acción.</p> <p><i>Puedes utilizar este icono sobre cualquier objeto al que pueda aplicarse una técnica.</i></p>
	<p>DROP ITEM (soltar elemento)</p> <p>Únicamente funciona en el inventario. Si no quieres seguir llevando un elemento, y tu inventario está un poco demasiado lleno, puedes utilizar esta acción, que dejará caer el elemento a tus pies. Utilízala con cuidado, porque si dejas caer un elemento importante, podrías perder la partida. Es posible volver más tarde a recoger el objeto, pero también es posible que el objeto desaparezca para siempre.</p> <p><i>Obviamente, esto funciona únicamente con objetos que se encuentren en tu inventario.</i></p>
	<p>ROTATE CHARACTER (rotar personaje)</p> <p>Adonde mires puede ser importante. Utiliza esta acción para rotar tu personaje en el sentido de las agujas del reloj. Cada clic te hará rotar una cara de hexágono. Utilizar esta acción en combate no cuesta ningún punto de acción.</p> <p><i>Esta acción sólo funciona sobre ti mismo.</i></p>

ICONOS DE ACCIÓN

ICONO	DESCRIPCIÓN
	<p>TALK (Hablar)</p> <p>Si quieres hablar (¿y quién no quiere?), esta es tu acción. Si la utilizas intentarás iniciar una conversación con una persona vivita y coleante. No puedes hablar con los muertos, ni con las personas que estén inconscientes. Algunas personas no querrán hablar contigo, de todos modos. Otras no tendrán mucho que decir, y sus comentarios aparecerán sobre sus cabezas en la vista del juego. Si alguien tiene mucho que decir, pasarás a la pantalla de diálogo (ver página 4-29).</p> <p>Además, los ordenadores modernos tienen micrófonos, por lo que, en algunos casos, podrás hablar también con una máquina pensante o con un ordenador.</p> <p><i>Esta acción sólo funciona sobre personas y sobre algunos ordenadores.</i></p>
	<p>USE INVENTORY ITEM ON (Utilizar elemento de inventario sobre)</p> <p>Si quieres curar a una persona con un Stimpak, o utilizar unas ganzúas en una puerta que se haya quedado "atracada", utiliza esta acción. Una vez hayas seleccionado tu objetivo y utilizado este icono de acción, aparecerá una versión más pequeña de tu inventario. Haz desfilir la lista, si fuese necesario, selecciona el elemento que quieras utilizar, y tu personaje intentará utilizarlo sobre el objetivo. Obviamente, si utilizas una pieza de fruta contra una puerta, no conseguirás gran cosa, pero sí que podrías dar esa misma pieza de fruta a otra persona para que la coma. Consulta Inventario (página 4-12) y Equipo (página 5-14) si necesitas más información.</p> <p><i>Esta acción funcionará sobre personas y sobre algunos objetos de la escena.</i></p>
	<p>UNLOAD AMMO (descargar munición)</p> <p>Utiliza esta acción si quieres quitar la munición a un arma. Esta acción funcionará en las pantallas de inventario y de saqueo. A menudo querrás utilizar únicamente la munición de un oponente muerto, y no cargar con un arma pesada. O es posible que quieras cambiar el tipo de munición que llevas en tu arma preferida. Es la mejor manera de hacer esto.</p> <p><i>Sólo funciona sobre armas que contienen munición, y únicamente en las pantallas de inventario y saqueo.</i></p>
	<p>CANCEL (cancelar)</p> <p>Si no quieres realizar ninguna de las acciones anteriores sobre tu objetivo, selecciona cancelar, y aquí no ha pasado nada.</p>

INVENTARIO

La pantalla de tu inventario es donde guardas, y utilizas, los elementos que puedes encontrar en tus aventuras. La cantidad máxima de elementos que puedes llevar viene determinada por tu capacidad de carga. Cada elemento tiene un peso diferente. Examina el elemento que te interese para averiguar su peso.

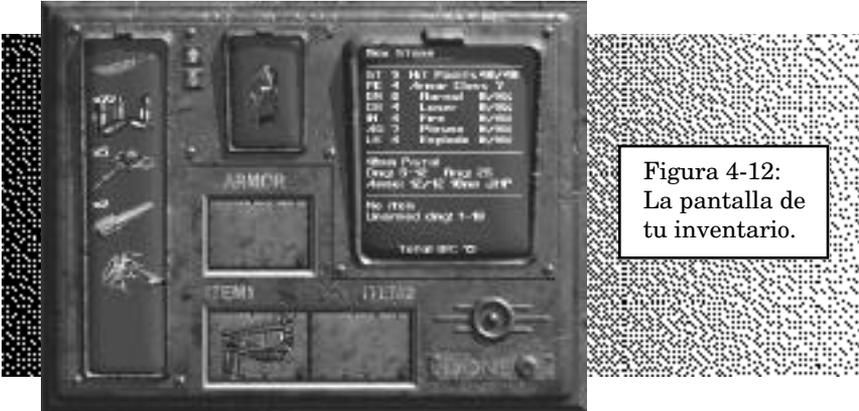


Figura 4-12:
La pantalla de tu inventario.

Tienes un cursor de inventario y un cursor de acción de inventario. Haz clic con el botón derecho normalmente para alternar entre ellos.

El cursor de inventario tiene la apariencia de una mano, y te permite coger y depositar elementos. Haz clic sobre un elemento y mantén pulsado el botón del ratón. Mueve el ratón a la posición deseada y suéltalo para depositar el elemento en esa nueva posición. Si estás moviendo más de un elemento, aparecerá un menú especial cuando dejes el elemento en su nueva posición.

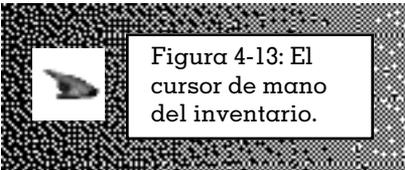


Figura 4-13: El cursor de mano del inventario.

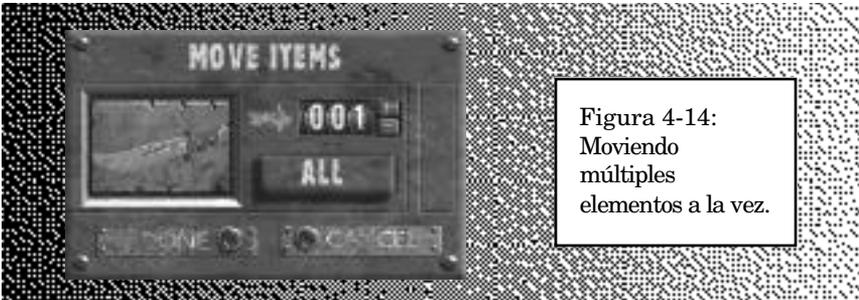


Figura 4-14:
Moviendo múltiples elementos a la vez.

Haz clic sobre los botones de flecha para aumentar o disminuir el número de elementos que deseas mover. El contador empieza con un (1) elemento. Pulsa el botón ALL (todos) para que el contador registre el número total de los elementos en la pila. Selecciona CANCEL (cancelar) para cancelar el movimiento. Este menú aparecerá también si depositas una pila de elementos.

Si mueves elementos **COMPLETAMENTE IDÉNTICOS** uno sobre otro, éstos se "apilarán". Los elementos apilados son más cómodos de manejar. Si tienes elementos apilados, aparecerá un número sobre la pila, indicando el número de elementos de la misma. En el caso de que se trate de munición, el número mostrará el número total de cartuchos de la pila, no el número de cargadores, ahora bien, cuando muevas munición la moverás por cargadores, no cartucho a cartucho. ¿Está claro?

El cursor de acción de inventario te permite ejecutar acciones sobre elementos de tu propio inventario. La acción USE (usar) utilizará el elemento automáticamente sobre ti. El icono DROP (soltar) lo dejará caer al suelo. En un 99,9% de las ocasiones podrás recogerlo de nuevo. Sin embargo, si dejas el elemento por ahí, es posible que otro personaje lo recoja. Y si dejas caer un elemento cuando te encuentres en los terrenos desérticos del mapa del mundo, lo perderás irremisiblemente. Así que piénsatelo dos veces antes de dejar caer un elemento. Ya sabes, hojas del árbol caídas...

La pantalla de inventario se divide en tres partes: pantalla de visualización, elementos del equipo y lista de inventario.

La pantalla de visualización te ofrece importante información sobre tu personaje, y sobre los elementos que examinas. Cuando muevas elementos de inventario de un lado a otro, el monitor de visualización se actualizará para mostrarte las nuevas estadísticas de armas, corazas y otras piezas de tu equipo. Puedes utilizar el monitor de visualización para comparar dos armas diferentes, por ejemplo, y obtener así ventaja en el juego.

Los elementos del equipo incluyen la coraza que llevas y los dos elementos que hayas seleccionado como elementos activos. Un visor te muestra a ti mismo con los elementos de tu equipo.

La lista de inventario contiene el resto de elementos que llevas en la mochila. No son tan accesibles como tus elementos activos, pero eso sólo importa durante el combate.

PANTALLA DE VISUALIZACIÓN DEL INVENTARIO

Cuando entres por primera vez a la pantalla del inventario, o cuando examines el retrato de tu personaje, obtendrás alguna información básica sobre ti mismo.

PE

Tu percepción actual.

EN

Tu aguante actual

CH

Tu carisma actual

IN

Tu inteligencia actual

AG

Tu agilidad actual

LK

Tu suerte actual

CURRENT ACTIVE ITEMS (ELEMENTOS ACTIVOS ACTUALES)

Las armas mostrarán los daños básicos que pueden ocasionar, la munición que llevan cargada, su alcance, y demás información pertinente. Otros elementos contarán con breve información de importancia.

ST

Tu fuerza, incluyendo cualquier modificador causado por radiación, sustancias químicas, u otros efectos. Esto se conoce como tu fuerza actual

NOMBRE

Por si se te olvida.

HIT POINTS (PUNTOS DE SALUD)
Actuales/máximos

TOTAL WEIGHT (PESO TOTAL)

Muestra cuánto equipo acarreas, en libras. No puedes acarrear más equipo de lo indicado por tu capacidad de carga. Si este número se acerca a tu capacidad de carga máxima, debes empezar a pensar qué elementos puedes dejar. Llevar mucho equipo no supone ninguna desventaja.

ARMOR CLASS (CLASE DE CORAZA)

Esta zona muestra la clase, la resistencia a los ataques y el umbral de daños de la coraza que llevas. Los Normal Damage (daños normales) son los ocasionados por balas, cuchillos y objetos contundentes (como ese puño enorme y peludo que se abalanza sobre tu cara ahora mismo). Los Laser Damage (daños por láser) son los ocasionados por rayos láser. Los Fire Damage (daños por fuego) son los ocasionados por lanzallamas. Los Plasma Damage (daños por plasma) son los causados por armas avanzadas. Los Explosion Damage (daños por explosión) son los causados por explosivos, como granadas y cohetes. Los EMP Damage (daños por impulsos electromagnéticos) no afectan a los seres humanos, así que no aparecen en la lista.



Armor Class (clase de coraza)

Damage Resistance (resistencia a los daños)

Damage Threshold (umbral de daños)

Figura 4-15: La pantalla de visualización del inventario.

ACCIONES DE LA MUNICIÓN

Loading Weapons (carga de armas). Puedes arrastrar munición a un arma, y se intentará cargar automáticamente. Para conseguir cargar el arma, el calibre de la munición debe corresponder al del arma (examina el arma y la munición, y así sabrás sus respectivos calibres), y el tipo de munición al tipo de arma. No puedes cargar parcialmente un arma con proyectiles de cabeza hueca y acabar de cargarla con munición antiblindaje. Obviamente, si el arma está completamente cargada no podrás introducir más munición en ella.

Unloading Weapons (descarga de armas). Para descargar un arma, utiliza el cursor de acción de inventario y selecciona el icono de descargar. La munición aparecerá en tu inventario.

También puedes descargar las armas que aparezcan en las pantallas de saqueo. Es más fácil, y menos pesado, llevar la munición que cargar con dos armas iguales.

OTRAS ACCIONES DE INVENTARIO

Inventory List (lista de inventario). La última parte de tu inventario es la lista de los elementos que llevas, llamada lista de inventario. La lista de inventario es una barra larga que aparece en el lado izquierdo de la pantalla.

Si quieres cambiar la posición de un elemento en la lista, bastará con que lo selecciones y lo arrastres a su nueva posición.

Si arrastras dos elementos completamente idénticos uno sobre otro, éstos se apilarán. Las armas son idénticas únicamente si contienen exactamente la misma cantidad de munición, y la munición es del mismo tipo, por lo tanto, las armas no se apilarán muy a menudo.

Containers (recipientes). Los recipientes son una clase especial de elementos, que pueden almacenar otros elementos en su interior. Una mochila, o una bolsa, son recipientes. Los recipientes no te permiten llevar más equipo del que puedes levantar (tu capacidad de carga), pero te permiten organizar mejor los elementos.

Puedes arrastrar elementos al recipiente desde la lista principal de inventario. Para añadir un elemento al recipiente, basta con que lo deposites en el recipiente.

Para abrir un recipiente, utiliza el cursor de acción de inventario y selecciona el icono Use (utilizar). El visualizador quedará sustituido por una imagen del recipiente, y la lista de inventario mostrará lo que hay en su interior.

Si quieres sacar elementos del recipiente para volverlos a poner en la lista principal de inventario, arrastra los elementos a la imagen del visualizador.

Para cerrar el recipiente, haz clic sobre su imagen en el visualizador. Los recipientes no son apilables.

SKILLDEX

Algunas técnicas se utilizan automáticamente, como las técnicas de combate. Cuando disparas un arma, estás utilizando las técnicas necesarias de manera automática. Otras técnicas necesitan que las uses activamente. Estas son las técnicas que se encuentran en el Skilldex.

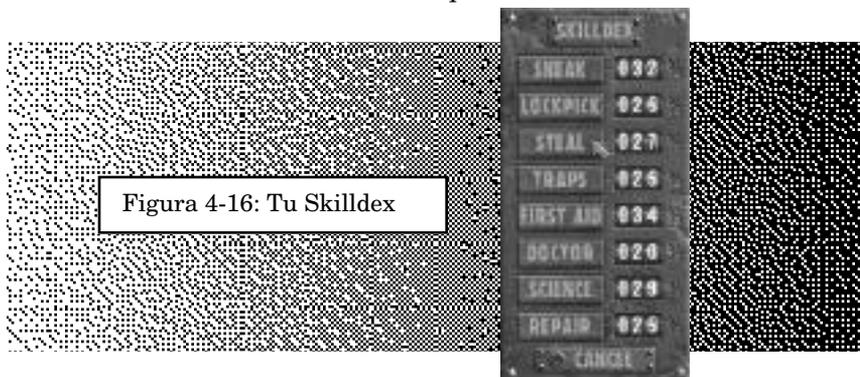


Figura 4-16: Tu Skilldex

La construcción de letrinas es una técnica importante de supervivencia al aire libre. Practica esta técnica tan a menudo como puedas.



Una letrina en condiciones es un elemento muy importante para la supervivencia en un medio salvaje. Practica esto todo lo que puedas.

Haz clic sobre el nombre de una técnica para utilizarla. La mayor parte de las técnicas necesitan un objetivo sobre el que aplicarlas. Si quieres cancelar el uso de una técnica antes de seleccionar un objetivo, mueve el cursor sobre la barra de la interfaz.

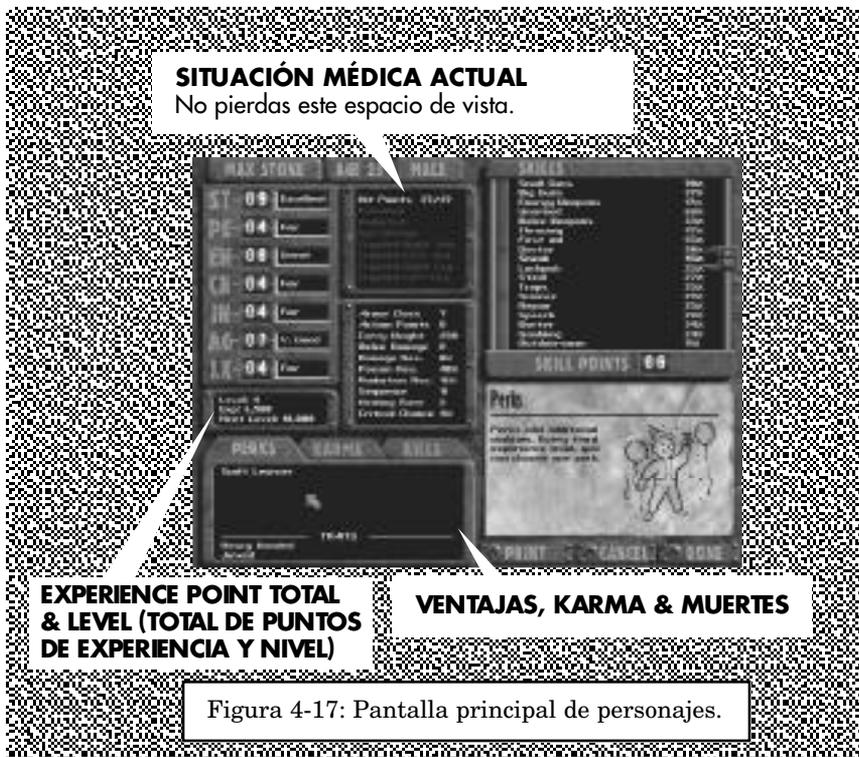
Existe además un método abreviado para utilizar las técnicas: pulsar las teclas 1 a 8. Utilízalo, porque ahorrarás un tiempo precioso.

La única técnica que funciona sin seleccionar previamente un objetivo es la de "Sneak" (desplazamiento furtivo). Para dejar de desplazarte furtivamente, puedes, o bien desactivar la técnica utilizando el Skilldex de nuevo, o bien echar a correr. Cuando estés desplazándote furtivamente, un icono justo encima de la barra de la interfaz te recordará que lo estás haciendo.

En la página 3-10 encontrarás una lista completa de las técnicas y sus usos.

PANTALLA DE PERSONAJES

Si bien la pantalla de inventario es una buena forma de ver una breve descripción de tu personaje, el único lugar donde podrás obtener toda la información sobre él es en la pantalla de personajes. Puedes acceder a esta pantalla desde la barra de la interfaz.



