

Fallout IL GIOCO DI RUOLO

RIUNISCI I TUOI COMPAGNI E COSTRUISCI IL TUO INSEDIAMENTO!

COLONI

LA GUIDA
COMPLETA

LIBRO
GUIDA 1

Fig. 1



Fig. 2

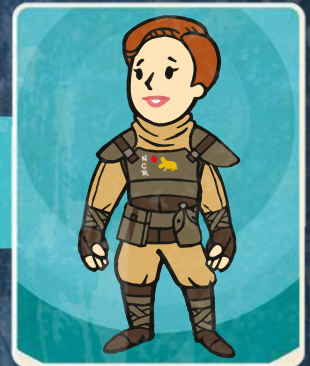
Bethesda®



MÖDIPHÜS®
ENTERTAINMENT

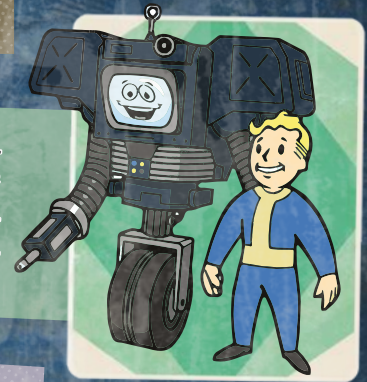
Benvenuti a Casa!

Crea nuovi personaggi dalle inedite origini, come i Minutemen del Commonwealth, la Nuova Repubblica della California, robot e altro ancora!

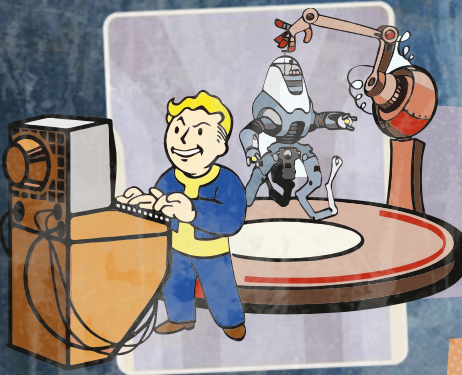


Costruisci il tuo insediamento e gestisci i tuoi coloni! Realizza alloggi, innalza le difese e sviluppa una fiorente comunità.

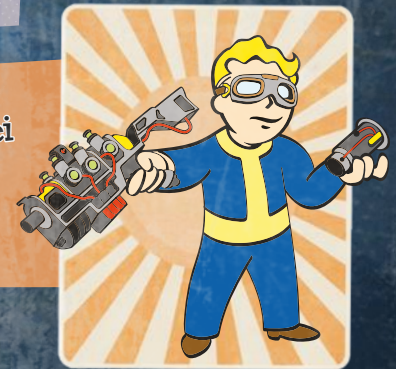
Consolida l'amicizia con i tuoi fidati compagni! Fai in modo che nuove razze di cani, robot, o anche fedeli alleati umani e mutanti possano seguirti attraverso la Zona Contaminata.



Costruisci i tuoi automi con questa pratica guida! Combina e abbinare le parti del tuo robot per creare compagni meccanici unici.



Scatena un arsenale di armi sui tuoi nemici ed espandi la tua armeria con ancora più armi a energia, pesanti e leggere, modificandole come mai prima d'ora.



Scopri di più sulle diverse fazioni che potresti incontrare e scopri una vasta serie di nuovi abitanti della Zona Contaminata provenienti sia dalle coste orientali che occidentali.



FFA™

MÖDIPHÜS®
ENTERTAINMENT

NG
NEED
GAMES!

Richiede il Manuale Base di **Fallout: Il Gioco di Ruolo**.

© 2024 Bethesda Softworks LLC, una compagnia ZeniMax Media. Bethesda Softworks, ZeniMax e i relativi loghi sono marchi e marchi registrati di ZeniMax Media Inc. negli USA e/o in altri Stati. Fallout e i relativi loghi sono marchi o LLC negli USA e/o in altri Stati. Tutti i diritti riservati.

PDF Incluso €39,90

ISBN 979-12-5598-053-7



SOMMARIO



★ Introduzione ★ INSEDIARSI NELLA ZONA CONTAMINATA

Un Altro Inseediamento Ha Bisogno di Te 4

★ Capitolo Uno ★ PERSONAGGI COLONI

Origini dei Coloni 10
Talenti 18
Scegliere l'Equipaggiamento 25

★ Capitolo Due ★ INSEDIAMENTI

Gestione degli Inseediamenti 34
Oggetti e Strutture dell'Inseediamento 39
Tutte le Comodità di Casa 52
Esempi di Rovine nella Zona Contaminata 55
Esempio di Inseediamento 57

★ Capitolo Tre ★ COMPAGNI E AUTOMATRON

Farsi Nuovi Amici 60
Qualche Faccia Amica 64
Costruire gli Automatron 76

★ Capitolo Quattro ★ EQUIPAGGIAMENTO

Altre Armi, Altre Munizioni e Altre Opzioni .. 88
Nuovi Effetti del Danno 88
Munizioni 89
Armi Leggere 90
Armi a Energia 91
Armi Pesanti 94
Armi da Mischia degli Automatron 96

★ Capitolo Cinque ★ CONDURRE IL GIOCO

Reputazione Presso le Fazioni 100
Reputazione Presso il Singolo Png 113
Personaggi Giocanti Sintetici 115
Costruire l'Identità di un Inseediamento 117
Farsi degli Alleati e Mantenerli 127
Attaccare gli Inseediamenti 132
Soccorrere gli Inseediamenti 137

★ Capitolo Sei ★ COLONI DELLA ZONA CONTAMINATA

Carovane Commerciali 145
Coloni 153
Istituto 161
Minutemen 165
Railroad 169
Carovane Commerciali 170
Robot 178
Trappole 186
Torrette 189





★ *Introduzione* ★

INSEDIARSI NELLA ZONA CONTAMINATA

UN ALTRO INSEDIAMENTO HA BISOGNO DI TE... 10 |



Introduzione

INSEDIARSI NELLA ZONA CONTAMINATA

UN ALTRO INSEDIAMENTO NECESSITA DEL TUO AIUTO

Nell'ombra dell'annichilimento radioattivo del Commonwealth Nordamericano, alcune sacche di civilizzazione sono sopravvissute al micidiale inverno nucleare. Nelle profondità della terra, caverie inconsapevoli, piccole comunità di fortunati sono state inserite nelle strutture Vault Tec progettate per salvare l'umanità, ripopolare la superficie e mettere alla prova i limiti estremi delle potenzialità umane. Nel frattempo, in tutto il continente, i sopravvissuti agli attacchi nucleari hanno fatto il possibile per superare il fallout radioattivo, ricostruire e procurarsi provviste a sufficienza per restare in vita. Mentre alcuni si sono riuniti in comunità che si sostengono vicendevolmente mantenendo un minimo di legge e ordine, ben presto chi è rimasto privo di mezzi di sussistenza si è affidato alla violenza per procurarseli. Come negli anni che hanno preceduto la Grande Guerra, ottenere risorse implica una lotta continua per costringere un ambiente ostile a dare i suoi frutti e una volta ottenuti, difenderli dai predoni che rubano tutto ciò che possono.

Gli anni sono diventati in decenni e alcuni individui, a lungo esposti alle radiazioni della guerra atomica, si sono trasformati in ghouls: una necrosi che colpisce sia animali che uomini. Carne e arti marciscono, ma la mutazione conferisce alle vittime resistenza alle radiazioni che uccidono la maggior parte delle altre creature e miracolosamente allunga il loro arco vitale. A ovest, alcuni sopravvissuti ghouls del Vault 12 hanno fondato l'insediamento Necropolis, la "città dei morti", che è andato avanti con i suoi problemi e la sua politica fino al cruciale incontro con un abitante del nordorientale Vault 13. A est, i ghouls si sono sviluppati in contemporanea a quelli della costa ovest e si sono organizzati come meglio potevano in mezzo agli altri sopravvissuti umani. Non sono sempre i benvenuti e si trovano a dovere sfuggire alle persecuzioni

di vicini xenofobi o formare insediamenti-ghetto con i propri simili. Dopo decenni di pacifica coabitazione nel gioiello verde del Commonwealth al centro di Boston, i ghouls sono stati cacciati da Diamond City a seguito di una promessa elettorale del nuovo Sindaco Mc Donough. Nella Zona Contaminata della Capitale, Underworld è un rifugio sicuro per i ghouls arrabbiati e reietti della regione, che hanno occupato il vecchio Museo di Storia di Washington D.C. Anche se non sono apertamente ostili, il loro atteggiamento cauto e sospettoso verso gli estranei è più che comprensibile, ma chi necessita di un rifugio dagli aggressivi super mutanti del Centro Commerciale viene sempre accolto, seppur per un breve periodo.

L'esempio di gran lunga più luminoso di civilizzazione post bellica è la creazione e lo sviluppo della Repubblica della Nuova California, cresciuta dai minuscoli tuguri di argilla di Shady Sands, dopo che i residenti del Vault 15 hanno lasciato la sicurezza del loro rifugio per seguire il loro piano di riconquista: edificare un nuovo insediamento tramite il Kit per la Creazione del Giardino dell'Eden trovato nel loro Vault. Shady Sands è diventato ben presto un insediamento di successo in grado di coltivare la terra, allevare il peculiare bestiame della Zona Contaminata e difendersi dai predoni che vorrebbero approfittare della sua prosperità. L'attrazione per la protezione e il benessere offerti da Shady Sands ha determinato un aumento dei residenti che ha reso l'insediamento il più popoloso della California prebellica e, ben presto, i valori e lo stile di vita promossi da questa comunità l'hanno resa il cuore della Repubblica della Nuova California: una società democratica caratterizzata da libertà personale, un'economia libera, legge e ordine. Nei decenni, la Nuova California ha espanso i suoi confini inglobando molti altri insediamenti e formando molti "Stati", da Arroyo a nord fino a Baja a sud.

Sacche di civiltà resistono anche lungo la costa est e a sud, sui Monti Appalachi, ma nessuna di esse pretende di proporre un governo che possa riunire tutti gli abitanti della propria area. Nella Zona Contaminata del Commonwealth, alcuni sopravvissuti sono sparpagliati lungo la costa, altri sono riuniti intorno alle rovine di Boston, Massachusetts, dove tra le diverse fazioni è in corso una guerra per il controllo delle poche risorse scampate alla distruzione della città, colpita in pieno da una delle bombe atomiche. Una volta emersi dal cratere, i coloni si servirono del rifugio costituito dalle alte pareti dello stadio di baseball di Fenway Park per fondare il “Grande Gioiello Verde” del Commonwealth: Diamond City. Qui i coloni vivono al sicuro dai pericoli della Zona Contaminata intorno alla città e nel porto. La politica interna ha condizionato l’insediamento quanto la sua necessità di difendersi dalle minacce esterne. Dalla nascita di una divisione in classi all’interno degli “spalti”, all’espulsione dei suoi residenti ghoul, quando gli attacchi diretti non funzionano, chi vuole influenzare le scelte del Gioiello Verde deve ricorrere all’infiltrazione e alla manipolazione.

Nel frattempo, per un certo periodo il Commonwealth è stato sotto la protezione dei Minutemen, una milizia mossa dal lodevole intento di vigilare incessantemente sulla popolazione del Commonwealth. Il loro programma li ha condotti a uno scontro decisivo con i super mutanti

delle rovine di Boston, in difesa di Diamond City. La loro impresa ha aumentato a dismisura il prestigio della milizia in tutto il Commonwealth e li ha condotti a tentare di formare un governo provvisorio, subito rovesciato da una sanguinosa congiura che ha sterminato i suoi delegati. Il Massacro di Quincy ha posto fine a questa versione dei Minutemen: le defezioni e gli attacchi diretti da parte dei Gunner hanno distrutto la struttura di comando della milizia e decimato le sue fila.

In Appalachia, i servizi d’emergenza dello stato prebellico del West Virginia hanno creato una squadra a metà tra un governo e un’unità di crisi, chiamata semplicemente “I Soccorritori”. Questi volontari hanno formato uno dei primi gruppi organizzati del dopoguerra per il sostegno alle comunità, in aiuto a quelle della propria regione. I soccorritori seguivano alla lettera la filosofia “non dare il pesce, insegna a pescare” e fornivano corsi di tecniche di sopravvivenza di base a chiunque riuscisse ad accedere ai loro terminali automatizzati. Essendosi integrati in molti insediamenti ed essendo la migliore fonte di cibo e medicinali, i Soccorritori sono rimasti in auge per diversi anni e solo una calamità inevitabile come la Piaga degli Ardenti abbattuti sulla regione poté spazzarli via. D’altra parte, tale evento non ha affatto decretato la fine dei Soccorritori o dell’infrastruttura che hanno creato.



COSA CONTIENE QUESTO VOLUME

Emergendo dalle rovine del vecchio mondo, i sopravvissuti provenienti da ogni strato della società raccolgono i rimasugli sparsi della vita risalente a prima della Grande Guerra, per costruirsi una nuova nel mondo attuale. Le persone, come hanno sempre fatto, si aggregano in cerca di protezione e sostegno reciproco, impegnandosi allo stesso tempo a respingere gli estranei dalle comunità. Le risorse, già scarse prima della devastante escalation nucleare, sono la principale causa dei conflitti odierni: i coloni in grado di produrre cibo e acqua sono insidiati dagli individui che trovano più semplice prendere che creare. Predoni, super mutanti e altre creature aggressive costituiscono un'enorme piaga per quanti desiderano solamente mettere radici e assicurarsi un luogo sicuro nella devastazione nucleare della Zona Contaminata... ma, se ben organizzati, questi insediamenti possono comunque prosperare e diventare i gioielli luminosi di una corona rugginosa, fornendo rifugio, cibo, acqua e perfino i mezzi per costruirsi una vita felice all'ombra dei funghi atomici del passato e degli orrori mutanti che infestano il territorio.

Fondare un insediamento del genere costituisce un'impresa ciclopica, forse perfino spaventosa all'inizio, considerati i pericoli e l'eterogeneità dei luoghi da scegliere. Quando gli abitanti raggiungono l'obiettivo di sostenersi, difendersi e governarsi autonomamente, allora possono anche vivere, amare e prosperare. Alcune rovine prebelliche sono pronte per la trasformazione. Vecchi complessi militari, bunker e perfino strutture della Vault-Tec sono perfetti, una volta ripuliti da creature pericolose e abitanti malvagi. Allo stesso modo, la superficie del pianeta pullula di altri luoghi in cui ricostruire le comunità distrutte: vecchi quartieri, fattorie e strade cittadine sono tutti progettati per farci vivere e lavorare le persone, per questo molti costruiscono i nuovi insediamenti sulle ossa di quelli vecchi.

Questo supplemento approfondisce i processi di reinsediamento nella Zona Contaminata e di ricostruzione delle comunità, nonché i mutamenti politici e relazionali che questi comportano per gruppi e individui diversi. All'interno è possibile trovare strumenti per costruire un insediamento, governare e gestire gli abitanti, stabilire relazioni con compagni e altri insediamenti, e costruire un esercito di automatron. Inoltre, fornisce ai game master personaggi non giocanti (PNG) coerenti con l'ambientazione e facilmente inseribili in questi temi e in questo stile di gioco.

CAPITOLO UNO: PERSONAGGI COLONI

Questo capitolo fornisce una serie di nuove origini continentali per i giocatori, dal Commonwealth alla Repubblica della Nuova California. Include un valoroso Minuteman del Commonwealth, cittadini della Repubblica della Nuova California, un tenace Protectron, enigmatici securitron e anche un sintetico di terza generazione.

Tutte le origini sono compatibili con le regole base e possono essere associate a set di equipaggiamento basati sui dettagli del loro background.

CAPITOLO DUE: GLI INSEDIAMENTI

Sviluppando le regole sulla sopravvivenza e sulla creazione, questo capitolo descrive in dettaglio come i PG possono mettere radici e fondare un insediamento che un giorno potrebbe diventare un prospero rifugio, lontano dalle durezze delle distese radioattive. Tratta di tutto ciò di cui un PG ha bisogno per creare le comodità di base e le infrastrutture necessarie per tali insediamenti e anche come organizzare i sopravvissuti, affinché restino in salute e felici.

Fondando un proprio insediamento, il PG può aggiungere maggiore spessore alle sue missioni di Fallout, diventando un leader per quanti sono alla ricerca di un luogo in cui fermarsi e da chiamare casa. Gli insediamenti di tutte le dimensioni, dalle tane confortevoli alle città più frenetiche, necessitano di provviste e materiali, aspetto che conduce inevitabilmente i PG a esplorare la Zona Contaminata che li circonda per recuperare tutto ciò che può risultare utile per gli abitanti.

CAPITOLO TRE: COMPAGNI E AUTOMATRON

Questo capitolo comincia spiegando in dettaglio come reclutare un compagno e indica diverse tipologie di individui che potrebbero unirsi ai PG nelle loro missioni. Prosegue descrivendo nel dettaglio come costruirsi compagni robot personalizzati. RobCo era solo l'inizio! Brillanti esperti di robotica di tutta la Zona Contaminata possono modificare e perfino costruire bot personali a partire da materiali e schemi tecnici prebellici. Questo capitolo fornisce le regole per la costruzione e l'assemblaggio da zero di parti robotiche utilizzando un utile banco di lavoro per robot.

Con un piccolo esercito di automatron che aiuta a proteggere e curare l'insediamento, questo può rilassarsi e

concentrarsi su ciò che può farlo prosperare. Gli alleati robotici possono anche prestare assistenza nelle pericolose missioni di recupero o guardare le spalle quando ci si trova faccia a faccia con un temibile nemico... solo, è importante essere sicuri di possedere il talento e le competenze per costruirli e manubarli come si deve.

CAPITOLO QUATTRO: EQUIPAGGIAMENTO

Con i nuovi insediamenti arrivano anche nuovi equipaggiamenti! Questo capitolo espande le sezioni sull'equipaggiamento del manuale base, introducendo oggetti utilizzabili dalle nuove origini dei personaggi presentate nel capitolo uno e anche opzioni per le armi da installare sugli automatron realizzabili dai PG: dal fucile Tesla e il cryo jet alle armi pesanti di recupero, come il Broadsider e il Cryolator.

CAPITOLO CINQUE: CONDURRE IL GIOCO

Mentre i PG compiono missioni nelle distese radioattive, le notizie sulle loro imprese e sulle scelte compiute viaggiano con loro, raggiungendo gli insediamenti vicini e costruendo la reputazione dei personaggi goduta presso questi e presso le diverse fazioni con cui si trovano a trattare. Questo capitolo si occupa dell'influenza della reputazione positiva e negativa sulle principali fazioni che i PG possono incontrare nella Zona Contaminata. Fornisce una guida dettagliata su cosa induce queste fazioni ad attivarsi e come queste tratteranno i PG a seconda della reputazione posseduta; fornisce anche indicazioni su come inserire personaggi giocanti sintetici nel gruppo e nelle trame.

Nella Zona Contaminata la reputazione è tutto. Può aprire molte porte e creare numerose opportunità presso gli attori principali della zona: dalla Confraternita d'Acciaio alla RNC, fino a giungere perfino all'Istituto. Queste regole sono costruite a partire da quelle sulla reputazione a pag. 6 del **Kit del Game Master**.

Questo capitolo include anche indicazioni per costruire il proprio insediamento, caratterizzarlo, farsi degli alleati, mantenerli fedeli e anche missioni opzionali centrate sull'attacco o la difesa. Il PG può costruire un insediamento accanto alla Saugus Ironworks, come la banda di predoni Forgiati, oppure occupare l'emblematico Cratere dell'Atomo e creare un inquietante nido radioattivo per la sua comunità di Figli dell'Atomo. Gestire

un insediamento porta anche dei talenti, almeno finché si mantengono efficienti le difese, si tutela la felicità dei coloni e si investono tutte le entrate per migliorare le infrastrutture...

CAPITOLO SEI: I COLONI DELLA ZONA CONTAMINATA

Il capitolo I Coloni della Zona Contaminata fornisce nuovi PNG coloni, sopravvissuti, mercanti e robot. Questi PNG possono essere impiegati come utili alleati, incontri occasionali o per popolare gli insediamenti che i personaggi incontrano sul loro cammino.

Include anche una procedura per convertire qualsiasi PNG umano in un ghoul, un super mutante o un sintetico, e aiutare il GM ad arricchire i suoi luoghi della Zona Contaminata. Il capitolo include diversi coloni, altri PNG Minutemen e anche le statistiche di gioco di Preston Garvey, una selezione di personaggi della RNC tra cui Craig Boone, i Railroad e il suo agente di punta Deacon, l'Istituto e il mortale predatore X6-88, le statistiche per le carovane commerciali e il loro indotto, nonché molti nuovi robot. Il capitolo si chiude con una selezione di nuove torrette da utilizzare come temibili sistemi difensivi automatizzati per la Zona Contaminata o come preziose misure protettive per gli insediamenti dei PG, e infine un supplemento di trappole con i relativi effetti.