El propósito inicial de la pantalla de personajes es darte información sobre la situación de tu personaje: ¿me han herido gravemente? En caso afirmativo, ¿dónde? ¿Cuántos puntos de experiencia tengo?, ¿cuándo ascendo de nivel?, ¿cuántos puntos de técnica extra tengo?, ¿cuáles son exactamente mis niveles?, y muchas otras cosas...

Tantas preguntas que hace falta una pantalla completa para responder a todas ellas.

Si has preparado tu propio personaje, o has modificado uno de los tres personajes predefinidos, la mayor parte de esta pantalla te resultará familiar. Si no ha sido así, es posible que habituarte a ella te lleve un poco más de tiempo, pero de todos modos no es tan difícil.

Puedes hacer clic sobre cualquier texto u objeto de importancia que

aparezca en esta pantalla, y la tarjeta del personaje que figura en la esquina inferior derecha te proporcionará más información.

En el lado derecho de la pantalla encontrarás el nombre de tu personaje (por si se te ha olvidado) y tus estadísticas primarias actuales.

Justo debajo encontrarás el total de tus puntos de experiencia y tu nivel de experiencia. Los números de esta zona irán cambiando a medida que vayas adquiriendo experiencia mediante la realización de tareas y combatiendo. El "Level" (nivel) es el nivel actual de tu personaje, cuanto más alto mejor. "EXP" es obviamente cuánta experiencia has adquirido hasta este momento, y cuanto más, pues mejor. La línea de "Next level" muestra cuánta experiencia necesitas hasta avanzar al próximo nivel.

Además de la información sobre tus Hit points (puntos de salud) máximos y actuales, que también podrás encontrar en otras partes (en la barra de la interfaz y en la pantalla de inventario), la hoja del personaje mostrará otros problemas médicos importantes de tu personaje.

Las líneas de texto por debajo de los puntos de salud deben ser de un color verde apagado. Eso es bueno. Si una de las líneas es de un color verde vivo, significa que tienes ese problema en particular.

"Poisoned" (envenenado) significa que has sido envenenado. En Fallout, el veneno es por lo general muy peligroso si no se trata, pero no es normalmente letal. El veneno te hace daño con el tiempo. Cuanto mayor sea la cantidad de veneno que te haya infectado, durante más tiempo te causará daños. Por suerte, cuando la acción del veneno comienza a desvanecerse, lleva más tiempo que el veneno vuelva a afectarte otra vez. Aún así, procura evitarlo.

"Radiated" (irradiado) significa que has sufrido una apreciable mensurable de daños por radiación. Hay radiación en los depósitos radiactivos, y en otros sitios. Se rumorea que hay criaturas que han resultado expuestas a tales grados de radiación, que son capaces de irradiarte al mínimo contacto. Evítalas si puedes. La radiación puede tener diversos efectos negativos, pero por lo general, cuanto más daños por radiación hayas acumulado, peor serán estos efectos. Utilizando un contador Geiger puedes saber la cantidad exacta de radiación a la que has sido expuesto. Puedes obtener tratamiento contra la radiación en el Vault Emergency Medical Lab (Laboratorio Médico de Emergencia del refugio), situado cerca de la entrada. Es posible también que encuentres otros lugares en los que obtener tratamiento contra los daños por radiación.

"Eye Damage" (daños en los ojos), "Crippled Right Arm" (brazo derecho dañado), "Crippled Left Arm" (brazo izquierdo dañado), "Crippled Right Leg" (pierna derecha dañada) y "Crippled Left Leg" (pierna izquierda dañada) representan todos los miembros o partes del cuerpo dañados. Por lo general, sufrirás este tipo de daños en combate. Es posible curar estas heridas graves si acudes al EML del refugio, utilizando la técnica médica, o acudiendo a otros miembros del personal con formación médica. Los efectos de estos daños graves son acumulativos.

Encima de la tarjeta del personaje (con el Vault-Man de marca registrada) aparecen las técnicas de tu personaje. Si tienes algún punto técnico de sobra (cualquier número por encima de 000), puedes gastarlos en esta pantalla, para mejorar tus técnicas (consulta Experiencia, página 5–21, para más información).

Tabla 4-1 EFECTOS DE LOS DAÑOS PERSONALES

DAÑOS	EFECTOS
Eye Damage (daños en los ojos)	Si tus ojos han sido dañados, tu percepción se reducirá hasta que esa herida se cure. El combate dirigido será como consecuencia mucho más difícil.
Arm Damage (brazo dañado)	Si te han herido un brazo, no podrás utilizar armas que necesiten dos manos para su manipulación. Si ambos brazos están heridos, no podrás utilizar ningún arma.
Leg Damage (pierna dañada)	Si te han herido una pierna, te será más difícil desplazarte (desplazarte la misma distancia te costará más puntos de acción). También te será imposible correr. Si ambas piernas están heridas, casi no podrás moverte. Cuando tu personaje no se halle en combate, parecerá que anda normalmente, pero esto no es más que una estrategia para protegerte de los peligrosos predadores que rondan por ahí. ¡Haz que te vea un médico en cuanto puedas!



Este cómodo visualizador multidados te permitirá seguir de cerca algunas de las modificaciones que tu personaje experimentará a medida que vaya explorando el mundo, tomando decisiones y adquiriendo experiencia.

La primera tarjeta electrónica de datos es "Perks" (Ventajas). En ella verás todas las ventajas que hayas elegido para tu personaje y, utilizando la tarjeta del personaje, podrás examinar los efectos de cada una de esas ventajas. Además, si has seleccionado algún rasgo de carácter para tu personaje, aparecerá también en esta tarjeta.

La segunda tarjeta de datos es "Karma". Aquí verás si te has portado bien o mal. Todos los personajes tienen una "Reputation" (reputación). Esta reputación empieza en 0 (cero). Si actúas noblemente, y realizas grandes hazañas, la puntuación de tu personaje aumentará (se transformará en positiva). Si, en cambio, actúas como un nazi, o de un

modo negativo semejante, los puntos de tu reputación descenderán (pasarán a ser negativos). La reputación de tu personaje afectará a diferentes personas de diferentes maneras. Las personas "buenas" reaccionarán positivamente a una buena reputación, y negativamente a una mala reputación. Las personas "malas" reaccionarán de la manera opuesta. También puedes conseguir otras reputaciones "específicas", o reaccionar mal a las sustancias químicas. Si fuera así, estas reacciones a tus acciones se mostrarán en tu Karma. Utiliza la tarjeta del personaje para obtener más información.

La tercera tarjeta es "Kills" (muertes). Como es de esperar por el título de esta tarjeta, en ella se muestran cuántas cosas y qué cosas has matado en combate. Puedes considerarla una tarjeta de puntuación. Quizá te interese saber que el número de cosas que has matado (entre las que pueden contarse gente, animales, y mutantes peligrosos), afectará al juego. Cuanto más mates, mayor será el efecto. Las ramificaciones precisas de tus técnicas las irás descubriendo a medida que vayas jugando. En la parte inferior derecha de la pantalla hay tres botones: PRINT (imprimir), CANCEL (cancelar) y DONE (listo).

Imprimir

Esta opción te permite archivar el expediente actual de tu personaje en forma de archivo de texto. Puedes intercambiarlo con tus amigos, o vanagloriarte a voz en grito. Al seleccionar esta opción, aparecerá otra pantalla. Escribe el nombre que quieras darle al archivo de texto y pulsa ENTER.

Cancelar

Reanuda el juego. Los cambios que hayas podido introducir en tu personaje desde tu acceso a la pantalla de personajes se ignorarán, y tu personaje volverá al estado en el que se encontraba antes de que accedieses a esta pantalla.

Listo

Acepta los cambios realizados a tu personaje y reanuda el juego.

ROBCO PIPBOY 2000

Para ayudar a los moradores del refugio a registrar información (y la información es de extrema importancia; de hecho, la información probablemente sea el arma más valiosa con que contamos para defendernos contra el fin de la civilización, ¡así que presta atención!), Vault-Tec ha seleccionado el Procesador de Información Personal Robco PIPBoy 2000, de Robco Industries, para los habitantes de sus refugios.

El RobCo PIPBoy 2000, que de aquí en adelante llamaremos PIPBoy, es un útil dispositivo que se lleva en la muñeca. Es de

pequeño tamaño, especialmente con respecto a los dispositivos que se conocen hoy en día, y puede almacenar una cantidad de información considerable. Y además, también utiliza un moderno sistema de gráficos de excelente resolución.



Figura 4-18:
La pantalla
principal de
la interfaz
del RobCo
PIPBoy 2000.

Usa los botones para seleccionar las diversas funciones del PIPBoy. Algunas de las pantallas de función presentan en la ventana de visualización texto que puede también seleccionarse. El brillo de estos botones de texto cambiará cuando desplaces el cursor del ratón sobre ellos.

Status (estado)

Haz clic sobre este botón para ver el estado de cualquier aventura o tarea que estés realizando. Las aventuras aparecerán por orden de ubicación. Las tareas sobre las que estés trabajando en la actualidad, pero que no hayas aún acabado, aparecerán en verde. Las tareas que hayas acabado aparecerán en rojo. A medida que vayas teniendo más tareas que realizar, dichas tareas aparecerán aquí.

Automaps (mapas automáticos)

Haz clic en este botón para mostrar una lista de las ubicaciones que hayas visitado. Selecciona una ubicación para ver los mapas automáticos correspondientes. Tu PIPBoy guardará automáticamente un mapa de todas las ubicaciones que visites. Si tienes alguna duda acerca de dónde se encuentra una ubicación determinada, utiliza los mapas automáticos.

Archives (Archivos)

El PIPBoy cuenta también con una cámara de vídeo. Todas las secuencias de vídeo se registran automáticamente en el PIPBoy para que puedas verlas posteriormente. Selecciona cualquier secuencia vista anteriormente para volver a verla desde aquí.

Close (Cerrar)

Desactiva momentáneamente el PIPBoy y te devuelve al mundo de Fallout.

RELOJ PIPBOY

El PIPBoy contiene también un reloj despertador. Utiliza este despertador para descansar hasta la hora que decidas, y hacer así que



Figura 4-19: La opción despertador del RobCo PIPBoy 2000. Incluida con todas las versiones proporcionadas por Vault-Tec.

el tiempo pase rápidamente en el mundo de Fallout.

Esta parte del PIPBoy mostrará constantemente la fecha y la hora actuales del juego. Haz clic sobre el reloj de alarma para mostrar la lista de los ajustes del temporizador.



Figura 4-20: Los ajustes de la alarma del RobCo PIPBoy 2000

Los diversos ajustes del temporizador te permiten descansar o dormir durante:

10 minutos

30 minutos

1 hora

2 horas

3 horas

4 horas

5 horas

6 horas

Hasta las 06:00 (6:00 a.m.)

Hasta las 12:00 (12:00 p.m. – mediodía)

Hasta las 18:00 (6:00 p.m.)

Hasta las 00:00 (12:00 a.m. – medianoche)

Hasta que estés curado

Utiliza los temporizadores de 10 minutos a 6 horas si has quedado con alguien a una hora determinada del día o de la noche. Algunos acontecimientos sólo tienen lugar durante el día o la noche. Algunas tiendas, por ejemplo, sólo están abiertas a la noche.

Los temporizadores hasta determinada hora harán que el reloj avance hasta la hora que selecciones. Se trata de versiones más potentes de los temporizadores normales. La iluminación de los lugares que se encuentran al aire libre seguirá un ciclo de día y noche. Si prefieres que sea de día, duerme hasta las 06:00 y luego espera una hora. Si quieres que sea de noche, duerme hasta las 18:00 y después espera una hora.

El despertador te mostrará tus puntos de salud actuales y máximos. Si descansas, recogerás puntos a un ritmo más rápido. Tu ritmo de recuperación son los puntos que recuperas cada seis horas. Duerme hasta que sea de día y descansa bien. También puedes usar el temporizador de descanso hasta que estés curado, y en ese caso dormirás hasta que hayas recuperado tus máximos puntos de salud.

Mientras descansas, puedes pulsar ESC para despertarte.

¡COSAS PARA HACER!

El PIPBoy 2000 puede utilizarse para recordar fechas y acontecimientos importantes. Úsalo para recordar cumpleaños y aniversarios.

Hemos reprogramado tu PIPBoy para que cuente el número de días que quedan en los depósitos de agua del refugio. Esta nota es lo único que tiene que preocuparte hasta que estemos a salvo y hayamos recuperado el chip de procesamiento del agua.

La nota muestra el número de días hasta que la palmemos. Si eso ocurre, tus aventuras en el mundo exterior valdrán lo mismo que un frigorífico en el Polo, porque ya habremos estirado la pata. Y como eso es lo último que nos apetece hacer, ¡más vale que te estabilices!



¡Y tu PIPBoy se ha programado para manejar correctamente todas las fechas de calendario, incluso las de después del final de siglo!¹

¹Your PIPBoy 2000 has a three month limited warranty.

AUTOMAP

Para recordarte dónde has estado, tu práctico PIPBoy 2000 mantiene un registro de todas las ubicaciones que has visitado, y de su aspecto. Estas ubicaciones se almacenan en la función Automap. A medida que vas explorando un mapa, más cosas revelará y almacenará. El automap mantendrá un registro de todos los muros y edificios que encuentres.

Puedes acceder al Automap de la ciudad en la que te encuentras por medio de un práctico método abreviado, pulsando el botón MAP de la barra de la interfaz. El mapa mostrará solamente el nivel actual de la ubicación. Para ver las demás ubicaciones, debes acceder a la lista completa del automap desde el PIPBoy.

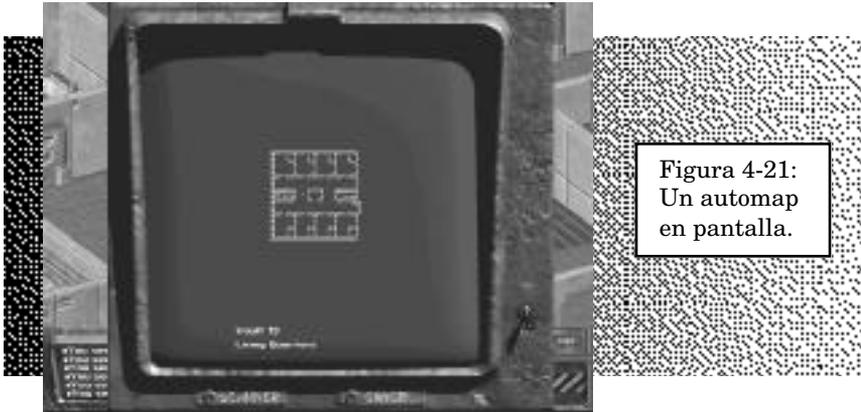


Figura 4-21:
Un automap
en pantalla.

El botón Hi/Lo alternará entre alta y baja resolución. En alta resolución, verás más detalles, pero el mapa será en ocasiones más fácil de leer a baja resolución.

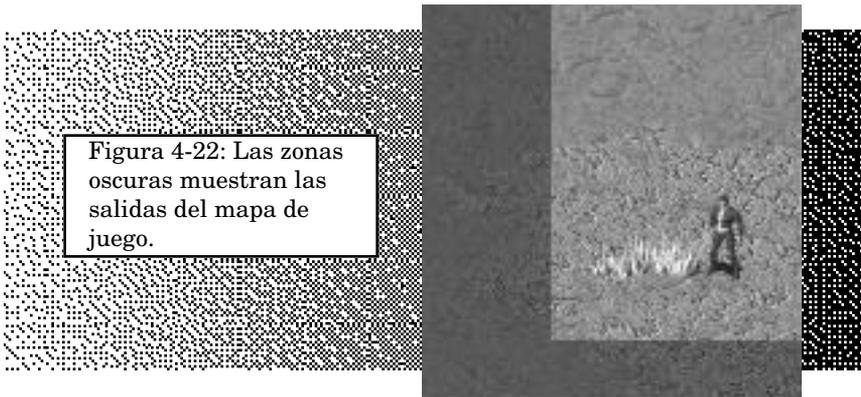
El botón Scanner activará el Motion Sensor (sensor de movimiento), si es uno de tus elementos activos. El sensor de movimiento te mostrará las demás criaturas y personas que se encuentren en el mapa, además de tú mismo. El sensor de movimiento funcionará únicamente en el mapa actual, no puedes escanear un mapa en el que no te encuentres en ese momento.

El botón CANCEL te devolverá al juego.

WORLD MAP (Mapa del mundo)

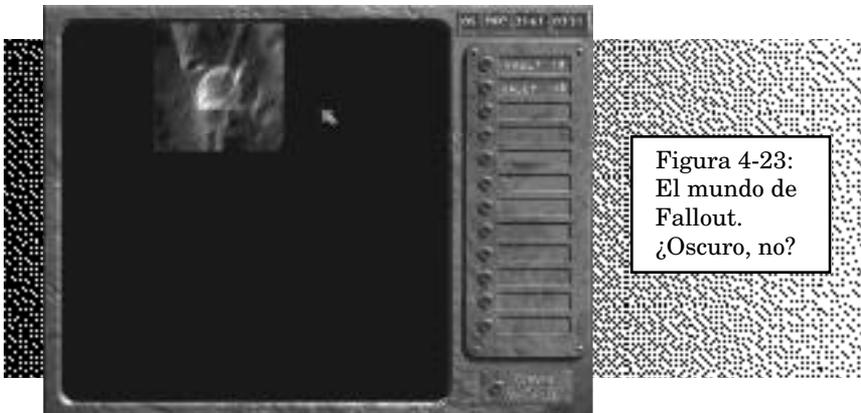
La vista del juego y el automap son fantásticos para zonas pequeñas, pero la tierra baldía es un lugar muy vasto. Necesitas el mapa del mundo para moverte de un sitio a otro.

Cuando llegas al borde de un mapa de juego pasas al mapa del mundo, como se muestra a continuación:



Si entras en esa zona oscura, serás automáticamente transportado al mapa del mundo. Puedes utilizar esta característica para escapar de un lugar hostil, pero no esperes que te reciban con los brazos abiertos cuando vuelvas.