★ *Capitolo Uno* ★

PERSONAGGI COLONI

ORIGINI DEI COLONI . . . 10

TALENTI . . . 18

SCEGLIERE L'EQUIPAGGIAMENTO . . . 25

Capitolo Uno

PERSONAGGI COLONI

ORIGINI DEI COLONI


Quando, durante la creazione del personaggio, il giocatore sceglie un'origine (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 51), può prenderla anche dalla lista che segue, oltre che dal manuale base. L'origine del personaggio ne descrive il background (la sua nascita, la sua formazione, la comunità di provenienza e lo stile di vita). Ogni origine definisce i limiti degli attributi S.P.E.C.I.A.L. e delle abilità del personaggio, conferendo capacità specifiche per sopravvivere nella Zona Contaminata.

MINUTEMAN DEL COMMONWEALTH

“Proteggere le persone senza perdere un minuto”. Con una promessa da onorare nella sua intera vita, il personaggio fa parte di una categoria senza uguali nel Commonwealth: persone che mettono il benessere degli altri al di sopra del proprio. Con le minacce costituite da predoni, mutanti radioattivi e fazioni corrotte che battono le distese contaminate, c'è sempre un insediamento che necessita dell'aiuto del personaggio.

Il personaggio potrebbe essere un veterano di lungo corso dei Minutemen, distintosi nella difesa di Diamond City dagli attacchi dei super mutanti. Potrebbe essere entrato in un secondo momento, quando i fondatori hanno tentato di organizzare un governo e riunire gli insediamenti di tutto il Commonwealth (poi spazzato via dall'omicidio di ogni rappresentante in carica), ed essersi stabilito nel vecchio Forte Indipendenza. “Il Castello” potrebbe essere diventata

Tratto: Uniti Trionfiamo

Gli avamposti commerciali per le carovane degli insediamenti vengono visitati da commercianti ogni 5 giorni, anziché ogni 7. Gli insediamenti fondati dal personaggio, a prescindere dalla forma posseduta, ottengono Difesa di base pari a 4. Il personaggio ottiene Armi a Energia oppure Armi Leggere come specialità bonus (a scelta del giocatore). La Resistenza ai Danni del personaggio aumenta di +1 quando questo gode di copertura e quando lui e i suoi compagni si trovano in inferiorità numerica, il personaggio infligge +1  danni.



la sua casa poco prima che il mostro marino apparso sulla costa di Boston lo distruggesse. Qualunque sia stato il suo grado di partecipazione, il Massacro di Quincy è stato un evento chiave nella vita del personaggio. Con la diserzione di Clint a favore dei Gunner, la cattura e successiva esecuzione del Colonnello Hollis e il massacro compiuto dai Gunner, a uscire vivi da Quincy sono stati ben pochi.

Preston Garvey credeva di essere l'unico Minuteman sopravvissuto al Massacro di Quincy. E se si fosse sbagliato? E se ce ne fosse un altro: il personaggio, separato dai compagni per errore o fuggito con Clint per salvarsi la vita, ma senza avere mai rinnegato la promessa dei Minutemen di proteggere gli abitanti del Commonwealth. Forse al tempo di Quincy il personaggio aveva già lasciato il gruppo, deluso dalla politica e dai conflitti interni sorti dopo la morte del Generale Becker, ma pronto a tornare in sella al seguito di un leader capace di riunire la milizia e riportarla all'antica gloria.

PROTECTRON





Costruiti dalle industrie RobCo come droni da lavoro a buon mercato, il modello del personaggio è stato uno dei robot più popolari mai costruiti dall'azienda, e prima della Grande Guerra questi robot avevano già sollevato dal lavoro molti americani. I Protectron venivano costruiti con diverse specializzazioni: edilizia, sicurezza e amministrazione. I modelli destinati alle fabbriche erano impiegati per i lavori manuali. I modelli da ufficio possedevano un software amministrativo integrato. I modelli vigili del fuoco utilizzavano criojet incorporati per estinguere le fiamme pericolose. I modelli medici erano dotati di un defibrillatore. I modelli tutore della legge erano equipaggiati con armature più robuste e taser potenziati per

Tratto: Proteggi o Distruggi

Il personaggio è stato costruito per resistere in condizioni ambientali ostili. Una volta per scena il personaggio può ritirare una prova effettuata per superare un pericolo ambientale e utilizzare il nuovo risultato. Il personaggio è anche immune alle malattie, ai danni da Radiazioni e ai danni da Veleno, ma non può utilizzare sostanze e non ottiene benefici da cibo, bevande o riposo. Il personaggio può guarire dalle ferite e recuperare punti salute solamente ricevendo delle riparazioni (vedere **Fallout: Il Gioco di Ruolo**, Capitolo 2: Combattimento, Curare i Robot a pag. 34).

I Protectron sono progettati per un compito specifico e dispongono di meccanismi aggiuntivi per il suo svolgimento. Il personaggio non può avere più di due mod per robot installate simultaneamente. Potrebbe essere un Vigile del Fuoco, un Tutore della Legge, un Operaio Edile, un Soccorritore Medico o un modello unico, creato dal personaggio stesso. Quando effettua una prova collegata direttamente allo scopo del suo modello, il primo d20 acquistato spendendo Punti Azione costa 0. Inoltre, il peso trasportabile dal personaggio è 113 kg e non può essere aumentato dalla sua Forza o con i talenti, ma può essere aumentato con un'armatura modificata.

Armi del Protectron

ARMA	EFFETTO
Artigli	Il personaggio effettua attacchi senza armi con un paio di artigli opponibili. Gli artigli infliggono 3  danni Fisici e traggono beneficio dalla statistica derivata danni da mischia e dai talenti relativi agli attacchi senza armi del personaggio.
Autodistruzione	Il personaggio esplose, distruggendosi al di là di ogni riparazione. Quando effettua questo attacco, il personaggio effettua un attacco a distanza utilizzando COS + Esplosivi e infliggendo 6  danni da Energia, l'attacco possiede la qualità Esplosione a distanza Ravvicinata
Criojet	Il personaggio può sparare un getto di spray criogenico, raffreddando rapidamente i bersagli. Il criojet utilizza criocelle come munizioni, Utilizza PER + Armi a Energia per gli attacchi e infligge 3  danni da Energia con gli effetti dei danni Raffica e Congelante. Per ulteriori informazioni sul criojet vedere pag. 92.
Mani Shock	Il personaggio effettua un attacco senza armi con un paio di defibrillatori a carica elettrostatica. Queste mani infliggono 4  danni da Energia e traggono beneficio dalla statistica derivata danni da mischia e dai talenti relativi agli attacchi senza armi del personaggio. A causa della mancanza di tenaglie, non può maneggiare oggetti che richiedono un alto livello di destrezza.

contenere gli assemblamenti non autorizzati. Il personaggio potrebbe provenire da una delle linee di produzione sopra elencate o anche da un'altra, completamente diversa.

Il corpo del personaggio ha una forma umanoide ed è ricoperto da placche di armatura leggera. Anche se originariamente non è stato progettato per il combattimento, la Zona Contaminata è piena di risorse utilizzabili per proteggere sé stessi e gli altri. A meno che non abbia ricevuto software o hardware potenziati, il personaggio parla con un tono di voce meccanico e monotono, come tutti gli altri Protectron. In generale, i Protectron farebbero praticamente qualsiasi cosa per proteggere le creature che il loro programma ha determinato come alleati.

È passato molto tempo dalla costruzione del personaggio. Forse una volta era un operaio robotico, ma oggi è molto più di questo. La sua programmazione originale continua a determinarne azioni e comportamenti, ma con il tempo potrebbe essersi modificata o corrotta. Il personaggio potrebbe diventare uno dei pochi Protectron che acquisiscono una vera autocoscienza e resistono alla propria programmazione. Nella selvaggia Zona Contaminata, sta al personaggio decidere se debba essere la sua vecchia programmazione a definirlo oppure se sarà lui stesso a farlo secondo le proprie priorità.



REPUBBLICA DELLA NUOVA CALIFORNIA

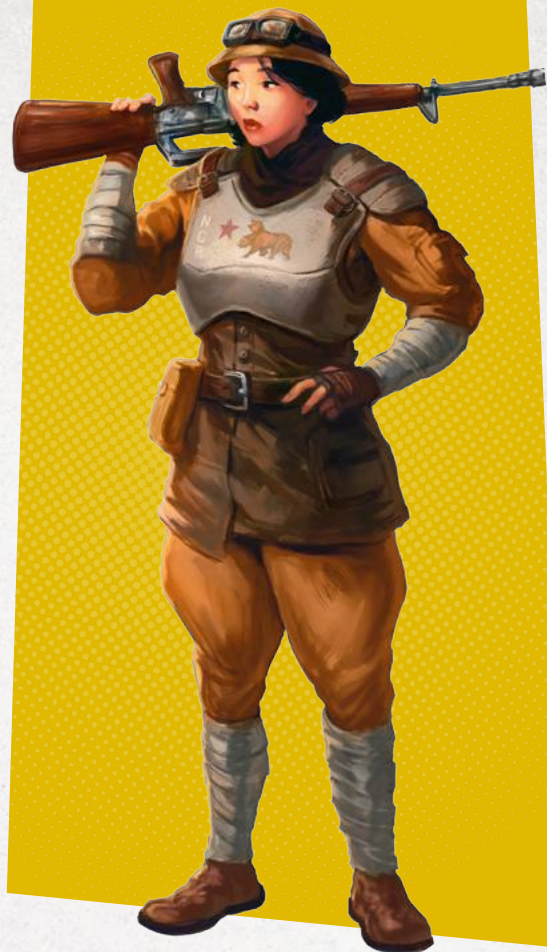
Come cittadino della Nuova California, il personaggio discende dai sopravvissuti all'apocalisse nucleare della Costa Ovest, un retaggio di ricostruzione e sviluppo della civiltà diffusosi a partire dagli umili inizi di Shady Sands. È nato dall'eterogeneità politica e dall'esodo dei rifugiati del Vault 15 in California. I suoi membri fondatori lasciarono il vault forniti di un dispositivo G.E.C.K. che ha permesso loro di produrre cibo, costruire le prime infrastrutture e fondare Shady Sands. Ben presto la comunità, diventata prospera e autosufficiente, ha costituito le fondamenta della Repubblica della Nuova California, o RNC. Dai suoi umili esordi, la RNC si è espansa, promuovendo molti valori del vecchio mondo: la democrazia, con i suoi presidenti e il suo congresso; la libertà, con la sua esaltazione della separazione tra individuo e Stato; e il primato della legge, con la protezione dei suoi cittadini, considerati comunque responsabili per la condotta morale scelta. Se il personaggio condivide o meno tutti questi valori, è lasciato alla sua coscienza, ma se proviene dalla Nuova California, in un modo o nell'altro la sua vita ne è comunque condizionata.