El mapa del mundo tiene más o menos este aspecto:



Haz clic sobre el botón TOWN/WORLD MAP (planos/mapa del mundo) para alternar entre los planos de ciudades (ver más adelante) y del mundo.

La mayor parte del mundo estará a oscuras cuando empieces con Fallout. Se trata de lugares que aún no has explorado. Tu entorno inmediato se halla ligeramente iluminado. Lo has visto, pero aún no has estado allí. Cuando entras en una zona nueva del mapa del mundo, ésa zona se iluminará, y los recuadros a su alrededor se marcarán como zonas vistas en la distancia.

Haz clic en un punto del mapa del mundo para empezar a viajar hacia ese lugar. Puedes hacer clic en la oscuridad, de hecho tendrás que hacerlo para explorar las zonas desconocidas que te rodean.

La fecha y la hora aparecen en la esquina superior derecha. El tiempo es un factor crítico de Fallout. Intenta conseguir tus objetivos en el menor tiempo posible. Viajar por el mundo será una de las cosas que más tiempo te hagan perder. Viaja con todo el cuidado posible, porque los habitantes del refugio dependen de ti.

Los lugares importantes aparecen marcados con un círculo verde en el mapa del mundo. Por lo tanto, son más fáciles de ver. Una vez que hayas visitado un lugar importante, se añadirá a la lista en el lado derecho de la pantalla del mapa del mundo.

Para visitar un lugar explorado con anterioridad, basta con que hagas clic sobre el botón que aparece junto al nombre del lugar, y comenzarás a desplazarte hacia él automáticamente.

Cuando llegues a tu destino, mediante la barra de ubicación o explorando, aparecerá un triángulo verde invertido. Haz clic sobre él para visitar ese lugar. Si en vez de eso quieres continuar, siempre puedes hacer clic sobre una nueva área a explorar.

Si un encuentro fortuito te interrumpe en tu camino, verás un relámpago rojo parpadeante, y se te depositará automáticamente en el mapa del terreno donde tendrá lugar el encuentro. Los elementos que se dejen en el mapa de un encuentro fortuito se perderán para siempre en cuanto abandones el mapa.

TERRENO

Algunos terrenos son más difíciles de recorrer que otros. En Fallout, hay cuatro tipos básicos de terreno: montañas, desiertos, ciudades y costas. El terreno montañoso es el más difícil y lento para el desplazamiento. El terreno desértico y el terreno costero son normales. Los desplazamientos en terreno urbano, incluso con las ruinas, son los más fáciles y exigirán menos tiempo del normal.

El terreno puede también determinar el tipo de encuentros que tendrás. Cerca de las ciudades y lugares civilizados te encontrarás con más gente. Los monstruos y otras cosas poco placenteras se encuentran apartados de los lugares donde residen los humanos. Hay áreas en las cuales es más posible tener encuentros fortuitos que en otras. Si tus encuentros fortuitos te están vapuleando a muerte, date la vuelta e intenta avanzar en una zona diferente hasta que obtengas experiencia, técnicas y equipo.

Los encuentros pueden ser con criaturas hostiles, comerciantes amistosos, peligros medioambientales (como puntos radiactivos), y otras cosas, más extrañas. No todos los encuentros fortuitos son malos, pero tampoco son todos buenos.

TOWN MAPS (planos)

Todos los lugares importantes del juego contarán con un plano, o una vista más detallada de la zona. Estos planos tienen varias funciones. Además de ser un recordatorio de las áreas que componen un lugar determinado, son muy útiles para desplazarse.

Para acceder a los planos, haz clic sobre el botón TOWN/WORLD MAP (planos/mapa del mundo) en la pantalla del mapa del mundo. Aparecerá el plano de una ciudad.

Para cambiar de plano de ciudad, haz clic sobre un lugar conocido de los que aparecen a la derecha de la pantalla. Los planos se hallan disponibles únicamente para los lugares que ya has visitado.



Figura 4-24:
El plano de
Vault-13.

Verás que el plano presenta uno o varios triángulos verdes invertidos. Estos triángulos te permiten acceder a distintas áreas de la ciudad. Mueve el cursor sobre una de estas señales y verás el nombre del área específica que representa. Haz clic sobre ella para viajar a esa zona de la ciudad, incluso si te hallas a cientos de kilómetros de distancia de ese lugar. Al hacerlo, viajarás a través del mapa del mundo hasta el lugar elegido, y entrarás a la ciudad por donde hayas escogido.

Cuando visites una ciudad nueva, dispondrás normalmente de una sola de estas señales, pero otras irán apareciendo a medida que la explores. Es posible que una señal que antes estaba disponible desaparezca. Si esto ocurre, será normalmente porque habrás hecho algo que haya provocado la furia de los habitantes de esa zona, y tendrás que encontrar otro medio para ir de una zona a la siguiente.

DIÁLOGO

Parte de tu tiempo lo pasarás hablando con gente. Es una tarea que requiere mucha atención de tu parte, si quieres realizarla bien. Debes juzgar cómo reaccionan ante ti, qué puedes decirles, y, al mismo tiempo, debes estar atento para captar posibles pistas. Presta atención porque puede merecer la pena.

Para empezar a hablar con alguien, utiliza el cursor de comando y el icono de acción TALK (hablar). Este icono es la acción por defecto, o estándar, cuando hablas con una persona. Algunas personas iniciarán el diálogo ellas mismas, pero una vez iniciada la conversación, todos los diálogos funcionan del mismo modo.

Hay dos tipos diferentes de diálogo: CHAT (charla) y EXTENDED DIALOGUE (diálogo prolongado).

CHATTING DIALOGUE (charla)

Si alguien tiene muy poca cosa que decirte, y tú no tienes una respuesta que dar, estos personajes sencillamente charlarán contigo un momento. En la vista principal del juego, aparecerá una línea de diálogo sobre la cabeza de estos personajes, y no se pasará a la pantalla completa de diálogo prolongado. Normalmente las charlas no son muy importantes, pero debes permanecer muy atento, porque puede ocurrir que una persona deslice pistas importantes en una única línea de diálogo. En ocasiones alguien te ordenará que hagas algo, y si tú lo ignoras y prosigues con la acción que estabas realizando, la persona que te dio la orden podría enfadarse mucho contigo.



Figura 4-25:
Un ejemplo de
una charla.

La gente también habla durante el combate, son los "combat taunts", las pullas que te lanza tu enemigo, y normalmente lo que te dicen no es en exceso agradable.

EXTENDED DIALOGUE (diálogo prolongado)

Si lo que otro personaje tiene que decirte no cabe en una línea de texto o dos, o si vas a tener la oportunidad de hacerles preguntas, y de responder a lo que te digan, irás a la pantalla completa de diálogo prolongado.

En esta pantalla verás un primer plano del PNJ (si se dispone de uno), o una foto del personaje al que estás hablando en la vista del juego, su diálogo, y tus posibles respuestas.



Figura 4-26:
Diálogo
prolongado; en
plena
conversación.

Si el PNJ tiene cabeza, observa sus expresiones para averiguar su reacción con respecto a ti. Los PNJ con cabeza son capaces de hablar, y tendrás que escucharles atentamente para decidir si dicen algo especial.

Todos los PNJ tendrán reacciones diferentes con respecto a ti. Puede que les gustes, puede que te odien, puede que no les importes gran cosa. A la mayor parte de los personajes no les importarás mucho en un principio, pero tus acciones, reputación y las respuestas que des a su conversación, modificarán su opinión sobre ti. Tu carisma modificará su reacción inicial.

EL PNJ tendrá normalmente algo que decirte. Su diálogo aparecerá bajo su retrato o imagen. Si el texto de su diálogo no cabe en una pantalla, su diálogo se mostrará pantalla a pantalla, hasta que lo hayas visto en su totalidad.

Debajo de su diálogo están tus opciones. Dependiendo de tu inteligencia, y de tus conocimientos sobre el mundo del juego, tendrás una o más opciones. Si sólo ves [DONE] (listo) significa que la conversación ha terminado.

Si tu personaje tiene mucha inteligencia, tendrás más cosas que decir en un diálogo. Los PNJ no reaccionarán de la misma manera si les gruñes que te ayuden que si les sueltas un discurso bien razonado acerca de la necesidad de ayudarse mutuamente. Los comentarios

más inteligentes, sin embargo, no son siempre los más adecuados. Un personaje dotado de una inteligencia de 3 o inferior se encontrará en inferioridad de condiciones, y será incapaz de conversar normalmente; a tus interlocutores no les será fácil comprender tus gruñidos y tus simplezas.

Para elegir una línea de diálogo para que la diga tu personaje, mueve el puntero del ratón sobre esa línea, y cuando se resalte, haz clic para decirla. El PNJ normalmente responderá a tu comentario o pregunta, y tú obtendrás una nueva serie de respuestas posibles. El diálogo continuará hasta que ya no tengas nada más que decir, o hasta que digas algo que enfade de verdad al PNJ.

El PNJ responderá de una manera u otra a ciertas líneas de diálogo. Estas líneas tendrán normalmente algún tipo de habilidad asociado con ellas (normalmente Speech (conversación), pero en ocasiones una técnica, e incluso una estadística). Por ejemplo, si dices una mentira, es posible que el PNJ te descubra, y se ofenda. Algunos PNJ pueden ser más crédulos o perceptivos que otros, y esto podría modificar tu técnica o estadística. Estas líneas especiales son indistinguibles del resto. Tendrás que descubrir qué líneas tienen habilidades asociadas probando y cometiendo errores. Un poco de sentido común tampoco viene mal.

REVIEW (repass)

Si quieres repasar la conversación que has venido manteniendo hasta este momento, haz clic sobre el botón REVIEW (repass) de la pantalla de diálogo, y verás lo que el PNJ ha dicho, tus respuestas, etc.



Figura 4-27:
Repass de un
diálogo
importante

La flechas te permitirán hacer desfilir la conversación arriba y abajo, si ésta ocupa más de una pantalla. Pulsa el botón DONE (listo) para volver a la conversación.

Una vez abandonada una conversación, no podrás volver a repararla.

BARTER (trueque)

El trueque es un intercambio de bienes, un tipo de comercio.

Vault-Tec no cree que exista un sistema monetario real en el mundo postnuclear. La gente tendrá que volver a la vieja tradición del trueque, e intercambiar cosas, o servicios.

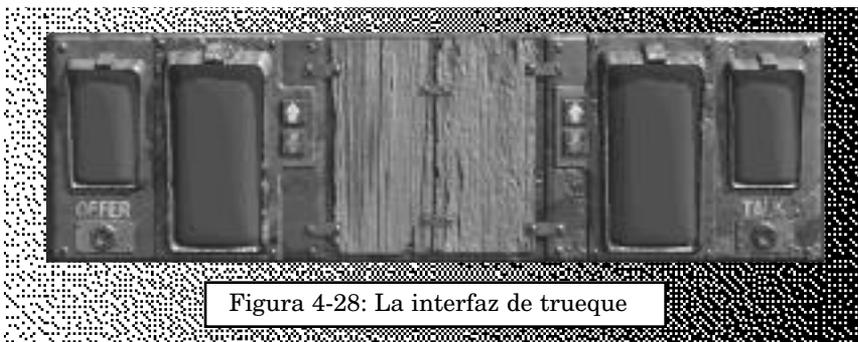


Figura 4-28: La interfaz de trueque

Para acceder a la interfaz de trueque, haz clic sobre el botón BARTER (trueque) en la pantalla de diálogo. Si el personaje desea realizar un intercambio contigo, y muchos lo harán, la interfaz de intercambio aparecerá, cubriendo el área donde aparecen tus respuestas.

Si decides cancelar el trueque, haz clic en el botón TALK (hablar).

Para realizar trueques con un PNJ debéis intercambiar una cantidad equivalente (en su opinión) de bienes. Tu técnica de trueque modificará el valor de los elementos de tu inventario. Una técnica de trueque depurada hará que tus posiciones tengan más valor. Una técnica de trueque poco depurada supondrá que tendrás que dar más para recibir lo mismo de un PNJ.

Tu lista de inventario se sitúa en el lado izquierdo. El equipo y elementos que el PNJ está dispuesto a intercambiar figuran en el lado derecho. La mesa que aparece entre las dos listas de inventario es el lugar en el que se realizará el trueque.

Coge los elementos de los que estés dispuesto a desprenderte, y colócalos en el lado izquierdo de la mesa. No puedes colocar elementos de tu propio inventario directamente delante del PNJ, debes usar la mesa. Cuando muevas varios elementos a la vez, aparecerá la interfaz Move Item (mover elemento).

Pon sobre la mesa los elementos de la lista de inventario que quieras. Cuando consideres que es un precio justo, pulsa el botón MAKE OFFER (hacer una oferta). Si el PNJ está de acuerdo, lo dirá en esta pantalla de diálogo. Si no está de acuerdo, también te lo dirá. Si consigues un trato, los elementos que estáis intercambiando pasarán de la mesa a la lista de inventario correspondiente.

Si el trato no convence al PNJ, puedes hacerlo más atractivo colocando más elementos de tu lista de inventario en tu lado de la mesa, o también podrías reducir lo que le pides al PNJ, devolviendo algunos de sus elementos a su inventario. A continuación, vuelve a pulsar el botón MAKE OFFER, y así hasta que lleguéis a un acuerdo.

En todo momento puedes cancelar el trueque y volver a la pantalla de diálogo.

Tu reputación y la reacción del PNJ modificarán la manera en que te tratan. Si la reacción del PNJ hacia ti es buena, conseguiréis un mejor trato. Ahora bien, si no le gustas al PNJ, pagarás por ello, literalmente. El factor primordial en los trueques es sin embargo tu técnica de trueque, junto con la del PNJ. Cuanto mejor sea tu técnica, mejores tratos conseguirás; cuanto mejor sea la técnica de los PNJ ¡mejores tratos conseguirán ellos! Una oferta de intercambio muy mala puede disminuir la reacción por parte del PNJ.



En caso de incendio, ¡no corras! Si corres, las llamas se propagarán hacia tu cabeza. ¡Detente, tírate al suelo, y revuélcate!

OPTIONS (opciones)

El menú opciones te permite guardar y cargar partidas (para que no tengas que acabar el juego de una sola vez), y cambiar preferencias. Desde el menú OPTIONS puedes también salir al menú principal.

SAVE GAME (GUARDAR PARTIDA)

Si haces clic sobre este botón, obtendrás el menú de SAVE GAME (guardar partida). Puedes guardar la partida en cualquier momento en el que el menú OPTIONS (Opciones) esté disponible, es decir, casi todo el tiempo, con un par de excepciones: durante un diálogo (si estás en plena conversación, no te vas a poner a guardar la partida, sería de muy mala educación), y en el mapa del mundo.

LOAD GAME (CARGAR PARTIDA)

Este botón te llevará al menú de cargar partida, lo cual es una idea excelente si tienes partidas guardadas. Puedes cargar una partida en las mismas ocasiones en que puedes guardar una partida. Si quieres, puedes cargar la partida que acabas de guardar, aunque no le vemos mucho sentido...



PREFERENCES (PREFERENCIAS)

Si haces clic sobre este botón aparecerá una lista de preferencias del juego (ver página 4-35). Pulsa este botón si el volumen del sonido del juego es demasiado alto, o demasiado bajo, o si quieres ajustar una de las muchas opciones del juego.

EXIT (SALIDA)

Este botón te devuelve al menú principal. Se te pedirá que confirmes tu decisión. Si quieres guardar tu partida antes de salir, hazlo antes de seleccionar EXIT.

DONE (ACEPTAR)

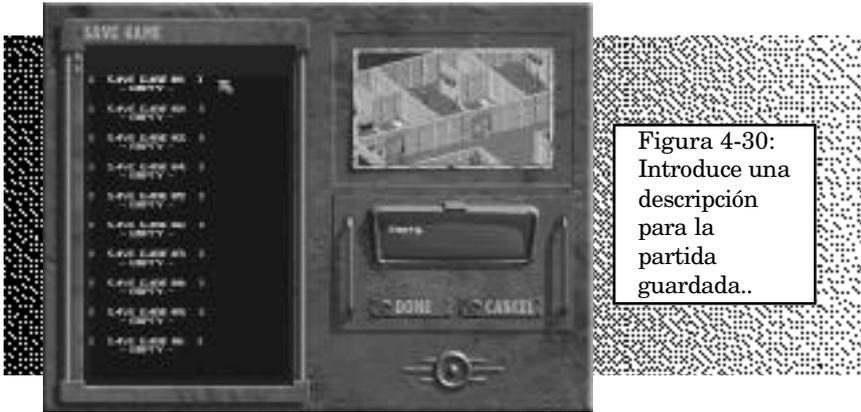
Te devolverá al mundo de Fallout.

Figura 4-29: El menú guardar partida. Úsalo a menudo.

SAVE GAME (guardar partida)

Guardar tu partida te permite retomar tu partida donde la dejaste cuando tuviste que interrumpirla. También es una buena idea guardar tu partida mientras juegas. Si algo malo te ocurriera, y dispones de una partida guardada recientemente, podrías recuperarla sin perder demasiado terreno.

El menú de guardar partida es muy simple:

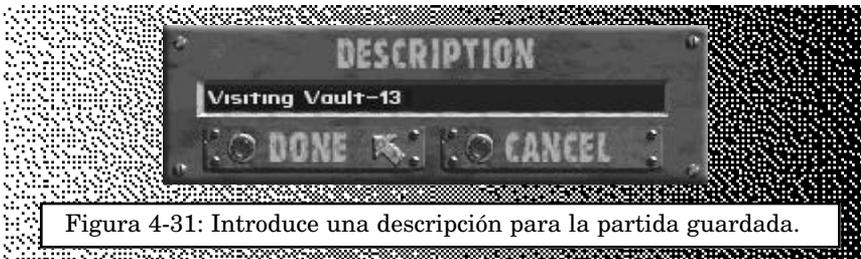


Dispones de diez espacios para guardar partidas. Puedes guardar únicamente una partida en cada uno de ellos; por lo tanto, puedes tener un total de diez ubicaciones o posiciones guardadas en cada momento. Si quieres guardar más de diez, tendrás que sobrescribir algunas de las anteriores.

En Vault-Tec te recomendamos vivamente que utilices varios espacios. Te sugerimos que empieces por el espacio número 1, y que continúes con la lista de espacios. Cuando quieras guardar una partida después de haber utilizado el espacio número 10, vuelve a empezar con el espacio número 1.

Cuando empieces a jugar con Fallout, los diez espacios estarán vacíos. Podrás ver qué partida contiene cada uno de los espacios haciendo clic sobre ellos; aparecerá, en la esquina superior derecha, una imagen de lo que estabas haciendo cuando guardaste la partida, además de tu descripción de la misma.

Para guardar una partida, haz doble clic sobre el espacio que quieres utilizar, y haz clic en el botón DONE (listo). Escribe una descripción que te ayude a recordar qué estabas haciendo en esa partida, pulsa ENTER o haz clic en el botón DONE (listo) de la ventana de descripción. Si cambias de idea y no quieres guardar en ese espacio, haz clic sobre el botón CANCEL (cancelar).



LOAD GAME (cargar partida)

Cuando llegue el momento de cargar una partida guardada previamente (ver más arriba), tendrás que usar el menú de cargar partida.

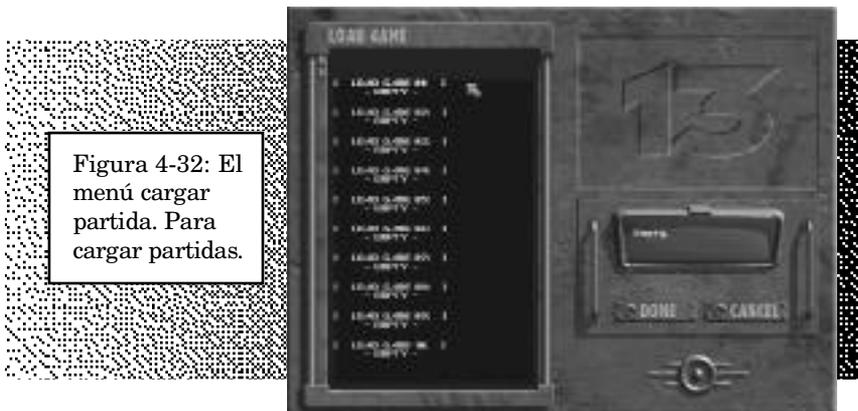


Figura 4-32: El menú cargar partida. Para cargar partidas.

El menú de cargar partida es muy similar al menú de guardar partida. En la parte izquierda, aparecerá una lista de espacios para guardar partidas. En la esquina superior derecha aparecerá una imagen de la partida, y bajo ella tu descripción de la partida guardada.

Para cargar una partida guardada, haz doble clic sobre el espacio correspondiente, o haz clic sobre el espacio para resaltarlo, y después pulsa DONE (aceptar).

Si no quieres cargar una partida guardada, haz clic sobre el botón CANCEL.

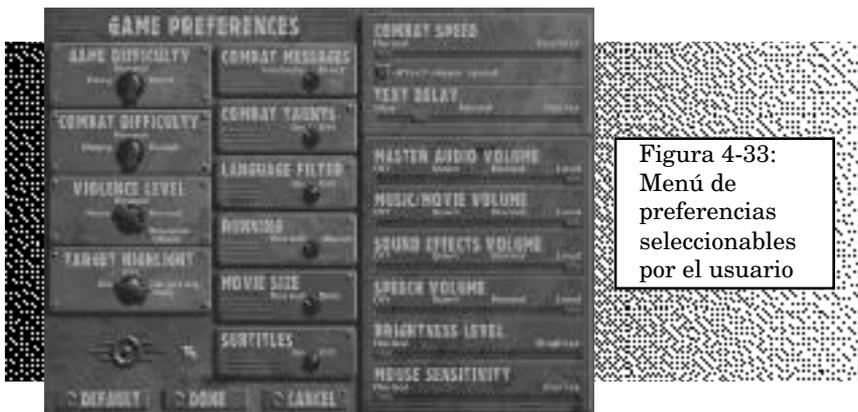
PREFERENCES (preferencias)

Figura 4-33: Menú de preferencias seleccionables por el usuario

Las preferencias son ajustes del usuario que te permitirán personalizar o controlar aspectos del juego. Si no te gusta la manera en que esos PNJ te lanzan pullas durante los combates, pues nada, vienes aquí y desactivas sus comentarios durante el combate. Puedes hacerlo, tenemos confianza en ti.

Puedes acceder al menú de preferencias desde la barra de la interfaz (pulsando el botón O), o utilizando el equivalente del teclado ("O"), y seleccionando Preferences (preferencias).

A continuación tienes la lista de preferencias. La opción subrayada es la opción preseleccionada.

Game Difficulty [EASY, NORMAL, HARD] (DIFICULTAD DEL JUEGO; FÁCIL, NORMAL, DIFÍCIL)

Controla el nivel de dificultad de las reacciones y otras listas de habilidades no relacionadas con el combate. Los modificadores de las reacciones negativas se reducen a la mitad, y todas las listas no relacionadas con el combate reciben un +20% si se elige el modo Easy. Si eliges Hard, los modificadores de las reacciones negativas se aumentan en un 25%, y todas las técnicas no relacionadas con el combate se alteran un -10%

Puedes ajustar este nivel en cualquier momento del juego; no hay premios ni penalizaciones por utilizar los modos Easy o Hard.

Combat Difficulty DIFFICULTY [WIMPY, NORMAL, ROUGH] (DIFICULTAD DEL COMBATE; FLOJO, NORMAL, DURO)

Controla la dificultad de los combates. En el nivel Wimpy, los oponentes tienen un modificador negativo en sus golpes y los daños que pueden ocasionar, y utilizan menos tiros precisos. En el nivel Rough, tus oponentes golpearán más a menudo, ocasionarán más daños, y utilizarán más tiros precisos.

No hay penalización alguna por elegir un nivel de dificultad bajo en el combate. Tampoco hay premio alguno por elegir un nivel más difícil. Se trata estrictamente de una preferencia personal. Puedes ajustar la dificultad del combate en cualquier momento durante el juego.

Combat Speed (VELOCIDAD DE COMBATE) [SLIDER: NORMAL -> FASTEST, PLAYER CHECKBOX] (BARRA DESLIZANTE: NORMAL -> MÁS RÁPIDO; CASILLA JUGADOR)

Controls the animation rate in combat. When set to Normal, it works as usual. Moving the slider towards Fastest, will increase the rate at which combat moves, with the exception of the player's actions, and when a critter targets or attacks the player. If the Player checkbox is marked, it will also speed up the player's actions, and when the player is targeted.

Si el combate va demasiado lento para ti, ajusta aquí la velocidad hasta que estés satisfecho con ella.

Combat Taunts [ON, OFF] (PULLAS DURANTE EL COMBATE; ACTIVADAS, DESACTIVADAS)

Esta opción activa y desactiva las pullas durante el combate. Las pullas son las cosas que los personajes 'no jugador' (todos excepto tú) dicen durante el combate (tú di lo que quieras, mientras no molestes a los vecinos. Vault-Tec no aceptará ninguna responsabilidad si los vecinos se quejan).

Combat Messages [VERBOSE, BRIEF] (MENSAJES DE COMBATE; LARGOS, CORTOS)

Cuando se selecciona Verbose, los mensajes de combate serán más largos y detallados. Cuando se selecciona Brief, los mensajes de combate serán muy breves, y mostrarán únicamente información estrictamente necesaria.

Target Highlight [ON, OFF, TARGETTING ONLY] (RESALTAR BLANCO; ACTIVADO, DESACTIVADO; SÓLO AL APUNTAR)

Cuando se activa, los blancos posibles se resaltan durante el combate. Cuando se desactiva, no se resaltan. Cuando se selecciona Targetting Only (sólo al apuntar), los resaltes sólo aparecen cuando el jugador utiliza el cursor de diana.

Violence Level [NONE, MINIMAL, NORMAL, MAXIMUM BLOOD] (NIVEL DE VIOLENCIA; NINGUNO, MÍNIMO, NORMAL, SANGRIENTO AL MÁXIMO)

Esta preferencia controla el nivel máximo de animación de las muertes que el usuario ve. Si se selecciona "Maximum Blood", se ven los tres niveles. "Normal" muestra hasta el segundo nivel. En "Minimal" la criatura se desploma sangrando. En ninguno de los niveles se desploman las criaturas sin sangre. Este ajuste no afecta al juego; el nivel que se elige es una cuestión estrictamente personal.

Text Delay [SLIDER:->SLOW->NORMAL->FASTER] (PERMANENCIA DEL TEXTO: LENTO->NORMAL-> MÁS RÁPIDO)

Esta opción controla el tiempo durante el cual se muestran los textos flotantes y los mensajes de la pantalla de diálogo. Si seleccionas "Slow", los mensajes se muestran el doble de tiempo; si seleccionas "Faster", la mitad de tiempo.

Language Filter [ON, OFF] (FILTRO DE LENGUAJE; ACTIVADO, DESACTIVADO)

Cuando se activa el filtro de lenguaje, Fallout no utiliza tanto lenguaje soez. Si se desactiva el filtro, el lenguaje que se emplea será más fuerte. Esta selección no afecta al juego. La selección del filtro de lenguaje es una cuestión estrictamente personal.

Running [NORMAL, ALWAYS] (CORRER; NORMAL, SIEMPRE)

Si se selecciona "Always", el personaje correrá en lugar de andar si no se pulsa la tecla MAYÚS. Si se pulsa dicha tecla, el personaje andará en lugar de correr. Si se selecciona "Normal", el personaje andará normalmente.

Master Audio Volume [SLIDER: OFF->QUIET->NORMAL->LOUD] (CONTROL PRINCIPAL VOLUMEN; BARRA DESLIZANTE: DESACTIVADO-> BAJO -> NORMAL ->ALTO).

Controla el volumen general del sonido. Si se selecciona "Off", anula los demás ajustes de audio. Los controles de volumen de música, palabra y efectos de sonido ajustarán su volumen según lo seleccionado en el control principal de volumen.

Music/Movie Volume [SLIDER: OFF->QUIET->NORMAL->LOUD] (VOLUMEN DE LA MÚSICA; BARRA DESLIZANTE: DESACTIVADO-> BAJO -> NORMAL ->ALTO).

Controla el volumen de la música.

Sound Effects Volume [SLIDER: OFF->QUIET->NORMAL->LOUD] (VOLUMEN DE LOS EFECTOS ESPECIALES; BARRA DESLIZANTE: DESACTIVADO-> BAJO -> NORMAL ->ALTO).

Controla el volumen de los efectos especiales.

Speech Volume [SLIDER: OFF->QUIET->NORMAL->LOUD] (VOLUMEN DE LA VOZ; BARRA DESLIZANTE: DESACTIVADO-> BAJO -> NORMAL ->ALTO).

Controla el volumen de la voz digitalizada.

Brightness Level [SLIDER: NORMAL->BRIGHTER] (NIVEL DE BRILLO; BARRA DESLIZANTE: NORMAL-> MÁS BRILLO).

Esta preferencia controla el brillo de la pantalla. Es posible que en algunos ordenadores y monitores necesites aumentar el nivel de brillo un poco, para ver mejor las pantallas más oscuras. Hay un equivalente de esta instrucción que puedes manejar con el teclado para hacer los cambios durante la partida).

Mouse Sensitivity [SLIDER: SLOW ->NORMAL->FASTER] (SENSIBILIDAD DEL RATÓN; BARRA DESLIZANTE: LENTO ->NORMAL -> MÁS RÁPIDO).

Cuanto más elevado sea el ajuste, más rápido se moverá el ratón.

Sección V. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS



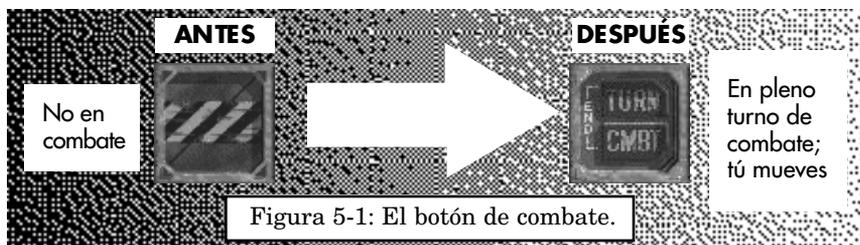
5

INFORMACIÓN GENERAL

Llegará un punto en tus aventuras en el que la diplomacia y el tacto no surtirán efecto. Tu último recurso será combatir. El combate se define como aquella situación en la cual una persona que ataca intenta hacer daño a alguien que se defiende. Para que pueda producirse una situación de combate, hacen falta dos o más participantes.

El combate en Fallout se realiza por turnos. Por lo general, serás tú quien tenga la oportunidad de actuar. Después de que lo hayas hecho, el próximo personaje implicado en el combate tendrá su oportunidad. Cuando todos tus oponentes o aliados hayan tenido su turno, tendrás una nueva oportunidad de actuar, un nuevo turno. Este proceso se repite hasta que todos los combatientes están muertos, inconscientes, o en plena huida.

Dado que el resto del juego tiene lugar en tiempo real (un minuto de tiempo del mundo real equivale a un minuto de tiempo en el juego, a menos que lles a cabo una acción que exija un período de tiempo prolongado, o utilices el despertador PIPBoy para descansar), cuando se inicia un combate, el modo temporal pasa a ser "turnos". Sabrás que esto ha ocurrido cuando queden al descubierto los botones situados en la esquina inferior izquierda de la barra de la interfaz.



Cuando llega tu turno, las luces situadas alrededor del botón de combate se volverán de un color verde brillante. Durante el turno de tu oponente, las luces serán rojas. Los puntos de acción que aparecen sobre el elemento activo de la barra de la interfaz también se volverán de color verde cuando sea tu turno, rojo cuando sea el turno de tu oponente, y de un verde apagado cuando no estés combatiendo.

Cada turno de combate dura aproximadamente 5 segundos de tiempo de juego, aunque en tiempo real puede que dure algo más, mientras piensas y ejecutas tus acciones para ese turno.

El combate a menudo hará referencia a "hexes" (abreviatura de hexágonos, o polígonos de seis lados). Un hexágono es una manera de dividir el área del campo de batalla en pequeñas porciones, más manejables. Cada hexágono de Fallout mide un metro de lado. Si alguien se encuentra a una distancia de dos hexágonos, significa que se encuentra a una distancia de dos metros.

apagado. El número de luces verdes brillantes restantes es el número de los PA que te quedan.

Cada acción cuesta un número determinado de PA. Andar un metro cuesta muy poco, pero andar varios metros cuesta más. Atacar con un cuchillo es más rápido que apuntar un rifle, y por lo tanto, el ataque con el cuchillo cuesta menos PA.

Tabla 5-1 PUNTOS DE ACCIÓN

ACCIÓN A REALIZAR	COSTE PA BÁSICOS
Walk (andar)	1 PA por metro (hexágono)
Hand to Hand attack (HtH)(ataque cuerpo a cuerpo sin armas)	3 PA
Melee Weapon Attack (ataque cuerpo a cuerpo con arma 4 PA)* ..	4 PA *
Ranged Attack (single) (ataque con arma de alcance (tiro a tiro))...	5 AP *
Ranged Attack (burst) (ataque con arma de alcance (ráfaga)	6 AP *
Targeted Attack (ataque dirigido)	+1 AP *
Reloading Ammo (carga munición)	2 PA
Accesing Inventory (acceso inventario)	4 PA
Open Door (abrir puerta).....	3 PA
Using a scenery item (usar un elemento de la escena)	3 PA

*El uso de algunas armas cuesta más o menos PA que los indicados. El número de PA que cuesta usar un elemento activo (como un arma), se muestra siempre en la esquina inferior izquierda del botón del elemento activo.

Movimiento. El número de puntos PA necesario para desplazarse aparece en el centro del cursor de movimiento cuando lo detienes por un momento en el hexágono de tu destino. Si aparece una x roja en el centro del cursor, significa que no tienes suficientes PA para desplazarte esa distancia, o que hay algo (o alguien) que te impide acceder a ese hexágono en concreto.

Correr en combate no acarrea ninguna penalización o recompensa.

Reserva de movimiento. si mantienes pulsada la tecla CTRL mientras haces clic para moverte, reservarás puntos suficientes para ejecutar la acción del elemento activo. Si quieres que te queden suficientes PA para disparar a tu objetivo, pero quieres acercarte a él todo lo posible (para tener más posibilidades de acertar), mantén pulsada la tecla CTRL cuando hagas clic para moverte. Por ejemplo: tienes 9 PA. Tu arma actual es un Colt 6520, que cuesta 5 PA disparar. Si mantienes pulsado CTRL mientras haces clic en un hexágono que está a una distancia de 8 hexágonos, te moverás únicamente (9-5) 4 hexágonos hacia ese hexágono, de manera que te queden 5 PA, los suficientes para disparar la pistola.



Ataque. El número de PA necesarios para realizar un ataque dependerá del tipo de ataque. Las armas grandes y pesadas necesitan más PA para su utilización que las armas más pequeñas y manejables.

Se supone que cuando ataques con armas de alcance habrás apuntado. La munición escasea. No la desperdicias.

Apuntar para un disparo preciso lleva más tiempo, por lo que cuestan un PA adicional.

Para atacar, haz clic con el botón derecho sobre el botón del elemento activo (también llamado botón del arma activa cuando tienes un arma y estás combatiendo) y podrás acceder al modo de ataque que elijas. Haz clic con el botón izquierdo sobre el botón para obtener un cursor de diana. Mueve el cursor de diana sobre tu oponente y haz clic con el botón izquierdo de nuevo para atacar.

Inventario. Pulsar el botón INV para acceder a tu inventario te costará 4 PA. Si no los tienes, no podrás acceder a él.

Una vez en tu inventario, podrás realizar todas las acciones que quieras, pero si no haces nada, haber accedido te seguirá costando 4 PA; y una vez que los hayas gastado, no los podrás recuperar.

Otras acciones. Cualquier otra acción, como abrir o cerrar una puerta, o usar un ordenador, te costará 3 PA.

Algunas técnicas o acciones necesitan tanto tiempo para realizarlas correctamente, que no pueden realizarse en combate.

Bonificación de la clase de coraza. Los PA sin utilizar al final de tu turno se añadirán a la clase de tu armadura. En la práctica, cuanto menos hagas en un turno, más defensiva es tu posición, y más difícil es alcanzarte. Sin embargo, si lo que quieres es evitar a un oponente, a menudo lo mejor que puedes hacer es utilizar tus PA para apartarte de él, en lugar de quedarte quieto y usar la bonificación de la clase de coraza.