Molti cittadini della repubblica sono identici ai sopravvissuti che è possibile incontrare in tutti gli altri luoghi delle distese: agricoltori, allevatori, meccanici, mercanti, carovanieri, e perfino mercenari e soldati. Ciò che rende il personaggio differente, sono i punti di riferimento culturali di cui dispone, totalmente assenti dalle vite quotidiane degli altri. Il dollaro RNC, emesso al volgere del ventiduesimo secolo, domina l'economia della Nuova California e ha spazzato via l'egemonia dei tappi di Nuka-Cola imponendosi come la valuta ufficiale del territorio della RNC. Molto probabilmente il personaggio ha già avuto modo di vedere altre aree urbane organizzate, come Il Crocevia, Junktown, Vault City e Nuova Reno.

Tratti del Sopravvissuto



I tratti per i Nuovi Californiani forniscono regole tagliate su misura per l'origine Repubblica della Nuova California, ma possono essere usati anche da chi possiede il background Sopravvissuto. A loro volta, i tratti dell'origine Sopravvissuto possono essere utilizzati anche dai personaggi con l'origine Repubblica della Nuova California.

Questi brulicanti centri urbani fanno sembrare il resto della Zona Contaminata arretrata, deserta e pericolosa. Gli scambi commerciali che muovono merci dentro e fuori da questi insediamenti forniscono cibo, medicine e perfino diritti civili come il diritto di voto e quello di perseguire legalmente chi commette crimini. Detto ciò, uno sforzo verso la produzione agricola e industriale della Repubblica ha portato un'espansione verso est, in particolare verso la Zona Contaminata del Mojave, per trovare e creare nuovi terreni coltivabili. Le annessioni, le guerre e l'espansione del territorio della RNC che seguirono, scatenarono accuse di imperialismo a carico del suo governo, mentre le sue forze armate disperse in un'amplessima area, e i suoi esploratori impegnati nella ricerca, hanno rinunciato ai vantaggi della civiltà per edificarne una a beneficio di tutti gli altri.



Tratto: Nuovo Californiano

È possibile scegliere due dei tratti seguenti, due tratti dall'origine Sopravvissuto, oppure un tratto da una delle due liste e un talento aggiuntivo. Ogni tratto conferisce un beneficio e può essere accompagnato da una penalità.

TRATTO	BENEFICIO	PENALITÀ
Benevolo	Il PG ottiene due specialità tra le abilità Oratoria, Medicina, Riparare, Scienza e Commercio.	Il valore massimo delle altre abilità elencate si riduce da 6 a 4.
Soldato	Il PG infligge +1  danni con mitragliatrici, fucili da combattimento, fucili d'assalto, granate a frammentazione e coltelli da combattimento.	Il livello di complicazione delle prove effettuate durante un attacco con armi pesanti o armi a energia aumenta di 2.
Vita all'Aperto	Ogni volta che il PG dorme per almeno 6 ore presso un fuoco da campo, la difficoltà per guarire dalle ferite mediante il riposo diminuisce di 1.	Il personaggio non può ottenere bonus per essere Ben Riposato, come descritto in Fallout: Il Gioco di Ruolo a pag. 35)
Disciplina del Grilletto	Quando effettua attacchi a distanza usando armi leggere o armi a energia, il PG può ritirare 1d20.	Quando il personaggio utilizza un'arma leggera o un'arma a energia, la loro cadenza di fuoco è ridotta di 1.
Barone dei Bramini	Ogni mangiatoia per Bramini fornisce sostentamento per 3 Bramini in tutti gli insediamenti del PG. Quando questo effettua l'azione di insediamento Coltivare, ottiene un ulteriore +1  latte di Bramino per ogni mangiatoia.	Il PG tira +1d20 per determinare il rischio di attacchi contro il suo insediamento se la sua risorsa Provviste supera il numero di abitanti dell'insediamento (vedere pag. 39).

ROBOBRAIN

Nati dall'unione cibernetica di un cervello umano con un corpo robotico, i robobrain sono il frutto di ricerche segrete svolte negli Stati Uniti prebellici, che culminarono nella produzione di una serie di prototipi di automatron. Molte di queste unità erano prive della personalità posseduta dal loro cervello prima di venire estratto dal corpo che occupava, ma alcuni di questi robobrain svilupparono strani tratti della personalità e, peggio, alcuni divennero inspiegabilmente violenti.

Senza alcun ricordo della sua vita precedente, ma in possesso dell'autocoscienza, il personaggio è un robot equipaggiato con il processore centrale più raffinato e avanzato mai creato: il cervello umano. Il cervello non è che uno dei componenti e il personaggio può essere definito un robot? O da qualche parte lì dentro c'è ancora l'umano che lotta per infrangere la soppressione dei ricordi inflitta alla sua coscienza dal Protocollo di Condizionamento CODE? La Zona Contaminata potrebbe non saperlo mai, ma il personaggio può ancora percorrere le distese e sopravvivere, difendersi e perfino stringere relazioni con sopravvissuti umani, i cui corpi potrebbero dargli un inquietante senso di familiarità. In ogni caso, il personaggio attraversa le distese su un paio di cingoli, efficienti su quasi tutti i terreni e interagisce con il mondo attraverso un paio di artigli montati alle estremità di estensori flessibili. Questi permettono di manipolare oggetti ed equipaggiamento come farebbe una persona, ma possono essere sostituiti con armi da fuoco, emettitori, altre armi o accessori, purché compatibili con i suoi agganci meccanici. La robusta struttura del personaggio gli conferisce una grande durevolezza e il gel biomedico contenuto nella cupola che ospita il cervello può mantenerne in vita i tessuti potenzialmente per secoli. Cosa sarà diventato per allora il personaggio è un mistero, perché ogni nuovo giorno egli si allontana un po' di più dalla sua programmazione originale.

A prescindere, che sia nato in un laboratorio della General Atomics o in una struttura militare, il personaggio può muoversi per tutto lo spazio e il tempo concessogli dai cingoli e dalla sua centrale energetica incorporata. Per questo, i robobrain possono essere incontrati in tutti gli angoli della Zona Contaminata e nelle situazioni più diverse. Chi debba chiamare amici o quale scopo perseguire, sono decisioni che spettano solo a lui.

Tratto: Robot Robobrain

Il personaggio è un robot equipaggiato con un cervello umano come processore centrale. Possiede sensori ottici in grado di percepire lo spettro visibile e l'infrarosso, e ignora qualsiasi aumento della difficoltà alle prove di Percezione effettuate al buio. È anche immune ai danni da Radiazioni e da Veleno, ma non può utilizzare sostanze e non ottiene benefici da cibo, bevande o riposo. Può guarire dalle ferite e recuperare punti salute solamente ricevendo delle riparazioni (vedere **Fallout: Il Gioco di Ruolo**, *Capitolo 2: Combattimento, Curare i Robot* a pag 34).

Il personaggio si muove su due cingoli e al posto delle braccia è equipaggiato con due manipolatori forniti di artigli opponibili, che può utilizzare per maneggiare strumenti e oggetti progettati per gli esseri umani con una certa precisione ed effettuare attacchi senza armi. La testa del personaggio ha un mesmetron incorporato che può usare per effettuare attacchi a distanza. Il peso trasportabile dal personaggio è 75 kg e non può essere aumentato dalla sua Forza o con i talenti, ma può essere aumentato con un'armatura modificata.



SECURITRON

Creato dalle Industrie RobCo e assemblato da H&H Tools, nel Nevada prebellico, per proteggere la Strip di New Vegas, il securitron PDQ-88b è il robot per la sicurezza privata top di gamma. Con i giusti aggiornamenti è capace di compiere numerose operazioni di combattimento. Presenti esclusivamente a New Vegas, alcune unità sono state dotate di personalità diverse rispetto a quelle base (poliziotto o militare) e che spaziano da persone reali a creazioni cartonesche. Tutte sono fedeli, in un modo o nell'altro, al signor House.

Il personaggio è progettato per mantenere la pace dentro e fuori la Strip. È composto da un telaio grosso e robusto, che si muove su un monociclo protetto da spesse lastre metalliche, con braccia estensibili equipaggiate con armi incorporate e artigli per manipolare l'ambiente circostante. Come da programmazione base, sa come utilizzare i laser e le mitragliatrici alloggiati nelle braccia, e gli artigli per attaccare e bloccare gli avversari. Il monociclo, adatto alle aree urbane e desertiche per cui è stato progettato, permette di muoversi sulla maggior parte dei terreni. Lo schermo posizionato al centro del torace può mostrare immagini fisse, in genere un volto stilizzato che esprime la personalità. Il personaggio può comunicare verbalmente mediante un diffusore incorporato nel telaio e, in caso di necessità, può perfino stampare promemoria o volantini con una stampante, anch'essa integrata nel suo corpo.

L'unico modo per ottenere accesso al sistema operativo aggiornato, aumentare la sua efficacia in battaglia e attivare il lanciagranate e il lanciarazzi del modello è mediante la fiche: una fiche da casinò platino contenente i dati dei sistemi Mk II per tutti i Securitron. Gli unici due luoghi della terra in cui la fiche può essere inserita in un computer sono il Casinò Lucky 38 (casinò personale e residenza del signor House) e una stazione di monitoraggio climatico occupata dalla Legione del Caesar. Una volta trasmessi i dati dopo averla inserita, tutti i Securitron collegati alla rete vengono aggiornati e caricati con i driver necessari per utilizzare quelle che in realtà sono le loro armi principali. Il personaggio potrebbe ignorare l'esistenza della fiche o potrebbe cercarla per non farla cadere in mano al signor House, che la vuole per gestire la distribuzione dei dati in essa contenuti e controllare strettamente New Vegas e i suoi avversari. Qualunque sia il piano del personaggio, quello del signor House è a un solo passo da lui.

PUNTI D'IMPATTO

Il personaggio non ha una forma umanoide, pertanto anche i suoi punti d'impatto sono diversi dalla norma.

Punti d'Impatto del Securitron

D20	PUNTO D'IMPATTO
1-2	Testa
3-11	Torso
12-14	Braccio Sinistro
15-17	Braccio Destro
18-20	Ruota

Tratto: Securitron Mark I

Il personaggio è un robot, equipaggiato con il sistema operativo Mk I progettato dalle Industrie RobCo. Possiede sensori ottici anteriori in grado di percepire lo spettro visibile. È anche immune alle malattie e ai danni da Radiazioni e da Veleno, ma non può utilizzare sostanze e non ottiene benefici da cibo, bevande o riposo. Il personaggio può guarire dalle ferite e recuperare punti salute solamente ricevendo delle riparazioni (vedere **Fallout: Il Gioco di Ruolo** a pag. 34).