CHANCE TO HIT (posibilidad de acertar)

El resultado de un ataque en combate no está garantizado. La gente te esquiva, tu pulso va a tope, suele haber corazas o coberturas para detener el ataque, y te sudan las manos. En los ataques con armas se hará a menudo referencia a la "Chance to Hit" (posibilidad de acertar). Cuando muevas el cursor de diana sobre tu oponente, por ejemplo, podrás ver el porcentaje de "posibilidades de darle", si detienes el cursor un momento. Cuanto más elevado sea este número, más posibilidades tendrás de alcanzar a tu enemigo con tu ataque. Ten presente que se trata de un porcentaje de posibilidades.

Por ejemplo, si la posibilidad de acertar es del 63%, significa que en 63 ocasiones de cada 100 que lo intentases, tu ataque daría en el blanco. Unas posibilidades del 50% significan que la mitad de las veces acertarías, y la otra mitad fallarías.

Tus posibilidades de acertar dependen de tu destreza usando el arma, y varían según el alcance, nivel de luz, coraza, vulnerabilidad de tu objetivo, y en el caso de los ataques dirigidos, según la ubicación de tu objetivo.

Tabla 5-2 TÉCNICAS CON ARMAS

TÉCNICA	ARMAS CONCERNIDAS
Small Guns (armas pequeñas).....	Pistols, SMGs y Rifles (pistolas, pistolas ametralladoras y rifles)
Big Guns (armas grandes).....	Ametralladoras pesadas, lanzallamas, y otras armas grandes de apoyo
Energy Weapons (armas energéticas)	Armas de alcance que utilizan bloques de alimentación como munición
Throwing (armas arrojadas)	Rocks, spears, knives y grenades (piedras, lanzas, cuchillos y granadas)
Melee Weapons (armas para combate cuerpo a cuerpo).....	Knives, spears, sledgehammers (cuchillos, lanzas, mazos) y otras armas utilizables en combates cuerpo a cuerpo.
Unarmed Weapons (sin armas)	Ataques con punching y kicking (puñetazos y patadas)

Para las armas de alcance, la distancia entre tú y tu objetivo es fundamental. Cuanto más cerca estés del objetivo, más posibilidades tendrás de acertar. Tu percepción modificará drásticamente la penalización o recompensa finales por tu estimación de la distancia. Si estás más cerca de lo que tu percepción te indica en metros (una percepción de 8 metros responde a 7 metros o menos en la realidad), obtendrás una bonificación de tus posibilidades de acertar. Si el objetivo está más lejos de lo que tu percepción te indica (9 metros o más, según el ejemplo anterior), sufrirás una penalización en tus posibilidades de acertar. Si el blanco se encuentra a la distancia exacta indicada por tu percepción, no se aplicará ningún modificador.

Tu blanco será más difícil de ver si se encuentra en un lugar oscuro. Los blancos más difíciles de ver son también más difíciles de alcanzar. El nivel de luz al que se encuentre el blanco modificará tus posibilidades de acertar. Si el blanco está en la sombra, sufrirás una penalización por intentar darle.

La oscuridad parcial impone una penalización del -10% a tus posibilidades de acertar, la oscuridad mediana un -20% y la oscuridad total un -40%. La luz que rodea a tu personaje representa tu capacidad



para ver mejor los objetos más próximos en la oscuridad, y no modifica las posibilidades de tu oponente de alcanzarte en combate. Si te quedas quieto en la oscuridad completa, sufrirás una penalización que aumentará tus posibilidades de resultar alcanzado.

La coraza proporciona al blanco una protección contra los ataques, desviándolos. Los ataques que resulten desviados (o que reboten, en el caso de corazas pesadas), no dañarán al objetivo. El porcentaje mediante el cual se modifican las posibilidades de acertar se llama clase de coraza. La clase de coraza se resta de las posibilidades de acertar, por lo cual, cuanto más elevada sea la clase de coraza, mejor. Cualquier porcentaje de clase de coraza superior al 20% es realmente bueno. Consulta a continuación la sección de corazas para obtener más información.

Los obstáculos situados entre tú y tu blanco se consideran coberturas; éstas pueden ser otras personas, barriles tras los cuales refugiarse, árboles, muros, etc. La cobertura modificará las posibilidades de acertar, imponiendo una penalización sobre ellas. Nunca tendrás muchas posibilidades de acertar a tu blanco si algo se interpone entre tú y él. El nivel de la penalización depende de la cobertura: por un barril, la penalización puede ser muy pequeña, por otra persona, algo mayor; si se trata de un muro, la penalización será realmente grande.

Los ataques dirigidos se comentan a continuación, pero todos sufren algún tipo de penalización dependiendo del punto al que se dirijan: es más difícil intentar acertar a alguien entre los ojos que en el brazo (o tentáculo, o lo que sea) izquierdo, por ejemplo.

RANGED WEAPONS (armas de alcance)

Las armas de alcance son armas que pueden utilizarse entre unas distancias determinadas. Estas armas suelen tener un alcance límite, pero normalmente pueden utilizarse a distancias de 6-8, 15, 20 o más metros (hexágonos) de distancia.

Las pistolas, los rifles, las ametralladoras, los lanzacohetes, los lanzallamas, son todos ellos armas de alcance, así como los cuchillos, lanzas y piedras arrojadas. Si quieres atacar a alguien a una distancia de más de 2 hexágonos, tendrás que utilizar un arma de alcance.

Tiro a tiro. Algunas armas de alcance son de tiro único, es decir, cada ataque utilizará un único cartucho del arma, o el arma en sí (en el

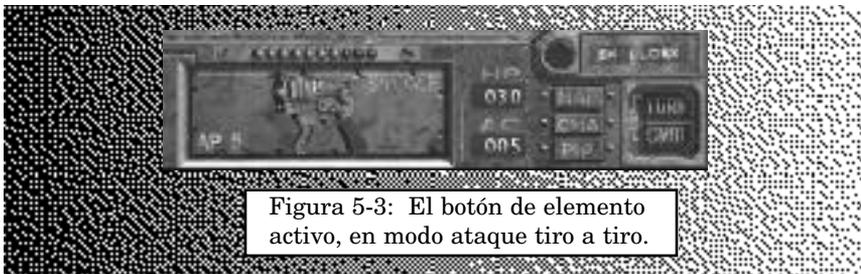


Figura 5-3: El botón de elemento activo, en modo ataque tiro a tiro.

caso de armas que se autodestruyen, como las granadas, o que se separan físicamente de tu mano, como un cuchillo arrojadizo).

Con un arma de un sólo tiro, no tendrás más que una posibilidad de acertar. Si tienes suerte en tu tiro de habilidad, una vez aplicadas todas las modificaciones por distancia, nivel de luz y clase de coraza del blanco, darás en el blanco. Si es negativa, fallarás.

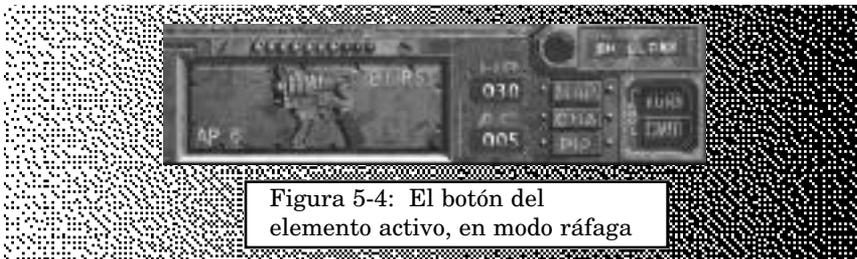


Figura 5-4: El botón del elemento activo, en modo ráfaga

Ráfaga. Las armas que disparan a ráfagas disparan varios cartuchos de munición en cada ataque. Las armas a ráfagas pueden tener distintas velocidades de ráfaga (cadencia de tiro). Cuanto más elevada sea ésta, más disparos podrá efectuar el arma en cada ataque.

Las armas de ráfaga tienen la ventaja de que con cada disparo tendrás varias posibilidades de acertar. Cada uno de los cartuchos disparados durante la ráfaga tiene sus propias posibilidades de acertar. Incluso si tu técnica es pobre, si utilizas un arma de ráfaga con una cadencia de tiro elevada, casi seguro que alguno de los proyectiles da en el blanco.



Figura 5-5: Un ejemplo de un efecto de ráfaga de tiros en forma de cono

La otra ventaja que tienen las armas de ráfaga es la mayor área de su efecto. Un arma de ráfaga puede cubrir múltiples hexágonos y acertar a varios blancos a la vez. Cuanto más elevada sea la cadencia de tiro, más posibilidades habrá de que se acierte a múltiples blancos durante un ataque a ráfagas. Tu blanco primario (la persona o cosa a la que apuntas) será la que reciba la peor parte del ataque a ráfagas. Todo lo que se sitúe entre tú y tu blanco, en el interior de un cono centrado en el blanco, puede resultar alcanzado por la ráfaga: amigos, enemigos, no combatientes... Si están en medio, hay una posibilidad de que resulten alcanzados.

Si realizas un ataque a ráfagas sobre un enemigo muy cercano a ti, lo que ocurrirá es que la mayoría de los proyectiles de la ráfaga le acertarán, en lugar de dispersarse por ahí.

El problema es que las ráfagas consumen mucha munición.

Recarga. Las armas que tienen una capacidad limitada (como las pistolas, por ejemplo, pero también las armas que utilizan combustible o energía) deben recargarse de vez en cuando (con mayor frecuencia cuanto más a menudo ataques, o si el arma es un arma de ráfaga con una cadencia de tiro elevada).

Puedes recargar de dos maneras: puedes ir al inventario y arrastrar la munición apropiada sobre el arma para recargarla, o puedes elegir la acción "reload" (recargar) en el botón del elemento activo de la barra de la interfaz. El primer método es más lento, pero puedes elegir la cantidad exacta de munición que cargas. El segundo método es algo más rápido, pero si tu arma está vacía, se recargará automáticamente con cualquier tipo de munición apropiada disponible.

La barra verde de la munición ("ammo"), situada al lado derecho del botón del elemento activo, mostrará el número aproximado de cartuchos o energía restantes en tu arma activa. Examina el arma en el inventario para obtener la cifra exacta.

Si intentas atacar con un arma vacía, tu ataque resultará infructuoso.

Throw (arrojar). Algunas armas son arrojadas. Esas armas tienen un alcance basado en tu fuerza. Los personajes con más fuerza podrán lanzar más lejos el arma arrojada.

Las granadas son el arma arrojada más corriente. También tienen la desagradable costumbre de detonar incluso si no aciertas en el blanco. ¡Una granada activada siempre aterriza en alguna parte!

HAND TO HAND COMBAT (combate cuerpo a cuerpo)

El combate con armas para combate cuerpo a cuerpo y el combate sin armas se denominan conjuntamente "Hand to Hand combat" (HtH) (combate cuerpo a cuerpo). Este tipo de combate se produce a distancias muy reducidas, de uno a dos hexágonos. Por lo general, estarás al lado de tu oponente. Este tipo de combate es rápido y mortífero, y muy personal.

Las armas para combate cuerpo a cuerpo, como los cuchillos y los puños americanos, tienen la ventaja sobre las armas de alcance de que no necesitan munición, y de que, normalmente, es más rápido usarlas con precisión.

El combate cuerpo a cuerpo tiene la desventaja de que tu oponente siempre podrá atacarte por la espalda. Con las armas de alcance, puedes disparar desde cierta distancia, y si tu oponente no está armado con otra arma de alcance, tiene que abalanzarse sobre ti. El combate cuerpo a cuerpo es algo más peligroso.

Swing (golpe lateral): La mayor parte de las armas para combate cuerpo a cuerpo pueden utilizarse de dos maneras: los golpes laterales son la más común de las dos. Las armas que se utilizan para asestar golpes laterales tienen un margen básico de daños, al que se añade una bonificación por tu fuerza. La estadística de daños en combate cuerpo a cuerpo se añadirá a los daños básicos que el arma pueda ocasionar. Cuanto más elevado sea el daño cuerpo a cuerpo, más daños podrás ocasionar.

Thrust (hincar). Algunas armas para combate cuerpo a cuerpo pueden también hincarse. A estas armas también se les aplica la bonificación de combate cuerpo a cuerpo con armas. No hay diferencia práctica entre golpear lateralmente e hincar.

Punching & Kicking (puñetazos y patadas). Si no tienes un arma para combate cuerpo a cuerpo, siempre puedes dar puñetazos y patadas. Este tipo de ataque utiliza tu técnica de combate sin armas. Los daños ocasionados por los ataques a puñetazos y patadas siempre se basan únicamente en tus "daños en combate cuerpo a cuerpo".

DAMAGE (daños)

Los daños son el resultado de un ataque con éxito. Cuantos más daños ocasiones, más probabilidades tienes de matar a tu enemigo, dejarlo inconsciente, o incapacitarlo para la lucha.

Puntos de salud. Los daños básicos se registran en forma de puntos de salud (HP). Cuantos más puntos de salud tengas, más daños puedes soportar en combate. Cuantos más puntos de salud hagas en un ataque, mejor habrá sido éste.

Si tus puntos de salud llegan a 0 (cero), morirás.

Targeted shots (tiros precisos): Los tiros precisos son ataques que se destinan a un punto específico de la fisonomía de tu oponente. Son más difíciles de realizar (lo cual significa que se aplica una modificación negativa a tus posibilidades de blanco), pero son potencialmente capaces de ocasionar mucho más daño y tienen más posibilidades de constituir un blanco crítico (ver más adelante).

Si un arma tiene la capacidad de realizar tiros precisos, aparecerá un modo diferente en el botón del arma activa. Haz clic con el botón derecho sobre el arma en el botón del elemento activo para

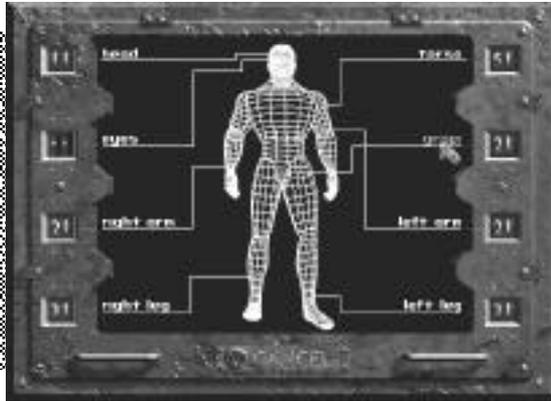


Figura 5-6: El botón del elemento activo, en modo disparo preciso.

recorrer los diversos modos. Cuando veas una diana en la esquina inferior derecha, tu ataque será un ataque preciso.

Las armas a ráfagas y las armas que causan daños por explosión no pueden hacer tiros precisos. La mayor parte de las armas para combate cuerpo a cuerpo, sin embargo, sí pueden. Un icono en forma de diana en la esquina inferior derecha aparecerá siempre para las armas capaces de realizar tiros precisos.

Figura 5-7: La pantalla de la interfaz de tiros precisos, con el esquema corporal de tu oponente.



Una vez que hayas seleccionado el modo de tiro preciso del arma, y que la pequeña diana haya aparecido en la esquina inferior derecha, obtendrás un cursor de diana rojo cuando hagas clic con el botón izquierdo sobre el botón del arma activa.

Haz clic con el botón izquierdo sobre un objetivo, como si fueras a atacar normalmente, y obtendrás una pantalla de selección de tiro preciso, como la que muestra la figura 5-7. Un esquema representará al blanco. Las diferentes zonas que puedes atacar aparecerán a los lados derecho e izquierdo. El número situado cerca de cada uno de los puntos indica las posibilidades de acierto finales que tendrás al atacar ese punto específico. Las posibilidades de acertar de "—" son nulas.

Haz clic sobre el nombre de una ubicación para intentar atacar. Pulsa el botón CANCELAR para cancelar el ataque (por ejemplo, si las posibilidades de acertar fuesen demasiado bajas).

Los tiros precisos tienen más posibilidades de conseguir un blanco crítico. Cuanto más difícil de alcanzar sea el punto elegido, más posibilidades hay de que el blanco sea crítico.

Blancos críticos. Algunos ataques son tan buenos que ocasionan daños considerables, o tienen efectos perversos sobre tu blanco. Estos ataques reciben el nombre de ataques críticos. Tus posibilidades de conseguirlos se basan en tu oportunidad crítica, y en si has realizado o no un tiro preciso. Los tiros precisos logran un número mayor de blancos

críticos que los tiros normales.

Una mejor técnica te proporcionará una mejor oportunidad de conseguir un blanco crítico.

A continuación te enumeramos algunos efectos posibles de un blanco crítico:

Ocasionar daños extra (x 1.5, x 2 o incluso x 3)

Inutilizar un miembro (con un tiro preciso)

Atravesar la protección de tu blanco

Pérdida del conocimiento

Tumbar al oponente

También son posibles otros efectos, de diversos tipos, que dependen del blanco.

Critical Failures (fallos críticos). Todo lo bueno tiene su lado malo. Los fallos críticos son lo opuesto a los bonitos blancos críticos. Los fallos críticos significan que algo malo le ha pasado al atacante, y ése puedes ser tú.

Si intentas hacer un ataque difícil, con unas posibilidades de acertar bajas, aumentará las probabilidades de que sufras un fallo crítico. Si tienes el rasgo de gafe, todo el mundo tendrá fallos críticos, incluido tú.

El tipo de fallo crítico que cometes dependerá del arma (o de la ausencia de la misma), con la que ataques.

Algunos fallos críticos comunes son:

Quedarse sin munición

Que se te encasquille el arma

Quedarte sin PA

Que se te caiga el arma

Que tu arma estalle (únicamente probable con explosivos y armas energéticas)

Que no le aciertes a tu blanco y tu ataque alcance a otra persona

Hay también otros efectos; ya verás, la expresión "probar y equivocarse" cobrará para ti un nuevo sentido.

Poison (veneno). El veneno es un tipo de ataque muy desagradable. Ocasiona daños durante un período de tiempo más prolongado, así que, en lugar de recibir cuatro puntos de daño por un cuchillo, podrías recibir cuatro puntos de daño por un cuchillo envenenado, y 10 puntos de daño durante los próximos diez minutos. Cuanto más veneno recibas, más tiempo durarán sus daños.

Por fortuna, los efectos del veneno se desvanecen. El efecto del veneno se debilitará durante el mismo período de tiempo. Al principio, el veneno te ocasionará daños muy a menudo, pero conforme vaya pasando el tiempo, el período entre los daños se irá alargando, y finalmente el efecto se desvanecerá.

Si sigues vivo durante el tiempo suficiente, podrás desembarazarte de los malignos efectos del veneno.

Radiation (radiación). La radiación es un ataque insidioso e invisible. La radiación ocasiona daños a la células del blanco. Los cráteres dejados por las bombas nucleares poseen, por ejemplo, niveles peligrosos de radiación. Incluso al cabo de cientos de años, la radiación resultante de las pérfidas bombas puede seguir siendo peligrosa.

El efecto de la radiación se basa en la cantidad total de rems, un recuento de la radiación a la que has resultado expuesto. Cuanto más elevado sea el total de rems, más posibilidades tendrás de sufrir efectos secundarios malignos.

Un recuento de rems de más de 100 es peligroso.

Si tu recuento de rems llega a 1.000, lo más posible es que tenga consecuencias nefastas.

La radiación dañará a tus puntos de salud, e incluso a tus estadísticas.

Las protecciones normales no sirven para detener los daños causados por la radiación. Las sustancias químicas, como el Rad-X y el RadAway, sí pueden proteger contra los efectos malignos de la misma.

Unconsciousness (pérdida del conocimiento). Algunos ataques, especialmente los blancos críticos en la cabeza, provocarán una pérdida del conocimiento. Durante este tiempo, la persona inconsciente no podrá hacer nada. La cantidad de tiempo que la persona afectada permanezca inconsciente depende de su aguante. Cuanto mayor sea su aguante, más pronto recuperará el conocimiento.

Death (muerte). Hay dos maneras de morir; perder todos tus puntos de salud o perder el conocimiento en medio de criaturas hostiles.

Ninguna de las dos es una buena idea, te lo aseguramos.

ARMOR (coraza)

Por suerte, la coraza puede proteger contra los daños. La coraza es una protección que se lleva para protegerse contra los ataques y los daños. Cuanto mejor sea la coraza, más protegido estarás contra ataques más fuertes.

La calidad de la coraza viene determinada por tres factores:

Armor Class (clase de coraza). La primera función de la coraza es proteger a quien la lleva de que el ataque le alcance. Esta función se llama clase de coraza. Cuanto más elevada es la clase de coraza, mejor es la protección. La clase de coraza se resta a las posibilidades de acertar del atacante. Por ejemplo: si llevas una coraza ligera de cuero, con una clase de coraza del 15%, y tu atacante tiene unas posibilidades de acertar básicas del 50% (asumiendo que el resto de las modificaciones se hayan tenido en cuenta), sus posibilidades finales de acertar son de únicamente (50% - 15%) el 35%.

Damage Threshold (umbral de daños). El segundo paso es bloquear la energía potencialmente dañina del ataque. Esto se conoce como Damage Threshold (DT). El DT se resta a los puntos de salud de los daños ocasionados por el ataque. Por ejemplo, asumamos que el atacante arriba mencionado tiene éxito. Su ataque ocasiona 20 puntos de daño (¡ay, ay, ay!). Tú tienes un DT de 4. Los primeros cuatro puntos de este ataque se detienen, y sólo 16 (¡ay, ay!) atraviesan la primera fase de tu protección.

Damage Resistance (resistencia a los daños). Tras el DT, la resistencia a los daños, o DR, de tu coraza entra en acción. Esto representa la capacidad de la armadura para ralentizar y dispersar la energía perjudicial. El DR se expresa como un porcentaje, el porcentaje de los daños restantes que será anulado. Por ejemplo: los 16 puntos del ataque anterior todavía van a hacerte pupa. Tú tienes una DR del 20%. Los daños se reducirán en $(16 \times 0,2)$ 3,2 puntos de daños, o 3 puntos redondos. El ataque final ocasiona únicamente 13 puntos de daños, lo cual es mucho mejor que los 20 iniciales. La coraza se expresa siempre como Clase de coraza, DT/DR.



¡No dejes que esto te ocurra! Si cuidas tu arma como es debido, evitarás el 95% de los fallos críticos.

ENDING COMBAT (final del combate)

El combate debe acabar en algún momento. Es de esperar que estés del lado victorioso. El combate finalizará cuando todos los combatientes de un lado hayan muerto, hayan perdido el conocimiento, o hayan huido.

Si no quedan más criaturas hostiles, el combate finalizará automáticamente al final de tu turno. Si quieres acabar el combate antes, prueba con el botón END COMBAT de la barra de la interfaz.

No es posible acabar el combate si quedan criaturas hostiles alrededor.

EQUIPO

El refugio Vault-13 cuenta con el más avanzado equipo de supervivencia. Los elementos contenidos en sus envases bastarán para que 1.000 personas disfruten durante 10 años de un entorno moderno y confortable. Y tus amigos de Vault-Tec te proporcionarán también todo lo necesario para cuando llegue el momento de abandonar el refugio y volver a reconstruir América.

*Si, bueno, ¿quién escribió esto? ¿Con qué presupuesto? Lo que es nosotros ya hemos utilizado prácticamente todo el equipo intentando en vano entrar en contacto con una civilización del mundo exterior...
 ¡Y llevamos aquí más de diez años! No tenemos gran cosa que darte, pero te daremos lo que podamos.*

Recuerda, sólo puedes acarrear una cantidad de equipo equivalente a tu capacidad de carga. Deberás dejar todo lo que sobrepase de ese límite.

Si deseas obtener información específica acerca de algún elemento de tu inventario puedes examinarlo (examine). La información aparecerá en la ventana de visualización del inventario. Si llevas armas y coraza, encontrarás más información sobre ellas en la información sobre el personaje que aparece en la ventana de visualización.

Hay seis tipos de equipo diferentes:

Weapons (armas) (cosas que hacen pupa a la gente)

Ammo (munición) (cosas que se meten en las cosas que hacen pupa a la gente)

Armor (coraza) (cosas que contribuyen a que no se le haga pupa a la gente)

Containers (recipientes) (cosas que contienen otras cosas)

Chems (sustancias químicas) (cosas que tomas)

Miscellaneous (varios) (cosas que hacen otras cosas)

Todos los elementos tienen las mismas características:

Peso (cuánto pesan las cosas, en libras). El peso de un elemento afectará a tu capacidad para transportarlo. Puedes llevar una cantidad mayor de elementos más ligeros que de elementos más pesados. Cuando examines un elemento descubrirás cuánto pesa cada ejemplar de ese elemento. Si llevas varios elementos del mismo tipo, debes multiplicar el número de elementos por su peso, para determinar el peso total de esos elementos.

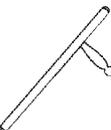
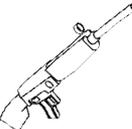
Tamaño (lo grandes o pequeñas que son las cosas). El tamaño del elemento determinará cuántos ejemplares del mismo pueden guardarse en un recipiente, y lo difícil que resultará que te roben ese elemento. Los elementos más grandes son los más difíciles de robar. Por lo general, los elementos pesados son también más grandes, pero no siempre es así.

Coste (el coste de las cosas, en dinero). Los elementos más valiosos valen más dinero. No sabemos qué sistema monetario existirá después de una guerra nuclear, pero lo más probable es que sea un sistema de trueque. En ese caso, los elementos imprescindibles para la supervivencia tendrán probablemente un precio más elevado que otros elementos, bonitos, caros, pero poco útiles.

Tu técnica de trueque afectará al precio de los elementos.

LISTA DE EQUIPO

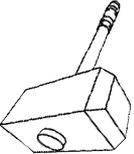
ARMAS

ICONO	DESCRIPCIÓN
	<p>PUÑOS AMERICANOS Los puños americanos son un arma para el combate cuerpo a cuerpo. Los puños americanos resultan útiles a la hora de dar puñetazos. Además de proteger un poco tu mano del impacto, los puños americanos aumentarán los daños ocasionados con cada puñetazo. Y además son guays.</p>
	<p>PORRA Esta porra de policía te ayudará a subyugar a tus oponentes. Puedes golpear lateralmente con ella o hincarla, como quieras. La porra centrará tu fuerza y hará más daño que tu mano desnuda. No mucho más, pero más...</p>
	<p>PISTOLA Es un arma de alcance básica. La munición de calibre 10mm es potente, y además las pistolas COLT son de excelente calidad y manufactura. La pistola funciona tiro a tiro, es decir, que cada vez que aprietas el gatillo, disparas un proyectil, y nada más que uno. El 6520 acepta sin problemas munición para caza menor, o antiblindaje para otro tipo de presas, algo mayores y con dos patas.</p>
	<p>RIFLE Un arma de fuego de mayor alcance y potencia. El Rangemaster es un rifle básico y robusto. Utiliza cartuchos para rifle del .233, que vienen empleándose desde hace más de 110 años. El .233, combinado con un paso del rayado del 1:10", proporciona una buena eficacia de tiro dentro de su alcance y una buena capacidad para derribar blancos.</p>

5

LISTA DE EQUIPO

ARMAS continuación

ICONO	DESCRIPCIÓN
	<p>GRANADA</p> <p>La granada de fragmentación es un arma defensiva extremadamente útil. Una carga explosiva de pequeño tamaño, pero concentrada, conectada a un detonador por contacto diseminará más de 1.000 fragmentos de metal en un área de 2,5 metros de radio. El área reducida de la explosión significa que estas armas pueden utilizarse a distancias más cortas que nunca, sin que el usuario reciba daño alguno.</p>
	<p>Fusil ametrallador</p> <p>Una de las mejores armas del mundo. El H&K MP9 es una robusta pistola ametralladora capaz de funcionar tiro a tiro o a ráfagas. Su funcionamiento tiro a tiro es pasable, en comparación con el de la pistola 6520 (ver más arriba), pero su funcionamiento en modo ráfaga es apabullante. El MP9 es fácil de manejar, y escupe mortíferos proyectiles de 10mm mejor que cualquier otra arma de su categoría.</p>
	<p>CUCHILLO</p> <p>Los cuchillos Vault-Tec están hechos con el acero más resistente conocido. El cuchillo es una herramienta fantástica, capaz de realizar muchas tareas cotidianas, además de ser un buen arma de ataque cuerpo a cuerpo. La punta y el filo del cuchillo actúan de multiplicador, aumentando los daños que tu fuerza puede causar. No es tan bueno como un arma de fuego, pero es mejor que la mayoría de las demás armas de combate cuerpo a cuerpo pequeñas. Este cuchillo no está, como otros, equilibrado ni diseñado para ser un cuchillo arrojadizo.</p>
	<p>MAZO</p> <p>Mucha gente piensa que un mazo es una herramienta excelente, pero no es una buena arma para defensa personal. Sin embargo, los últimos diseños se fabrican con materiales ligeros pero extraordinariamente resistentes. El mazo es un arma pesada, y blandida por un usuario fornido puede tumbar a muchos enemigos.</p>
	<p>LANZA</p> <p>Una lanza, de punta afilada como una cuchilla de afeitar, puede lanzarse a varios metros de distancia (o más, dependiendo de tu fuerza), o utilizarse en combates cuerpo a cuerpo, gracias a lo cual ofrece un buen equilibrio entre arma de alcance y arma de combate cuerpo a cuerpo. Si bien no tiene mucho sentido tirar tu única arma a tu enemigo, la lanza puede ser excelente para un primer ataque si tienes otra arma pequeña disponible.</p>

LISTA DE EQUIPO

MUNICIÓN

ICONO	DESCRIPCIÓN
	<p>.223 FMJ Munición de calibre Rifle. FMJ son las siglas de Full Metal Jacket (blindaje metálico total), que describen el proyectil del cartucho. Un proyectil FMJ es muy resistente, y tiene un poder de penetración bastante bueno sin que esto vaya en detrimento de su buen poder de expansión. En otras palabras: es un proyectil medio.</p>
	<p>10mm AP La munición de calibre 10mm se utiliza en armas como pistolas y ametralladoras. El sufijo AP denota que se trata de munición antiblindaje. Los proyectiles AP tienen un poder de penetración excelente, pero una mala expansión. Las corazas no les afectarán tanto como un proyectil normal, pero los daños ocasionados por estos proyectiles, una vez superada la coraza, no serán tan considerables.</p>
	<p>10mm JHP Es otra versión del calibre 10mm, pero en JHP o Jacketed Hollow Point (punta hueca blindada). La munición de punta hueca está diseñada para expandirse lo más posible, y transmitir la mayor cantidad posible de energía al blanco. Por desgracia, si el blanco lleva coraza, la mayor parte de la energía de estos proyectiles se aplasta contra la coraza, y muy poca conseguirá afectar al blanco.</p>

CORAZA

	<p>CORAZA DE COMBATE La coraza de combate es la protección utilizada por la policía y el ejército del siglo XXII. Es probablemente la mejor coraza que un morador del refugio vaya a encontrarse en su vida. La coraza de combate es muy efectiva contra la mayor parte de los ataques, pesa poco (teniendo en cuenta su capacidad protectora), y, por desgracia, no se halla disponible más que si se cuenta con un permiso especial. Las personas interesadas deberán ponerse en contacto con la oficina más próxima del BADTFL.</p>
	<p>CORAZA DE CUERO La armadura de cuero original fue diseñada para la práctica del fútbol sobre motocicleta y otros peligrosos deportes de contacto. Es probable que las sencillas técnicas necesarias para la fabricación de corazas de este tipo las hagan muy populares tras un desastre nuclear. La protección que se obtiene mediante el uso de estas corazas es moderada, y su construcción ligera no impide al usuario moverse para evitar los ataques. Por desgracia, no ofrece prácticamente ninguna protección contra explosiones o ataques de plasma.</p>

LISTA DE EQUIPO

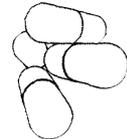
MUNICIÓN continuación

ICONO	DESCRIPCIÓN
	<p>CHAQUETA DE CUERO</p> <p>¿Qué sentido tiene llevar una armadura si no estás guapo con ella? La chaqueta de cuero es una versión aligerada de la armadura de cuero, que proporciona una protección mínima, pero permite una total libertad de movimiento. Y además es elegante. Por desgracia, no está muy bien ventilada, y el cuero es de color negro, por lo que resulta sumamente calurosa al sol del desierto.</p>

RECIPIENTES

	<p>MOCHILA</p> <p>La mochila te permite guardar elementos y tenerlos a mano. Los elementos se caracterizan por su tamaño y su peso. La mochila te permitirá llevar elementos con un peso total de unas 40lbs., y con un volumen combinado que equivalga al de la mochila. Algunos elementos realmente grandes, como las corazas, no caben en una mochila normal, pero hay muchos elementos (como munición o granadas), que cabrán perfectamente.</p> <p>¿Por qué utilizar una mochila? Para mantener tu inventario bien organizado.</p>
---	--

SUSTANCIAS QUÍMICAS

	<p>RADAWAY</p> <p>Si has resultado expuesto a grandes cantidades de radiación, utiliza RadAway para eliminarla de tu sistema. No te sentará muy bien, pero más vale tener un dolor de cabeza y algunos problemas estomacales un par de días, que sufrir los efectos a largo plazo de la radiación nuclear.</p> <p>RadAway tarda un poco en hacer efecto.</p>
	<p>RAD-X</p> <p>Rad-X es un medicamento preventivo. Toma Rad-X antes de exponerte a la radiación, y de este modo reducirás la cantidad total de radiación a la que resultarás expuesto. Rad-X potencia la resistencia a la radiación de tu cuerpo. El Rad-X será más efectivo cuanto más fuerte seas.</p>

LISTA DE EQUIPO

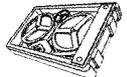
SUSTANCIAS QUÍMICAS continuación

ICONO	DESCRIPCIÓN
	<p>STIMPAK Un stimpak (abreviatura de Stimulation Delivery Package (combinado estimulante) contiene muchas sustancias químicas curativas. Una sopa de medicamentos, vamos. Al inyectarte un stimpak aumentas drásticamente tus poderes de recuperación y recuperas de manera casi instantánea los puntos de salud perdidos.</p>
	<p>SUPER STIMPAK El Super Stimpak contiene medicamentos más poderosos, que aumentan los efectos curativos a costa de dañar los propios tejidos que curan. El Super Stimpak es el hermano mayor del Stimpak, y con él podrás curar más daños. Sin embargo, te hará perder una pequeña cantidad de puntos de salud después de un cierto período de tiempo. Tienes que ser consciente de que esto ocurre y estar preparado a aceptarlo, pero nada cura como un Super Stim cuando el tiempo apremia, y el peligro es grande.</p>

VARIOS

	<p>MALETÍN DEL MÉDICO El maletín del médico contiene todos los elementos necesarios para realizar la mayor parte de las tareas que constituyen la técnica médica. La técnica médica se aplicará automáticamente si usas este elemento, pero con mayores probabilidades de éxito (el uso de herramientas adecuadas contribuye al éxito). El contenido del maletín del médico no es ilimitado, y acabará por agotarse.</p>
	<p>DINAMITA Un explosivo. Coloca la dinamita, utilizando la técnica de trampas para disponerla correctamente, y ajusta el temporizador. Cuando el tiempo se agote, la dinamita explotará. En Fallout, los explosivos son por lo general de una potencia menor que la esperada, pero de todas formas, no te quedes parado junto a una carga de dinamita a punto de explotar.</p>
	<p>BOTIQUÍN El botiquín es similar al maletín del médico. El botiquín contiene elementos para la aplicación de la técnica de primeros auxilios. Si lo utilizas sobre un herido, tendrás más probabilidades de que tu técnica de primeros auxilios resulte efectiva. Al igual que el maletín del médico, el botiquín contiene un suministro limitado de elementos curativos, vendas, etc., y desaparecerá tras múltiples usos.</p>

LISTA DE EQUIPO**VARIOS continuación**

ICONO	DESCRIPCIÓN
	<p>BENGALA</p> <p>Las bengalas pueden usarse para crear zonas de luz durante un período de tiempo. Las bengalas pueden utilizarse únicamente durante la noche, o en la oscuridad, y pueden resultar muy útiles a la hora de explorar. La luz hace que resulte más fácil ver las cosas y la gente.</p>
	<p>CONTADOR GEIGER</p> <p>Un contador Geiger es un dispositivo para la medición de la radiación. Si colocas el contador en uno de tus espacios para elementos activos, contarás con un método de aviso contra la radiación. Si usas el contador obtendrás información importante sobre tu propio nivel de radiación.</p>
	<p>GANZÚAS</p> <p>Las ganzúas son un elemento no autorizado para el personal del refugio. Las ganzúas se utilizan únicamente en una emergencia, cuando sea necesario abrir una puerta o un recipiente cerrado y no se disponga de la llave adecuada. La utilización correcta de una ganzúa aumentará las posibilidades de que la aplicación de la técnica "ganzúa" tenga éxito.</p>
	<p>SENSOR DE MOVIMIENTO</p> <p>Cuando se utiliza en conjunción con la función AutoMap del PIPBoy 2000, el visualizador del sensor mostrará en el mapa las criaturas vivas y en movimiento. Para que el sensor de movimiento funcione correctamente, debe colocarse en uno de los espacios para elementos activos. Utiliza el sensor de movimiento para explorar las zonas hacia las que te diriges.</p>
	<p>CINTAS THT (cintas holográficas)</p> <p>Las cintas THT pueden almacenar una cantidad increíble de información, en algunos casos hasta 256k. Las cintas estándar tienen una capacidad de 64k, y el modelo medio una capacidad media de 128k (sin contar con las porciones de cinta inutilizables). Las cintas THT se basan en la tecnología de cinta holográfica, y almacenan la información de manera segura durante largos períodos de tiempo. Utiliza las cintas THT para añadir la información contenida en ellas a un lector compatible, en tu caso el PIPBoy 2000.</p>

EXPERIENCIA

A medida que tu personaje va sobreviviendo en entornos hostiles, y culmina con éxito las tareas que se le plantean, irás ganando experiencia. La experiencia mejorará a tu personaje, y aumentará su nivel, por lo que podrás gastar puntos en tus técnicas, y, finalmente, elegir una ventaja.