Il personaggio si muove su una singola ruota e la difficoltà delle sue prove di abilità per restare in equilibrio aumenta di 1. Le braccia sono munite di artigli opponibili, mediante i quali è in grado di manipolare grossolanamente l'ambiente circostante ed effettuare attacchi senza armi in mischia. I palmi degli artigli del personaggio sono equipaggiati con armi, come sottolineato nel paragrafo *Scegliere l'Equipaggiamento* a pag. 29. Sulle sue spalle sono montati dei lancimissili e il braccio sinistro contiene un lanciagranate, ma entrambi questi sistemi d'arma sono inutilizzabili senza la mod sistema operativo Mk II. Il peso trasportabile dal personaggio è 75 kg e non può essere aumentato dalla sua Forza o con i talenti, ma può essere aumentato con un'armatura modificata.



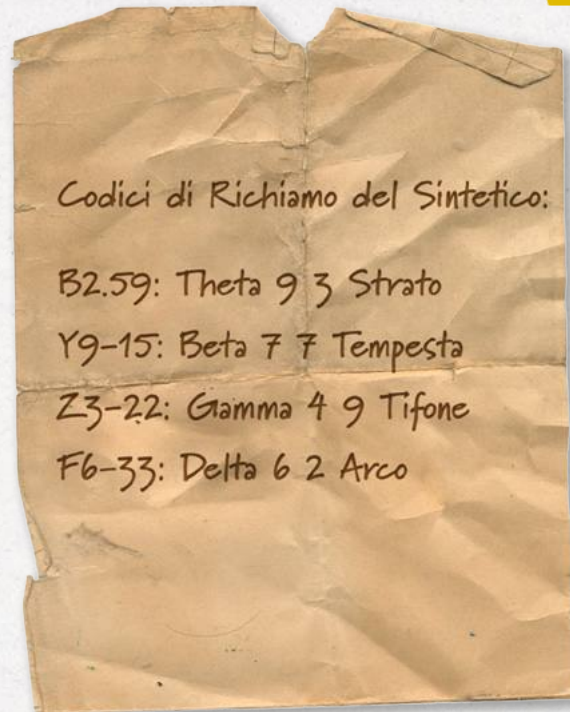
SINTETICO DI TERZA GENERAZIONE

Il personaggio è un umanoide bio-sintetico, quasi indistinguibile da un vero umano, creato da un'organizzazione scientifica segreta chiamata l'Istituto. Il personaggio è stato progettato per integrarsi nella società umana, infiltrarsi nelle sue comunità ed esplorare la superficie senza essere individuato. Il suo corpo coltivato in laboratorio è fatto di vera carne, ossa e organi... l'unica caratteristica artificiale è un impianto cibernetico non individuabile nel cervello, contenente la sua programmazione. Gli aggiornamenti bio-ingegneristici lo rendono più resistente degli umani: il personaggio non invecchia e non subisce gli effetti della stanchezza o della malnutrizione. La sua capacità di restare efficiente per lunghi periodi senza la necessità di riposare gli dona un enorme vantaggio nel duro ambiente della Zona Contaminata. Inoltre, il suo corpo sopporta innesti sintetici e modificazioni cibernetici senza complicazioni.

Se il personaggio è un sintetico fuggitivo, potrebbe essersi fatto cancellare i ricordi dai Railroad per adattarsi meglio a una nuova vita sulla superficie, ed essersi fatto impiantare un'identità e una personalità originali o basate su una persona reale, deceduta o ancora in vita, proveniente dalla Zona Contaminata soprastante l'Istituto. In alternativa, potrebbe essersene andato così com'era, mantenendo la propria programmazione originale, pienamente consapevole del pericolo rappresentato dall'Ufficio Conservazione Sintetici.

Se il personaggio lavora per l'Istituto, potrebbe stare cercando di infiltrarsi in un gruppo o in un insediamento del Commonwealth, sostituirsi a un vero abitante della Zona Contaminata, vivere la sua vita relazionandosi contemporaneamente ai responsabili dell'Istituto e fornendo informazioni preziose all'organizzazione segreta. La paura che attanaglia il Commonwealth renderebbe la scoperta dell'esistenza del personaggio estremamente pericolosa per la sua sopravvivenza e per la sua missione di superficie. Sarà disposto a ricorrere a qualsiasi mezzo per centrare gli obiettivi posti dai suoi creatori, oppure comincerà a porsi domande sulla sua programmazione, sulla sua consapevolezza e in generale sulla sua esistenza?

Se non ci si trova a proprio agio con l'idea che la personalità e la coscienza del proprio personaggio vengano improvvisamente cancellati, si deve concordare la natura del codice di richiamo del proprio sintetico con il GM, decidendo insieme se utilizzare o meno tali codici nella campagna e quali effetti possono avere sul personaggio. Una possibile alternativa potrebbe essere stabilire che il codice di richiamo non cancella permanentemente la personalità, ma la paralizza fino a che non viene pronunciato un codice univoco di ripristino.



Sintetici di Seconda Generazione

Se il giocatore vuole interpretare un prototipo sintetico di seconda generazione, dotato di una personalità, può farlo facilmente utilizzando il tratto Più Che Umano, ma annotando che il personaggio non è bio-ingegnerizzato: il personaggio è fatto di parti meccaniche complesse e il suo aspetto è molto più simile a quello di un androide. Il fatto che il personaggio non è umano risulta immediatamente palese a chiunque lo veda ed esso potrebbe subire il pregiudizio di chi non si fida dei sintetici o li odia.

Tutti gli altri aspetti del tratto restano invariati, ma il personaggio dovrebbe scegliere l'equipaggiamento di partenza dalle opzioni dell'Abitante della Zona Contaminata (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 76).

Tratto: Più che Umano

Anche se mentalmente e fisicamente il personaggio sembra umano, la bioingegneria usata per crearlo lo rende qualcosa di completamente nuovo e, sotto molti punti di vista, migliore. Ottiene una specialità aggiuntiva. Non soffre la fame né la disidratazione e non ha bisogno di dormire, per cui non ottiene alcun vantaggio dall'assunzione di cibo o bevande. Quando si riposa, invece di dormire si può dedicare ad attività minori come creare qualcosa, leggere o andare in ricognizione. In aggiunta, è immune alle malattie, ai danni da Veleno e da Radiazioni. Non ha oscillazioni di peso, né invecchia.

Quando interagisce con PNG che conoscono la sua identità di sintetico, a meno che non siano ben disposti nei suoi riguardi, il personaggio aumenta di 2 la difficoltà delle prove su CAR fatte dal sintetico e dai suoi alleati. Quando viene tirata una complicazione essi diventano ostili oppure la reputazione della sua fazione o del suo insediamento diminuisce di 1 per ogni complicazione generata a causa della loro paura nei confronti dell'Istituto.

L'istituto ha associato al personaggio un codice univoco di richiamo, un comando verbale immutabile che cancella la sua personalità e la memoria. Quando questo lo sente, diventa incapacitato fino a che non viene recuperato e ripristinato dall'Istituto.



TALENTI

Molte delle nuove regole presentate in questo supplemento richiedono al personaggio di possedere un particolare talento per potere svolgere le relative attività, come per esempio costruire una particolare infrastruttura dell'insediamento. In altri casi, il talento conferisce al possessore un vantaggio nell'insediarsi, creare, comandare o trattare con i robot. Assumono la forma di un bonus meccanico (ripetere un lancio, Punti Azione bonus o sostituzioni di abilità) che si applica a una circostanza specifica.

Molti talenti hanno uno o più requisiti. Questi devono essere soddisfatti prima di poter selezionare il talento per il personaggio. Ogni talento ha una condizione e un beneficio. La condizione descrive le circostanze in cui il talento può essere utilizzato, il beneficio descrive cosa si può fare con esso.

Requisiti di Livello

Quando un talento reca la dicitura "i requisiti di livello aumentano di X", significa che acquistando il talento, il livello richiesto per ottenere il grado successivo viene aumentato ogni volta del numero indicato.

Per esempio, prendendo il talento Creatore di Munizioni al livello 2, è necessario essere di livello 6 per prendere il secondo grado e di livello 10 per il terzo. È anche possibile prendere il talento Creatore di Munizioni al livello 5 e poi il secondo grado al livello 6, poiché i requisiti sono soddisfatti in entrambi i casi.

APPALTATORE

Gradi: 3

Requisiti: CAR 5, INT 5, Livello 2+

Quando il personaggio costruisce strutture per il proprio insediamento, sa come rendere il processo più veloce, più economico e in generale più efficiente. Al grado 1, quando il personaggio comincia a costruire qualcosa, può dimezzare il numero di materiali richiesti (minimo 1 unità di ciascun materiale richiesto) diminuendo la Felicità generale di 2. Il personaggio può ignorare la riduzione di Felicità raddoppiando il tempo di costruzione richiesto.

Al grado 2 il personaggio può fare effettuare a una persona un'azione di insediamento per costruire un oggetto anche se questa non possiede l'abilità richiesta. Fare questo riduce la Felicità generale dell'insediamento di 1. Se alla costruzione dell'oggetto lavora almeno una persona in possesso dell'abilità richiesta, la diminuzione di Felicità può essere ignorata.



Al grado 3 il personaggio può fare effettuare a una persona un'azione di insediamento per costruire un oggetto anche se questa non possiede il talento richiesto, ma almeno una delle persone che lavorano all'oggetto deve possedere il talento.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

BLOCCARE E CARICARE

Gradi: 3

Requisiti: FOR 7, Livello 2+

Quando il personaggio effettua attacchi con un'arma pesante con cadenza di fuoco superiore a 0, la sua cadenza di fuoco aumenta di 1 per ogni grado posseduto in questo talento.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.



CAMPEGGIATORE FELICE

Gradi: 2

Requisiti: CAR 7, COS 6, Livello 3+

Al grado 1, se il livello di fame del personaggio è **satollo** o **sazio**, ed esso ha approntato un accampamento munito di una fonte di calore come un fuoco da campo, il suo livello di fame non diminuisce.



Al grado 2, se il livello di sete del personaggio è **dissetato** o **idratato**, ed esso ha approntato un accampamento munito di una fonte di calore come un fuoco da campo, il suo livello di sete non diminuisce.


Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

CASALINGO

Gradi: 2

Requisiti: COS 6, Livello 5+

Quando si trova in un insediamento a cui appartiene, il personaggio non ha bisogno di dormire per recuperare.

Al grado 1, quando il personaggio trascorre un'ora in un insediamento a cui appartiene o che amministra, tira un numero di  pari al suo punteggio di Costituzione e recupera un numero di PS pari al risultato del tiro.

Al grado 2, il personaggio recupera un punto salute aggiuntivo per ogni Effetto ottenuto. Quando effettua una prova di **COS + Sopravvivenza** per recuperare da una ferita, la difficoltà viene ridotta a un massimo di 2 (attività leggera sulla tabella *Difficoltà Recupero Ferite*, **Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 35).

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 5.

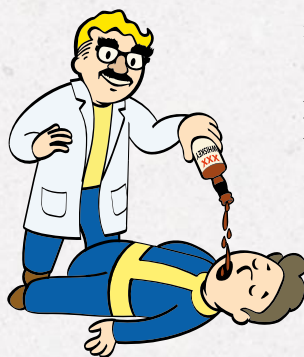
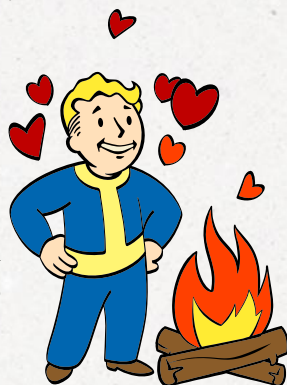
CHIRURGO DA STRAPAZZO

Gradi: 1

Requisiti: CAR 7, Livello 12+

Quando tenta un'azione di Primo Soccorso su un alleato, come parte dell'azione il personaggio può utilizzare una bevanda alcolica sul suo paziente.

Il paziente recupera un numero di PS aggiuntivi pari alla quantità normalmente curata dalla bevanda, se presente, e permette al personaggio di curare 2 PS per PA speso. L'alleato ottiene anche i benefici (e le penalità) derivanti dal consumo della bevanda.

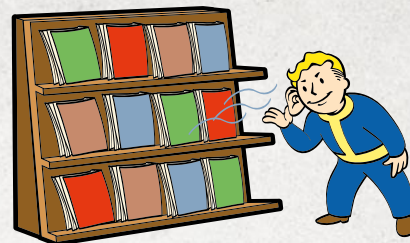


COLLEZIONISTA DI RIVISTE

Gradi: 1

Requisiti: FRT 5

Ogni volta che il personaggio tira sulla tabella Riviste Casuali o sulle tabelle Numeri Casuali per ottenere una rivista (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pagg. 172-180), il personaggio può ritirare il dado se il primo risultato indica una rivista o un numero che ha già trovato.




CREATORE DI MUNIZIONI

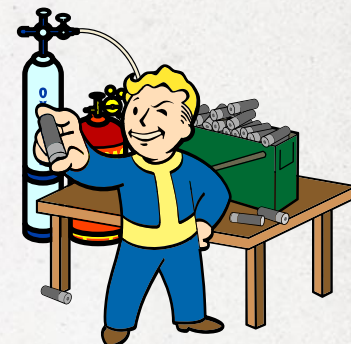
Gradi: 3

Requisiti: INT 7, Livello 2+

A volte il personaggio possiede le munizioni sbagliate per l'arma giusta e, in un modo o nell'altro, riesce a far funzionare le cose con i materiali di cui dispone. Il personaggio può creare una singola munizione utilizzando materiali con un banco di lavoro per armi considerando la sua rarità pari alla sua complessità (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 211).

Al grado 1 il personaggio può creare munizioni di rarità 1. Al grado 2 il personaggio può creare munizioni di rarità 3 o inferiore. Inoltre, il personaggio ora può smontare una munizione esistente recuperando metà dei materiali normalmente richiesti per confezionarla (arrotondati per difetto fino a un minimo di 1). Al grado 3 il personaggio può creare munizioni di rarità 5 o inferiore. Quando crea una munizione, il personaggio può tirare un numero di  pari a 6 meno la rarità della munizione che sta creando. Ogni danno totalizzato aumenta la quantità di munizioni create di +1. Ogni effetto ottenuto raddoppia la quantità di munizioni create.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.



DIFENDERE LA CASA

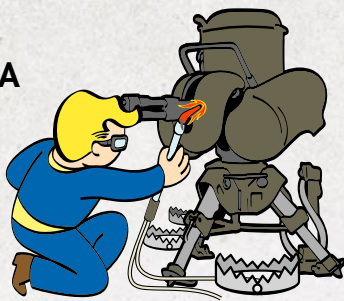
Gradi: 2

Requisiti: INT 6, Livello 5+

Il personaggio può approntare trappole per difendere le sue proprietà dagli intrusi! Al grado 1 il personaggio può creare trappole dalla sezione Trappole a pag. 189. Le trappole così create possiedono complessità 2 e richiedono i componenti relativi a oggetti di tale complessità. Se il personaggio fallisce la prova di INT + **Riparare**, la sua trappola è difettosa e i suoi effetti vanno risolti contro il personaggio stesso.

Al grado 2, se il personaggio fallisce la prova di INT + **Riparare** per piazzare la trappola, questa non scatta ai suoi danni. Il personaggio può invece **riuscire a caro prezzo**: il gamemaster crea una complicazione coerente con la trappola coinvolta (per esempio, più facile da individuare, infligge un danno inferiore o altri problemi di funzionamento).

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 5.



FARMACISTA

Gradi: 3

Requisiti: INT 8, Livello 2+

Il RadAway gestito dal personaggio ora cura 2 danni da Radiazioni aggiuntivi. Al grado 2 cura 3 danni da Radiazioni aggiuntivi e al grado 3 cura 4 danni da Radiazioni aggiuntivi.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 6.



FOTOSINTETICO

Gradi: 2

Requisiti: COS 7, Livello 5+

Quando è esposto alla luce solare diretta, il personaggio rigenera 1 PS ogni ora. Al grado 2 sotto il sole diretto rigenera 2 PS ogni ora.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 10.



GUARDIE DEL CORPO

Gradi: 1

Requisiti: CAR 8, Livello 5+

Ogni PG e ogni compagno (a parte il personaggio) a distanza Ravvicinata dal PG aumenta la Resistenza ai Danni e la Resistenza ai danni da Energia di +1.



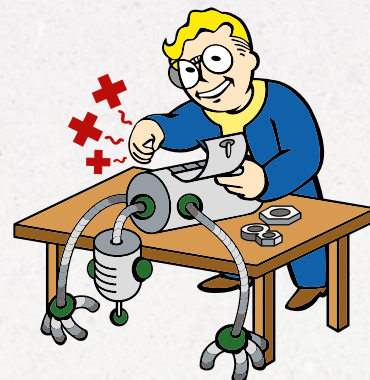
INVENTORE

Gradi: 1

Requisiti: COS 5, INT 5

La difficoltà delle prove di Primo Soccorso effettuate dal personaggio per riparare un robot viene ridotta al numero di ferite subite. Se il personaggio tenta di riparare sé stesso, la difficoltà di tale prova aumenta di +1.

Inoltre, il personaggio può trascorrere fino a un'ora a rielaborare e ripulire un robot, aumentandone il massimo di PS di +2 per le 24 ore successive, o finché il robot non subisce una ferita.



LEADER LOCALE

Gradi: 2

Requisiti: CAR 6, Livello 2+

Il personaggio è colui al quale tutti si rivolgono e questo gli conferisce una certa influenza sullo sviluppo degli insediamenti e delle comunità. Al grado 1 il personaggio

può organizzare una linea di rifornimenti tra due insediamenti presso i quali possiede un grado di reputazione pari almeno ad Amichevole (3) (vedere *Capitolo 2: Insediamenti, Tutte le Comodità di Casa Tua*, pag. 52).

Per organizzare una linea di rifornimenti, il personaggio deve avere almeno un colono disponibile in ognuno dei due insediamenti per gestire i trasporti. Una volta organizzata la linea, tutte le forniture o risorse di un insediamento possono essere fornite a un altro, fintantoché la Felicità dell'insediamento fornitore supera il numero dei suoi abitanti.



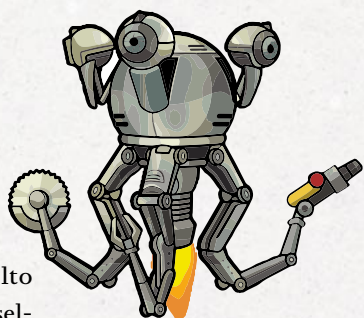
Al grado 2 il personaggio può richiedere la costruzione di diverse tipologie di negozi e la creazione di banchi di lavoro all'interno di un insediamento. Questo grado è necessario per fare aggiungere a un insediamento Negozi Commerciali, di Abbigliamento, di Armature e di Armi, locali che distribuiscono alcolici e strutture mediche, e anche un Banco di Lavoro per Armature, un Banco di Lavoro per Armature Atomiche, un Banco di Lavoro per Armi, un Banco di Lavoro per Robot, una Cucina da Campo e un Laboratorio Chimico.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 5.

MANDRIANO DI ROBOT

Gradi: 1

Requisiti: INT 5, non possedere già un compagno



Il personaggio ha scelto di percorrere le terre selvagge in compagnia di un robot. Il personaggio ha un compagno robot che ricopre i ruoli di amico e alleato contro i pericoli della Zona Contaminata. Il personaggio ottiene un PNG alleato che segue i suoi ordini (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 338). Il compagno non può guarire dalle ferite o recuperare Punti Salute senza ricevere riparazioni (vedere **Fallout: Il Gioco di Ruolo**, *Capitolo 2: Combattimento, Curare i Robot*, pag. 34), ma non necessita di cibo e acqua e non ottiene benefici dal loro consumo o dal consumo di sostanze.

Le opzioni per i compagni robot acquisibili mediante questo talento si trovano nel *Capitolo 3: Compagni e Automatron*, pag. 62. Se il robot compagno del personaggio viene distrutto, il personaggio può tentare di ripararlo, trovarne o acquistarne un altro prima dell'avventura successiva oppure, terminata la missione, scambiare questo talento con un altro.

MANOVRE DI SQUADRA

Gradi: 2

Requisiti: CAR 7

Al grado 1, ogni volta che 1 personaggio percorre le distese a passo affrettato, può mantenere quel passo per un'ora aggiuntiva effettuando con successo una prova di **CAR + Sopravvivenza** con difficoltà 1, e un'ulteriore ora aggiuntiva spendendo 2 PA (per un massimo di 3 ore a passo affrettato).