La experiencia se cuenta en puntos de experiencia (también llamados XP). Cuantos más puntos de experiencia adquieras, más difícil será la tarea que resolverás, o más dura de pelar la criatura que consigas exterminar.

Al conseguir un número determinado de XP, ganarás un nivel. Cuando lo ganes, lo cual constituye una medida general de cuánta experiencia has ganado y de lo capaz que es tu personaje, obtendrás lo siguiente:

Puntos de salud adicionales, equivalentes a 1/3 del aguante

Más puntos de técnica, equivalentes a 10 + (inteligencia x 2)

(ver página 5-22)

Cada tres niveles ganarás una ventaja (ver página 5-23)

El nivel máximo que puede lograr un personaje es el nivel 21. A continuación te ofrecemos una lista de los niveles, y de los XP necesarios para alcanzarlos.

Tabla 5-3 TABLA DE EXPERIENCIA

NIVEL	XP NECESARIOS	TÍTULO
1	0	Morador del refugio
2	1,000	Noble del refugio
3	3,000	Veterano del refugio
4	6,000	Elite del refugio
5	10,000	Peregrino
6	15,000	Peregrino del desierto
7	21,000	Peregrino de las tierras baldías
8	28,000	Peregrino de elite
9	36,000	Caballero
10	45,000	Caballero del desierto
11	55,000	Caballero de las tierras baldías



Tabla 5-3 TABLA DE EXPERIENCIA, CONTINUACIÓN

NIVEL	XP NECESARIOS	TÍTULO
12.....	66,000	Caballero de elite
13.....	78,000	Héroe del refugio
14.....	91,000	Héroe errante
15.....	105,000	Caballero heroico
16.....	120,000	Héroe del desierto
17.....	136,000	Héroe de las tierras baldías
18.....	153,000	Héroe de las tierras relucientes
19.....	171,000	Dechado de virtudes
20.....	190,000	Leyenda viviente
21.....	210,000	Última esperanza de la humanidad

Como puedes ver, avanzar entre los niveles más bajos exige una cantidad de puntos menor que avanzar entre los niveles más elevados, es decir, que tienes que aprender más para conseguir el mismo grado de crecimiento.

PUNTOS DE TÉCNICA

Cuando ganes más puntos de técnica, podrás invertirlos en mejorar una de tus técnicas. Cada punto de técnica añade un +1% a una técnica normal, y un +2% a una técnica destacada.

Puedes gastar tus puntos de técnica cuando quieras, y en cualquier técnica en la que desees mejorar. Puedes también guardar los puntos de técnica, pero en realidad es como si los perdieras, porque mientras los mantienes guardados, no experimentas el beneficio que aportan.

Ganas puntos de técnica cuando asciendes un nivel. Cuando pases del nivel 1 al nivel 2, ganarás algunos. El número de puntos que ganes depende de tu personaje. Cada nivel te proporcionará 10 + (2 x inteligencia) puntos. Los personajes normales obtendrán un promedio de 20 puntos de técnica por nivel, o +20% para las técnicas normales, o +40% para las técnicas destacadas, o cualquier combinación entre los dos tipos de técnica.

Para gastar tus puntos de técnica tienes que ir a la pantalla del personaje. El número de puntos de técnica aparece sobre la tarjeta de información.

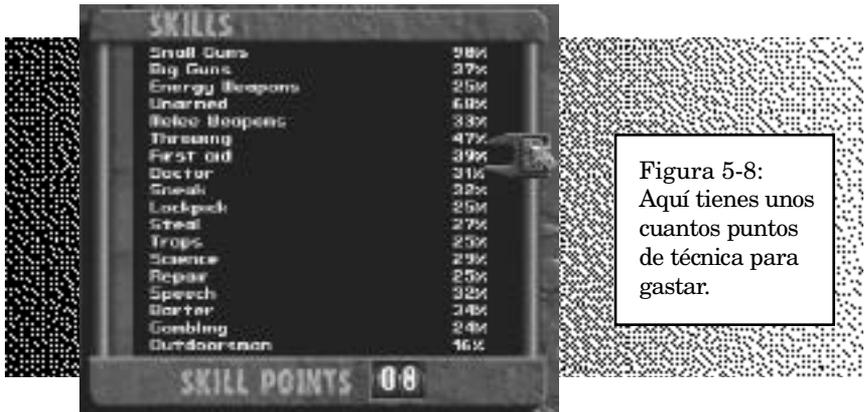


Figura 5-8:
Aquí tienes unos
cuantos puntos
de técnica para
gastar.

Haz clic sobre el nombre de la técnica en la que quieras gastar algunos puntos. La técnica se resaltará, y el puntero del lado derecho de la columna de técnicas saltará al nivel técnico. Puedes gastar tus puntos haciendo clic sobre el signo de sumar del puntero. Si cambias de idea, y gastas demasiados puntos, puedes hacer clic sobre el signo de restar (pero, naturalmente, no podrás reducir tu técnica a un número inferior al número de puntos que tenías previamente en esa técnica). Puedes hacer todos los ajustes que quieras hasta que hagas clic sobre el botón DONE (listo) y vuelvas al juego. Si haces clic sobre el botón CANCEL, tu personaje volverá al estado en que se encontraba antes de que introdujeras cambio alguno.

Puedes gastar todos los puntos técnicos que tengas acumulados. Una vez que salgas, no obtendrás más puntos técnicos hasta que vuelvas a superar otro nivel.

El nivel técnico máximo es 200%. Si tienes ese porcentaje en una técnica, no podrás añadirle más puntos.

VENTAJAS

Además de las técnicas, la experiencia puede beneficiarte de otra manera: con ventajas. Obtendrás una ventaja por cada tres niveles (niveles 3, 6, 9, 12, 15, 18 y 21), a menos que tengas el rasgo de carácter (en cuyo caso será cada cuatro niveles: 4, 8, 12, 16 y 20). Una ventaja es una nueva habilidad. Las ventajas se basan en tu personaje y la lista de ventajas entre la que puedes elegir se basa en el nivel, estadísticas y experiencia de tu personaje.

Podrás elegir tu ventaja cuando accedas a la pantalla de personajes después de haber conseguido un nivel que te haga acreedor a una ventaja. También puedes decidir no elegir una ventaja, pero si no eliges una antes de alcanzar el próximo nivel que te de derecho a otra, la perderás.



Figura 5-9: ¡Elige una ventaja para que el futuro de todos sea mejor!

Algunas ventajas pueden elegirse en repetidas ocasiones. Estas ventajas tienen rangos, o niveles de ventaja. Cada rango adicional aumentará el poder de la ventaja.

Las ventajas tienen también requisitos que es necesario satisfacer para poder elegirlos. Para poder elegir una ventaja, tu personaje debe cumplir los requisitos mínimos necesarios para acceder a esa ventaja. Algunas ventajas no exigen ningún requisito.

No todas las ventajas están disponibles en el primer nivel en el que se ofrecen ventajas, algunas de ellas requieren que alcances un nivel mínimo antes de poder elegirlos.

LA LISTA DE VENTAJAS

Action Boy (hombre –o mujer– de acción)

Te proporcionará un PA adicional para gastar en cada turno de combate. Estos PA son generales, y los puedes usar en cualquier tarea.

Número de rangos3

Requisitos5 agilidad, nivel 12

Animal Friend (amigo de los animales)

Los animales no atacarán a uno de sus amigos, a menos que el animal se sienta amenazado o atacado. Lo que no es muy seguro en este mundo es qué es un animal y qué no lo es.

Número de rangos1

Requisitos5 inteligencia, 25% vida al aire libre, nivel 9

Awareness (consciencia)

Tendrás más posibilidades de percibir detalles. Si adquieres un nivel de consciencia, obtendrás informaciones más detalladas cuando utilices la función "examine" (examinar). Cada uno de los niveles de consciencia incrementará tu percepción a la hora de utilizar la función examinar.

Número de rangos3

Requisitos5 percepción, nivel 3

Better Criticals (mejores blancos críticos)

Los blancos críticos que ocasionas en combate son más devastadores. Ganas una bonificación del 20% en la tabla de blancos críticos, asegurando prácticamente que ocasionarás mayores daños. Esto no afecta a tus posibilidades de hacer un blanco crítico.

Número de rangos ..1

Requisitos6 percepción, 6 suerte, 4 agilidad, nivel 9

Bonus HtH Attacks (bonificación en ataques cuerpo a cuerpo)

Has aprendido artes marciales, o golpeas más rápido. En cualquier caso, tus ataques sin armas te costarán un PA menos.

Número de rangos1

Requisitos6 agilidad, nivel 6

Bonus HtH Damage (bonificación en daños en ataques cuerpo a cuerpo)

Tu experiencia en el combate sin armas te ha enseñado a hacer más daño. Por cada nivel de esta ventaja, causarás 2 puntos más de daño con tus puñetazos y patadas.

Número de rangos3

Requisitos6 agilidad, 6 fuerza, nivel 3

Bonus Move (bonificación de movimiento)

Por cada nivel de modificación de movimiento, consigues 2 PA extra en cada turno, que pueden utilizarse sólo para un movimiento. En otras palabras, puedes moverte 2 hexágonos más por turno por cada nivel de esta ventaja.

Número de rangos3

Requisitos5 agilidad, nivel 6



Bonus Ranged Damage (bonificación de daños de alcance)

Tu entrenamiento en el uso de armas de fuego y otras armas de alcance te ha hecho más mortífero a la hora de utilizar armas de alcance. Por cada nivel de esta ventaja, harás 2 puntos más de daño con las armas de alcance.

Número de rangos2

Requisitos6 agilidad, 6 suerte, nivel 6

Bonus Rate of Fire (bonificación de la velocidad de disparo)

Esta ventaja te permite apretar el gatillo un poco más rápido, sin que tus disparos pierdan precisión. Los ataques armas de alcance cuestan un PA menos.

Número de rangos ..1

Requisitos7 agilidad, 6 inteligencia, 4 percepción, nivel 9

Cult of personality (culto de la personalidad)

Tu reputación siempre es buena para los demás. Sin esta ventaja, una mala reputación tendría un efecto negativo en las personas de buen carácter. ¡Y también funciona con una buena reputación y personas malvadas!

Número de rangos1

Requisitos10 carisma, nivel 12

Dodger (esquivador)

Si cuentas con esta ventaja, tienes menos probabilidades de que te alcancen en combate. Cada nivel añadirá un 3% a tu clase de coraza, además de la bonificación de clase de coraza por la coraza que lleves.

Número de rangos2

Requisitos4 agilidad, nivel 9

Earlier Sequence (secuencia anterior)

Tienes más posibilidades de moverte en combate antes de tu oponente, ya que tu secuencia crece 2 puntos por cada nivel de esta ventaja.

Número de rangos3

Requisitos6 percepción, nivel 3

Educated (instruido)

Cada nivel de instrucción añadirá dos puntos de técnica cuando adquieras un nuevo nivel de experiencia. Esta ventaja funciona mejor cuando la adquieres en una fase temprana de tu aventura.

Número de rangos3

Requisitos6 inteligencia, nivel 6

Empathy (empatía)

Has estudiado a los seres humanos, gracias a lo cual posees el conocimiento de sus reacciones internas hacia ti. Durante las conversaciones prolongadas, verás el nivel de reacción de la persona a la que le estás hablando.

Número de rangos1

Requisitos7 percepción, 5 inteligencia, nivel 6

Explorer (explorador)

La marca de un explorador es buscar lugares nuevos e interesantes. Con esta ventaja tendrás más probabilidades de encontrar lugares y personas especiales.

Número de rangos1

Requisitosninguno, nivel 9

Faster Healing (curación más rápida)

Con cada nivel de esta ventaja, obtendrás una bonificación de 1 punto sobre tu ritmo de curación, por lo que sanarás más rápido.

Número de rangos3

Requisitos6 aguante, nivel 3

Flower Child (jipi)

Con esta ventaja, tienes menos probabilidades de convertirte en adicto de las sustancias químicas (la mitad de probabilidades, de hecho) y sufrirás la mitad del tiempo de síndrome de abstinencia que una persona normal.

Número de rangos1

Requisitos5 aguante, nivel 9

Fortune Finder (afortunado)

Tienes la habilidad de encontrar dinero. Encontrarás más dinero fortuitamente en el desierto.

Número de rangos1

Requisitos8 percepción, nivel 6

Friendly Foe (enemigo amistoso)

Si tienes esta ventaja, los personajes que formen parte de tu equipo aparecen resaltados en verde durante el combate, en lugar de en rojo. Los personajes resaltados en rojo pueden seguir siendo no hostiles.

Número de rangos1

Requisitos4 percepción, nivel 6



Ghost (fantasma)

Cuando el sol se oculte, o te encuentres en una zona mal iluminada, te moverás como un fantasma gracias a esta ventaja. Tu técnica de desplazamiento fortuito mejorará en un +20% en condiciones de oscuridad.

Número de rangos1

Requisitos60% desplazamiento fortuito, nivel 6

Healer (sanador)

Curar a la gente te resultará fácil con esta ventaja. Cada nivel añadirá de 2 a 5 puntos de curación cuando utilices las técnicas de primeros auxilios o médica.

Número de rangos3

Requisitos7 percepción, 6 agilidad, 5 inteligencia, 40% primeros auxilios, nivel 3

Heave Ho! (lanzador)

Cada nivel de la ventaja lanzador te permitirá arrojar tus armas con una fuerza de +2, para determinar el alcance únicamente.

Número de rangos3

RequisitosNivel 6

Lifegiver (vitalidad)

Con cada nivel de esta ventaja obtendrás 4 puntos de salud adicionales. Puede que no te parezca mucho, pero todo contribuye.

Número de rangos3

Requisitos4 aguante, nivel 12

Master Thief (ladrón magistral)

Un ladrón magistral obtiene una bonificación única de +5% para las técnicas de desplazamiento furtivo, ganzúa, robo y trampas. Roba a los ricos... ¡Y quédatelo!

Número de rangos1

RequisitosNivel 12

Master Trader (comerciante magistral)

Has dominado un aspecto del trueque: la capacidad de adquirir bienes mucho más baratos que el resto de los mortales. Con esta ventaja, obtendrás un descuento del 25% cuando adquieras elementos en una tienda o a otro comerciante.

Número de rangos1

Requisitos7 carisma, 60% trueque, nivel 9

Medic (médico)

La ventaja médico te proporcionará una bonificación única del +10% a las técnicas de primeros auxilios y médica. Las técnicas de curación son una buena cosa.

Número de rangos1

Requisitosnivel 12

Mental Block (bloqueo mental)

El bloqueo mental es la capacidad para desconectar de cualquier interferencia mental externa. Esto lo habrás aprendido en un encuentro con un gran gurú, o bien en un bar, a horas intempestivas de la noche.

Número de rangos1

RequisitosNivel 15

More Criticals (más críticos)

Si tienes esta ventaja, tendrás más posibilidades de causar blancos críticos en combate. Cada nivel de más críticos te proporcionará un incremento del +5% de las oportunidades de ocasionar un blanco crítico. No está mal, ¿eh?

Número de rangos3

Requisitos6 suerte, nivel 6

Mr Fixit (manitas)

Esta ventaja te proporciona una bonificación única del +10% en las técnicas de reparación y científica. Un poquito de trabajo nocturno nunca le hizo mal a nadie, y menos a ti.

Número de rangos1

Requisitosninguno, nivel 12

Mutate! (¡muta!)

La radiación de las tierras baldías te ha cambiado. Uno de tus rasgos de carácter se ha transformado en algo diferente...

Número de rangos1

Requisitosnivel 9

Mysterious Stranger (extranjero misterioso)

Con esta ventaja, has obtenido la atención de un extranjero misterioso, que aparecerá de vez en cuando para ayudarte. Si tu aliado muere en combate, no esperes un sustituto.

Número de rango1

Requisitos7 suerte, nivel 6



Night Vision (visión nocturna)

Con la ventaja visión nocturna, podrás ver mejor en la oscuridad. Cada nivel de esta ventaja reducirá el nivel general de oscuridad en un 10%.

Número de rangos3

Requisitos6 percepción, nivel 3

Pathfinder (guía)

El guía tiene una mayor capacidad de hallar el mejor camino. Cada nivel de esta ventaja reducirá tu tiempo de viaje en el mapa del mundo en un 25%.

Número de rango2

Requisitos6 aguante, 40% vida al aire libre, nivel 6

Pickpocket (carterista)

Eres un ladrón muy habilidoso, tanto como el mejor. Gracias a esta ventaja, cuando le robes a alguien se ignorarán los modificadores de tamaño y orientación.

Número de rangos1

Requisitos8 agilidad, 80% robo, nivel 9

Presence (presencia)

Atraes la atención cuando entras a una habitación. Por cada nivel de esta ventaja, la reacción inicial de las demás personas mejora en un 10%.

Número de rangos3

Requisitos6 carisma, nivel 3

Quick Pockets (bolsillos rápidos)

Has aprendido a llevar tu equipo de manera más práctica. Con cada nivel de esta ventaja, te costará un PA menos acceder al inventario.

Número de rangos3

Requisitos5 agilidad, nivel 3

Rad Resistance (resistencia a la radiación)

Puedes evitar mejor la radiación, y sus efectos negativos. Cada nivel de esta ventaja mejorará tu resistencia a la radiación en un 10%.

Número de rangos3

Requisitos6 aguante, 4 inteligencia, nivel 6

Ranger (guardabosque)

Tienes más posibilidades de pasar desapercibido cuando viajas por las tierras baldías. Las posibilidades de tener un encuentro fortuito hostil se reducen con cada nivel de esta ventaja.

Número de rangos3

Requisitos6 percepción, nivel 6

Scout (explorador)

Has mejorado tu capacidad para ver lugares en la distancia, y el tamaño de tus exploraciones en el mapa del mundo aumentará un cuadrado en cada dirección.

Número de rangos1

Requisitos8 percepción, nivel 3

Scrounger (gorrón)

Eres capaz de encontrar más munición que cualquier otro superviviente del holocausto. Esta ventaja duplicará la cantidad de munición que te encontrarás fortuitamente.

Número de rangos1

Requisitos8 suerte, nivel 9

Sharpshooter (tirador de elite)

El talento de alcanzar blancos situados a gran distancia. Por cada nivel de esta ventaja obtendrás una bonificación de +2 para la determinación de los modificadores del alcance. ¡Matar a distancia es más fácil que nunca!

Número de rangos2

Requisitos7 percepción, 6 inteligencia, nivel 6

Silent Death (muerte silenciosa)

Si mientras te desplazas furtivamente golpeas a una criatura en la espalda en un ataque HtH (cuerpo a cuerpo), causarás el doble de daño. ¡La muerte silenciosa es así!

Número de rangos1

Requisitos10 agilidad, 80% desplazamiento furtivo, nivel 18

Silent Running (carreras silenciosas)

Con esta ventaja, poseerás la capacidad de desplazarte rápida y silenciosamente. Podrás desplazarte furtivamente, y correr a la vez. Sin ella, la técnica de desplazamiento furtivo se detendría automáticamente en cuanto echases a correr.

Número de rangos ..1

Requisitos6 agilidad, 50% desplazamiento furtivo, nivel 6

Slayer (matador)

El matador recorre el mundo... Todos tus golpes en combate cuerpo a cuerpo sin armas serán golpes críticos, capaces de destruir y exterminar...

Número de rangos1

Requisitos8 agilidad, 8 fuerza, 80% sin armas, nivel 18

Smooth Talker (convinciente)

Aunque no sepas lo que digas, tus opiniones tendrán más peso en un diálogo. Cada nivel de esta ventaja aumentará tu inteligencia en un punto, a la hora de dialogar únicamente.

Número de rangos3

Requisitos4 inteligencia, nivel 3

Snakeater (comedor de serpientes)

¡Hmmm! ¡Sabe a pollo! Te has vuelto inmune al veneno. Tu resistencia al mismo ha aumentado en un +25%.

Número de rangos1

Requisitos3 aguante, nivel 6

Sniper (francotirador)

Dominas el uso de tus armas para infligir dolor. Con esta ventaja, cualquier blanco obtenido en combate con un arma de alcance se transformará en un blanco crítico, si también tienes suerte cuando se tire el 'dado virtual'.

Número de rangos1

Requisitos8 agilidad, 8 percepción, 80% armas pequeñas, nivel 18

Speaker (hablador)

Si eres un hablador, tendrás una bonificación única del +10% en tus técnicas de conversación y trueque. Ya sabes lo que se dice, la verdad está en boca de los niños, y todo eso.

Número de rangos1

RequisitosNinguno, nivel 12

Strong Back (mulo)

¡Estás hecho un mulo! Por cada nivel de esta ventaja puedes llevar 50lbs. de equipo adicionales.

Número de rangos3

Requisitos6 fuerza, 6 aguante, nivel 3

Survivalist (técnico en supervivencia)

Eres un maestro de la vida al aire libre. Esta ventaja te confiere la capacidad de sobrevivir en entornos hostiles. Por cada nivel de esta ventaja, obtendrás una bonificación del +20% en tu técnica de vida al aire libre en lo que a supervivencia se refiere.

Número de rangos3

Requisitos6 aguante, 6 inteligencia, 40% vida al aire libre, nivel 3

Swift Learner (aprendizaje rápido)

Con esta ventaja aprendes rápido, cada nivel de la misma te proporciona una bonificación del +5% siempre que obtengas puntos de experiencia. Lo mejor es adquirir esta ventaja en un nivel bajo.

Número de rangos3

Requisitos4 inteligencia, nivel 3

Tag! (técnica destacada)

Tus técnicas están tan perfeccionadas que puedes elegir una técnica destacada adicional, mejorando dicha técnica inmediatamente en un 20%, y en un 2% por punto de técnica invertido.

Número de rangos1

Requisitosnivel 12

Toughness (dureza)

Eres un duro; los ataques te ocasionan menos daños. Cada nivel de esta ventaja añadirá un +10% a tu resistencia general a los daños.

Número de rangos3

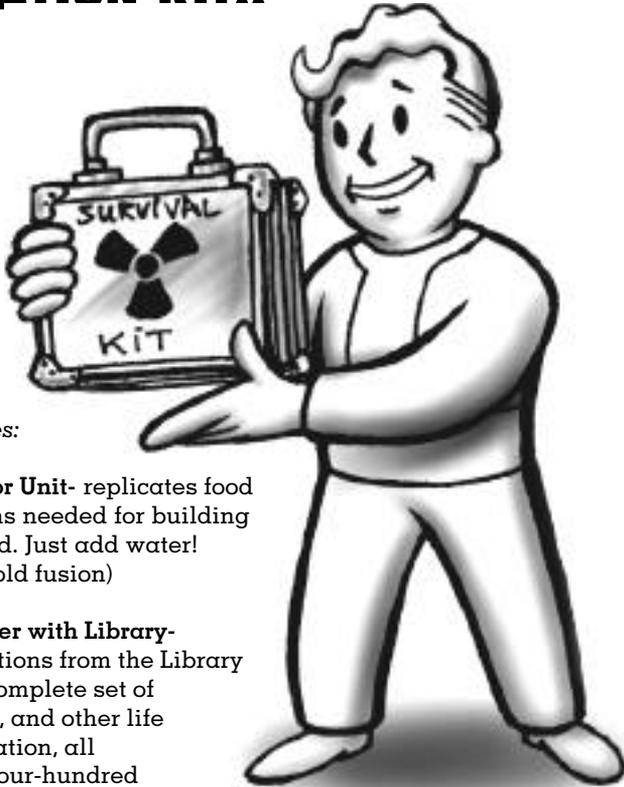
Requisitos6 aguante, 6 suerte, nivel 3



Future-Tec, a division of Vault-Tec, presents the following advertisement for your enjoyment!

When the All Clear sounds on your radio, you don't want to be caught without...

THE GARDEN OF EDEN CREATION KIT!!



The kit includes:

Base Replicator Unit- replicates food and basic items needed for building your new world. Just add water! (powered by cold fusion)

Holodisc Reader with Library- includes selections from the Library of Congress, complete set of encyclopedias, and other life saving information, all contained on four-hundred and sixty handy holodiscs!¹

and...

A Miniature Pen Flashlight!²

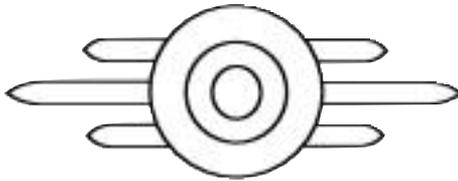
4 out of 5 nuclear scientists recommend the Garden of Creation Kit over the other leading survival kits!

¹A condensed version is available on three handy holodiscs

²Not suitable for children under the age of three. A different toy is available for younger children.

RESTRINGIDO

APÉNDICES



A

RESTRINGIDO

VDSG VTB-001 -1 3-A

APÉNDICE 1: PISTAS Y CONSEJOS

Aquí tienes unas cuantas pistas y consejos para ayudarte en tu tarea de salvar el refugio Vault-13. ¡Pero atención! La lista encierra algunos chascos. Si no quieres estropear ninguna parte de tu aventura Fallout, no sigas leyendo. La mayor parte de los consejos son pistas generales que resultarán familiares a los aventureros experimentados.

Inicio

Recuerda que cuando comiences el juego debes equipar a tu personaje con el mejor equipo posible, y tan pronto como sea posible. Despoja a tus enemigos caídos en combate, trueca el botín así obtenido, y roba (si crees que vas a conseguir que no te pillen, y si estás dispuesto a aceptar las consecuencias de tus actos).

Guarda a menudo

Tienes diez espacios para guardar partidas. Utilízalos bien. Guarda la partida antes de ir a un nuevo lugar, antes de entrar a un edificio de aspecto peligroso. Guarda tu partida antes de hablar con un PNJ importante. ¡Utiliza todos los espacios para guardar partidas! No las guardes todo el tiempo en el espacio 1; si la cosa va muy mal, más vale poder volver a un par de partidas atrás, y continuar a partir de ahí, que tener que empezar el juego desde el principio otra vez.

Sé agradable con la gente

Siempre es bueno que los demás tengan una buena reacción hacia ti. Con eso no quiero decir que ser un duro, o vapulear a algún pobre diablo hasta que muerda el polvo no sea bueno, pero unas cuantas buenas palabras y una buena acción aquí y allá te resultarán de ayuda a la larga.

¡Sacude!

Si no te puedes salir con la tuya, aprende a imponer tus opiniones (con una bala de 10mm, si fuese necesario). Hablar está bien, pero no tienes mucho tiempo, y puede que haciendo de malo de vez en cuando te resulte más fácil conseguir lo que quieres. Un poco de maldad de vez en cuando no te vendrá mal.



¡Tiempo!

Recuerda que peleas contra el tiempo. El refugio está pereciendo de sed, y sus habitantes han puesto sus vidas en tus manos. No les falles. Si resuelves pronto la aventura del chip de purificación de agua, podrás dedicarte a explorar con más tranquilidad. No te despistes demasiado, el mundo de Fallout no se detiene. Tus actos cambiarán el curso del mundo, pero el mundo no va a detenerse por ti.

¡Guarda! ¡Guarda! ¡Guarda!

¿Te hemos recomendado ya que guardes tu partida a menudo? Los combates en Fallout son mortíferos. Que te peguen un tiro en un ojo no hace ninguna gracia, y te aseguramos que muchos de los combates de Fallout acabarán ocasionando heridas graves. ¿Puedes permitirte tener que volver a empezar desde una partida vieja y tener que recuperar el terreno perdido? ¡No! ¡Pues guarda tus partidas a menudo!

¿Y a dónde voy ahora?

Si tienes dificultades para decidir qué vas a hacer a continuación, sigue estos pasos:

- (a) Habla con la gente: mucha gente te proporcionará pistas de nuevos lugares a los que ir.
- (b) Explora el mundo: el mundo de Fallout es el sur de California, así que vete a donde haya una ciudad y búscala en el mapa del mundo. No dejes de detenerte en cada área señalada por un círculo verde, porque esos círculos sirven para señalar los lugares importantes. La distancia extra que irás viendo a medida que viajas te dará una mejor oportunidad de encontrar esos lugares.
- (c) El supervisor: si estás completamente bloqueado, intenta consultar con el supervisor, quien podría proporcionarte alguna información. Guarda la partida en el punto en que te encuentres (¡guarda, guarda, que guardes te decimos!), y emprende la larga jornada de vuelta al refugio. Habla con el supervisor. Si eso no te sirve de nada, restaura tu partida guardada y busca en otra parte. Así no perderás tiempo.

Especialízate

Gasta tus puntos en dos o tres técnicas en los primeros niveles. Domina unas cuantas técnicas antes de intentar dominarlas todas. Gasta tus puntos de técnica cuando superes un nivel. Cuando crees un personaje, intenta que sea un personaje característico (nosotros hemos pensado en un ladrón, un diplomático y un guerrero, ¿qué otros se te ocurren a ti?). Elige técnicas destacadas que te proporcionen una ventaja. Si sabes que vas a gastar un montón de puntos en una técnica en concreto, haz que esa técnica sea una técnica destacada (Tag Skill). Un 2% de mejora por cada punto técnico es una ventaja considerable.

Generaliza

Una vez superado el nivel 4 o 5, comienza a repartir los puntos técnicos un poco más. Todas las técnicas tienen su propia importancia. Obviamente, si eres un personaje combatiente, las técnicas de armamento tendrán una gran importancia. No olvides el resto de las técnicas, sin embargo. La técnica de conversación es fundamental, al igual que la técnica científica. Y cuando la cosa aparezca muy negra, un buen desplazamiento furtivo te resultará de mucha ayuda.

Utiliza la función Save Game (guardar partida)

Hmmm, me parece que ya hemos hablado de esto, ¿no?

Evita que tu personaje ande como un juguete mecánico

Como probablemente sepas, puedes interrumpir la marcha de tu personaje haciendo clic con el botón izquierdo del ratón y el cursor hexagonal en un punto nuevo, lo cual hará que tu personaje comience a desplazarse en esa nueva dirección. Bueno, pues si haces eso todo el rato, tu personaje acabará moviéndose como si estuviera chaveta. Y eso no está bien. Es una tontería. No lo hagas, ¿vale?

APÉNDICE 6: RECETAS DE SUPERVIVENCIA

Hongos atómicos

(precalentar el horno a 200 grados Fahrenheit)

3-4 claras de huevo (a temperatura ambiente)

1/4 de cucharilla de salsa tártara

1 taza de azúcar superfina*

cacao

225g de chocolate negro

(semidulce o amargo)

Bate los huevos y la salsa tártara con una batidora eléctrica hasta que empiecen a formarse picos blandos. Añade el azúcar poco a poco y sigue batiendo, hasta haber mezclado todo el azúcar y la mezcla sea un poco brillante y se haya endurecido.

Utilizando una manga para dibujar adornos con una boquilla del 8, prepara un número igual de sombreros y de pies en una bandeja para hornear galletas, sin engrasar. Los sombreros deben ser del diámetro aproximado de una moneda de 100 pta., y los pies de aproximadamente dos y medio centímetros de largos y del diámetro de una pajita para bebidas.

Esparcir el cacao sobre los sombreros y los pies, y sopla después suavemente sobre ellos para esparcirlo de manera más uniforme. Lo mejor será que lo hagas al aire libre, porque si no vas a poner todo perdido de cacao.

Mételo en el horno durante dos horas a 200°F.

Retira con cuidado los sombreros y los pies de la bandeja de horno. Con un cuchillo romo, da un corte al tope de los pies para que presenten una superficie plana.

Funde el chocolate (en un cazo o en un microondas).

Distribuye el chocolate sobre la base de cada uno de los sombreros con un cuchillo para mantequilla o una espátula, y utilízalo para fijar el pie. Coloca todos los hongos en el frigorífico durante 20 minutos para endurecer el chocolate, y guárdalos luego en un recipiente hermético.

Cantidades indicadas para 3/4 docenas de hongos.

Ensalada del desierto

(Las cantidades de cada uno de los ingredientes pueden variarse al gusto)

1lb de carne de vaca sin grasa picada

(puede sustituirse con carne de pavo)

1/2 cabeza de lechuga repollo, cortada

85g de alubias pintas cocinadas

170g de aceitunas picadas

115g de queso cheddar

170g de "tortilla chips"

1 tomate firme

Una botella de aliño Catalina

1 aguacate (opcional)

Fría la carne, escúrrela.

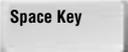
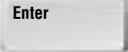
En un cuenco grande, mezcla la lechuga, las alubias y las aceitunas. Aplasta los chips y añádelos a la mezcla. Corta el tomate en dados pequeños y añádelos al cuenco. Trocea el queso y añádelo. Corta el aguacate en rodajas finas y añádelo. Añade la carne. Revuelve con el aliño. Sirve.

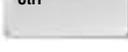
Cantidades indicadas para 4 a 6 raciones.

*El azúcar superfino no es azúcar glaseado o azúcar 10X. Si no puedes encontrar azúcar superfina, la puedes hacer tú mismo. Basta con poner azúcar granulada en una licuadora o en un robot de cocina y batirla durante 1 minuto.



APÉNDICE 7: MÉTODOS ABREVIADOS

	Pantalla de personajes		Usar técnica trampas
	Inventario		Usar técnica primeros auxilios
	Pantalla principal PIPBoy 2000		Usar técnica médica
	Reloj PIPBoy		Usar técnica científica
	U  Opciones		Usar técnica reparación
	Alternar elementos activos		Mostrar día y hora
	Alternar modo ratón		Rotar sentido contrario agujas del reloj
	Alternar modo elemento activo		Rotar sentido agujas del reloj
	Skilldex		Combate: acabar turno
	Usar técnica desplazamiento furtivo		Combate: acabar combate
	Usar técnica gánzúa		-o-
	Usar técnica robo		Automap
			Centrar pantalla en PC

	Reducir brillo		Guardado rápido
	Aumentar brillo		Carga rápida
	Ayuda		o  + 
	Reducir volumen general		Salir a menú principal
	Aumentar volumen general		Guardar imagen pantalla
	o  +  Guardar partida		+  Pausa
	o  +  Cargar partida		

VDSG - RESTRINGIDO - VTB-001-13

Fallout ©1997 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout and related logos are registered trademarks or trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Other trademarks and logos belong to their respective owners. All Rights Reserved.

RESTRINGIDO