Al grado 2 il personaggio può coordinare gli sforzi dei suoi alleati affinché questi lo affianchino efficacemente in combattimento. Quando spende 1 PA per ottenere un'azione minore di Movimento aggiuntivo, il personaggio può spendere un altro PA per muovere un alleato nella zona in cui termina il suo movimento ed entro la sua gittata.



MINACCIA MECCANICA / MOSTRO DI CLASSE

Gradi: 1

Requisiti: CAR 6, INT 5

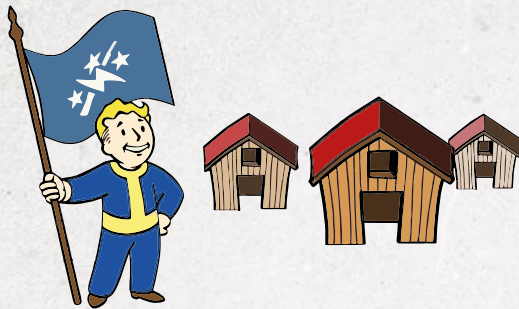
Il talento Minaccia Meccanica influenza i robot e il talento Mostro di Classe influenza gli umani mutati, mentre per tutti gli altri aspetti i due talenti sono identici. Ogni volta che un PNG con la parola chiave prescelta attacca il personaggio, questo tira 1 . Se ottiene un qualunque risultato diverso da un effetto, la creatura sceglie di non attaccare il personaggio. D'altra parte, essa può comunque attaccare un altro personaggio che è in grado di vedere. Oltre a ciò, quando il personaggio effettua una prova basata su CAR per influenzare un personaggio con la parola chiave applicabile, il personaggio può ritirare 1d20.




ORGANIZZATORE DELLA COMUNITÀ

Gradi: 3

Requisiti: CAR 5, COS 5, Livello 1+



Perfino nel peggiore dei giorni, il personaggio trova il modo di tenere alto il morale delle persone e fare prosperare l'insediamento. Per ogni grado posseduto dal personaggio in questo talento, la comunità di cui fa parte ottiene +1 Cibo e +1 Difesa al giorno, fintantoché al mantenimento della risorsa venga destinata almeno una persona. Oltre a ciò, aggiungere +1  per le azioni di insediamento Cacciare, Raccogliere e Rovistare.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 3.

PISTOLERO FULMINEO

Gradi: 1

Requisiti: AGI 6, Livello 4

Quando il personaggio effettua l'azione di Scatto impugnando un'arma a distanza a una mano, può spendere 1 PA per muoversi di una zona aggiuntiva.



POLLICE VERDE

Gradi: 1

Requisiti: PER 4, Livello 4

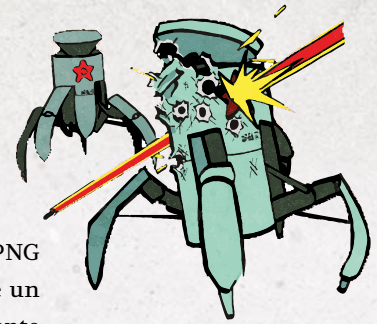
Quando il personaggio trascorre del tempo a foraggiarsi e tira sulla tabella Cibo (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 202), può ottenere 2 oggetti, più altri 2 per ogni PA speso.




PRENDERNE UNO PER LA SQUADRA

Gradi: 3

Requisiti: COS 7, CAR 6, Livello 1+



Al grado 1, ogni volta che un PNG può tirare per danneggiare un alleato del personaggio presente nella stessa zona occupata dal personaggio, tira 1 . Se ottiene un qualunque risultato diverso da un Effetto, il personaggio subisce il danno dell'attacco al posto del suo alleato. Questo effetto può essere attivato solo una volta per round di combattimento per ogni grado posseduto dal personaggio in questo talento.

Al grado 2, se una volta calcolata la riduzione del danno il personaggio subisce danni dall'attacco, esso aggiunge 1 PA alla riserva per ogni grado posseduto in questo talento.

Al grado 3, dopo avere subito il danno dall'attaccante, sia il personaggio che il suo alleato, nell'attacco successivo contro lo stesso attaccante, possono ritirare 1d20 per ogni grado posseduto in questo talento dal personaggio.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

RAPPRESAGLIA

Gradi: 3

Requisiti: COS 8, FRT 8, Livello 2+

Se il personaggio non subisce danni da un attacco grazie alla sua Riduzione del Danno (RD), recupera +1 PS e aggiunge 1 PA alla riserva del gruppo. Questo effetto può essere attivato solo una volta per round di combattimento per ogni grado posseduto dal personaggio in questo talento.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 5.



RECLUTARE

Gradi: 1

Requisiti: CAR 7, non possedere già un compagno

Alcuni abitanti della Zona Contaminata sono girovaghi solitari, ma non il personaggio! Il personaggio ottiene la capacità di reclutare un compagno umanoide. Il personaggio ottiene un PNG alleato che segue i suoi ordini (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 338). Il compagno è autonomo nel procurarsi il cibo e l'acqua necessari, recupera dalle ferite come il personaggio e può ottenere benefici dalle cure mediche.

Le opzioni per i compagni ottenuti mediante questo talento possono essere trovate più avanti nel **Capitolo 3: Compagni e Automatron**, pag. 62. Se il compagno viene ucciso, prima dell'inizio della missione successiva il personaggio ne può reclutare un altro, oppure può scambiare questo talento con un altro.



RINVIGORITO

Gradi: 1

Requisiti: COS 7, Livello 12+, non essere un robot

Quando il personaggio è **satollo** (massimo livello di fame), il suo massimo di PS aumenta di +2, il personaggio può ritirare 1d20 in tutte le prove di abilità basate su FOR e la condizione satollo dura per il doppio del tempo. Quando il personaggio è **dissetato** (massimo livello di sete), può ritirare 1d20 in tutte le prove di abilità basate su COS, il personaggio genera un PA gratuito all'inizio di ogni suo turno di combattimento e la condizione **dissetato** dura per il doppio del tempo.



SOTTO COPERTURA

Gradi: 1

Requisiti: AGI 8

Quando il personaggio effettua un attacco furtivo a distanza con un'arma leggera o un'arma a energia, il danno inflitto aumenta di +2 🎲. Il personaggio non ottiene questo beneficio mentre indossa un'Armatura Atomica.



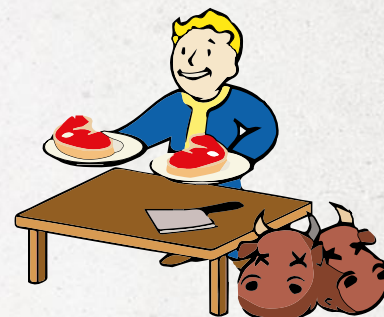
SUPER EFFICIENTE

Gradi: 3

Requisiti: FRT 6, Livello 3+

Ogni volta che il personaggio crea un oggetto, tira 1 🎲. Se ottiene almeno un Effetto, il personaggio recupera la metà dei componenti spesi (arrotondata per difetto). Componenti con rarità diverse impongono tiri separati per verificarne il risparmio, ogni Effetto permette di recuperare la metà arrotondata per difetto del componente provato separatamente. Al grado 2 il personaggio tira 2 🎲. Al grado 3 il personaggio tira 3 🎲.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.



TUTTA LA NOTTE

Gradi: 1

Requisiti: Livello 16, non essere un robot


Nelle ore notturne (dopo il tramonto e prima dell'alba), i livelli di fame e sete del personaggio non scendono. Il personaggio ignora la progressione oraria riportata nelle tabelle Livelli di Fame e Livelli di Sete (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 191) per diventare più affamato o assetato. Invece, diventa affamato e ottiene 1 Stanchezza ogni due giorni invece che ogni giorno.



VERI AMICI

Gradi: 1

Requisiti: PER 6, CAR 6

Il personaggio fa amicizia molto facilmente, ma soprattutto, le amicizie strette dal personaggio sono più salde e sincere della maggior parte delle altre. Al grado 1, quando una prova di reputazione determinerebbe la diminuzione della reputazione del personaggio presso una fazione o un insediamento, il personaggio può tirare un numero di  pari alla sua reputazione attuale. Se il personaggio ottiene almeno un Effetto, la sua reputazione non cambia. Il personaggio può utilizzare di nuovo il beneficio concesso da questo talento con la stessa fazione o insediamento solo dopo avere aumentato la propria reputazione di 1.

Al grado 2, quando effettua un'azione che aumenterebbe la sua affinità con un altro individuo, una fazione o un insediamento, il personaggio può effettuare una prova di **CAR + Oratoria** con difficoltà 3. In caso di successo, il personaggio può scegliere di aumentare l'affinità di 2. Se la prova fallisce, l'affinità non cambia. Il personaggio può utilizzare di nuovo il beneficio concesso da questo talento con lo stesso bersaglio solo dopo avere aumentato l'affinità di 1.



VIGILANTE

Gradi: 1

Requisiti: AGI 9, Livello 12

Quando il personaggio effettua un attacco a distanza con un fucile a pompa e mira a un punto d'impatto specifico, il suo attacco acquisisce la qualità Invalidante.



VIGORE NOTTURNO

Gradi: 1

Requisiti: COS 6, Livello 12, non essere un robot

Di notte il massimo di PS del personaggio aumenta di un numero pari alla sua COS. Quando il massimo di PS del personaggio aumenta, questo riceve anche un numero di PS attuali pari all'aumento ottenuto. Al termine dell'effetto, il massimo di PS del personaggio torna al suo valore normale, ma i suoi PS attuali restano invariati, a meno che non siano superiori al suo massimo (nel qual caso si riducono fino al suo massimo).



SCEGLIERE L'EQUIPAGGIAMENTO

Dopo aver calcolato le statistiche derivate del personaggio, occorre scegliere l'equipaggiamento di partenza in base all'origine scelta tra i set di equipaggiamento presentati sotto. Se un equipaggiamento scelto modifica le statistiche derivate, assicurarsi di annotare i nuovi valori sulla scheda del personaggio.

I seguenti set di equipaggiamento sono fatti a tema per le diverse vite ed esperienze dei personaggi di livello 1 che iniziano le loro missioni nella Zona Contaminata. Ogni origine offre la possibilità di scegliere tra diversi set e le Specialità del personaggio gli forniscono equipaggiamento aggiuntivo.

L'equipaggiamento elencato si trova nel *Capitolo 4: Equipaggiamento* in **Fallout: Il Gioco di Ruolo**, da pag. 84. Le citate tabelle di bottino casuali si trovano in **Fallout: Il Gioco di Ruolo**, da pag. 200.



MINUTEMAN DEL COMMONWEALTH

I personaggi che scelgono l'origine Minuteman del Commonwealth possono selezionare uno dei seguenti set di equipaggiamento:

DURO

Diversamente dai suoi compagni fucilieri, al personaggio piace avvicinarsi molto al suo bersaglio, con un pizzico di protezione in più e molta più potenza di fuoco. Utilizza armi a corta gittata, come fucili a pompa e mitragliatrici per fornire maggiore versatilità alle tattiche della milizia, aggredendo i nemici sui fianchi o raggiungendo avversari sotto assedio per finirli.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Vestiti informali (stile uniforme da campo coloniale)
- Casco dell'esercito
- Armatura per il torace in metallo
- Fucile a doppia canna con 6 + 3  cartucce per fucile a pompa, oppure mitragliatrice con 8 + 4  colpi di munizioni .45.
- 1 tiro sulla tabella Cibi Casuali
- Un portafortuna personale
- 5 tappi



FUCILIERE

Il personaggio è un membro della milizia centrale dei Minutemen, incaricata di rispondere alle minacce "con preavviso minimo". Addestrato nell'utilizzo e nella



manutenzione del proprio fucile, il personaggio è stimato in tutto il Commonwealth ed è considerato una forza del bene da tutti quelli che conoscono la reputazione della sua fazione di appartenenza.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Vestiti informali (stile uniforme da campo coloniale)
- Cappello informale (stile tricorno)
- Un pezzo di armatura per il torso in cuoio, o un pezzo di armatura in cuoio per braccio e gamba (il giocatore sceglie quale braccio e gamba)
- Moschetto laser e una cella di fusione contenente 14 + 7  colpi, oppure un fucile da caccia con 6+3  colpi di munizioni .308.
- 2 tiri sulla tabella Cibi Casuali
- Un portafortuna personale
- 5 tappi

PROTECTRON

I personaggi che scelgono l'origine Protectron possono selezionare uno dei seguenti set di equipaggiamento:

NUKATRON

Un modello di Protectron personalizzato nato dalla collaborazione tra RobCo e Nuka-Cola, il nuovo Nukatron (in parte operaio da centro di imbottigliamento, in parte distributore di bibite, tutto automa da party). Incaricato di ritemprare i consumatori con gli ottimi prodotti Nuka-Cola, il personaggio vaga per il Commonwealth portando bevande agli assetati, salvando le feste più squallide e combattendo gli aromi piatti e insignificanti.


Riceve il seguente equipaggiamento:

- Placcatura standard
- Artiglio
- Mod di analisi comportamentale, oppure mod bollitore integrato
- 4 Nuka-Cola oppure 2 Nuka Cherry

PROTECTRON

Il personaggio era stato progettato per fungere da guardia di sicurezza di base o da operaio generico in un luogo predeterminato. Grazie a una programmazione intelligente, ora si ritrova libero di esprimere le proprie capacità in tutto il Commonwealth.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Placcatura standard
- Artigli
- Due pistole laser integrate nelle mani
- Una cella di fusione contenente 14 + 7  colpi
- Sensori di ricognizione
- Mod per il rilevamento dei pericoli
- Kit di riparazione per robot
- 20 tappi

PROTECTRON MEDICO

I Protectron Medici sono stati progettati per fornire un servizio di primo soccorso. Sono equipaggiati con un esclusivo defibrillatore incorporato per rianimare pazienti in arresto cardiaco e, in caso di necessità, sedare malati indisciplinati.

Riceve il seguente equipaggiamento:


- Placcatura standard
- Mani Shock
- Mod di diagnostica
- 2 stimpak
- 1 RadAway



PROTECTRON OPERAIO

I Protectron Operai sono destinati ai lavori pesanti. Hanno armature rinforzate per proteggersi dai pericoli della fabbrica. I dipartimenti di polizia ne acquistarono alcuni come unità antisommossa, attrezzandoli con sensori potenziati per individuare e neutralizzare le armi nascoste.



Riceve il seguente equipaggiamento:

- Armatura di fabbrica (corpo principale e braccia)
- Artiglio
- Una delle armi seguenti: martello demolitore, manganello, oppure fucile sparachiodi con 6 + 3  spuntoni sparachiodi (ignora la qualità a due mani)
- Mod di rilevamento pericoli oppure sensori
- Kit di riparazione per robot

PROTECTRON VIGILE DEL FUOCO

La linea di cui fa parte il modello del personaggio è stata creata per estinguere gli incendi. Molto più di un estintore semovente, il personaggio è in grado di identificare i pericoli del fuoco e avvisare gli umani nelle sue vicinanze affinché possano risolvere il problema. In questi giorni il personaggio deve essere molto più attivo nell'impedire che le fiamme vadano fuori controllo.

Riceve il seguente equipaggiamento:

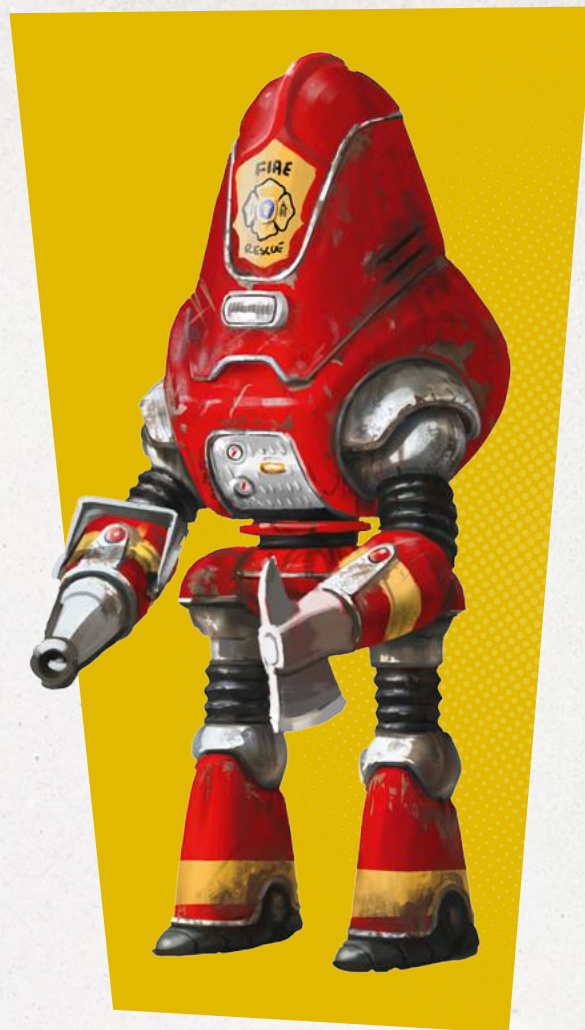
- Placcatura standard
- Un criojet integrato nella mano sinistra
- Una criocella contenente 14 + 7  colpi
- Un'ascia come mano destra (3  danni Fisici Perforanti 1, Peso 1)
- Mod per il rilevamento dei pericoli, oppure sensori
- 1 Stimpak
- 10 tappi

PROTECTRON X

L'unità del personaggio è stata modificata a partire da un modello di fabbrica standard. Potrebbe essere stata elaborata come prototipo per una nuova linea RobCo mai realizzata, oppure come modello speciale per soddisfare un cliente molto ricco, o potrebbe essere l'esperimento di un inventore dilettante. L'aspetto peculiare del personaggio lo rende una creatura unica tra i suoi fratelli sintetici.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Placcatura standard
- Artigli
- Una delle seguenti: armatura di fabbrica (corpo principale e braccia), mod di analisi comportamentale, mod di diagnostica, modulo di hackeraggio, oppure mod di rilevamento pericoli
- Una delle seguenti: bobine radioattive, sensori di ricognizione, oppure sensori
- Una delle armi seguenti: machete, mazza da baseball in alluminio, oppure syringer con 10 proiettili Dissanguanti
- 1 tiro sulla tabella Stranezze e Articoli di Valore (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, *Capitolo 5: Sopravvivenza*, pagg. 207-208), oppure 1 kit di riparazione per robot



REPUBBLICA DELLA NUOVA CALIFORNIA

I personaggi che scelgono l'origine Repubblica della Nuova California possono selezionare uno dei seguenti set di equipaggiamento, o uno dai set di equipaggiamento dell'Abitante della Zona Contaminata (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 79):



CAROVANIERE CREMISI

Uscire da uno dei brulicanti insediamenti della Nuova California e guidare un convoglio di bramini stracarichi di provviste provenienti dalle fattorie sulle strade meno battute dei vari stati, è un'attività che può fare guadagnare un mucchio di denaro.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Vestiti resistenti
- Un pezzo di armatura per il torso in cuoio, o un pezzo di armatura in cuoio per braccio e gamba (il


giocatore sceglie quale braccio e gamba)

- Fucile a doppia canna con 6 + 3  cartucce per fucile a pompa, oppure pistola .44 con 4 + 2  colpi di munizioni .44
- Un coltello da combattimento oppure un paio di tirapugni
- Una mandria di bramini
- Un portafortuna personale
- 5 tiri sulla tabella Cibo (3 pezzi per ogni risultato, vedere **Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 202)
- 2 tiri sulla tabella Bevande Casuali
- Un mazzo di carte
- 2d20 dollari RNC

CECCHINO

Specializzandosi come tiratore, il personaggio supporta i suoi commilitoni nelle operazioni tattiche contro i nemici della RNC: predoni, super mutanti, l'Enclave e la Legione del Caesar. Dovendo battere un ampio settore della Zona Contaminata che circonda il territorio della repubblica, l'equipaggiamento del personaggio è più specialistico ed egli dipende molto di più dalla logistica dell'esercito per il proprio sostegno.

Riceve il seguente equipaggiamento:





- Uniforme militare
- Casco dell'esercito
- Fucile da Caccia Temprato con mirino lungo e 6 + 3  colpi di munizioni .308
- 1 Calmex
- 1 numero casuale di Manuale Operazioni Segrete U.S. (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pagg. 175-176)
- 1 tiro sulla tabella Cibi Casuali

SOLDATO

In quanto volontario o coscritto dell'Esercito della RNC, il personaggio dispone di un equipaggiamento standard garantito dalla potenza industriale della repubblica. Inviato in missione per fornire sicurezza e protezione negli attacchi ai nemici della RNC o nell'occupazione

di territori esterni ai suoi confini, il personaggio rappresenta la prima linea delle operazioni militari della repubblica. Un giorno potrebbe addirittura diventare un Ranger.


Riceve il seguente equipaggiamento:

- Uniforme militare
- Casco dell'esercito
- Fucile da combattimento con 8 + 4  colpi di munizioni .45, oppure fucile a pompa da combattimento con 6 + 3  cartucce per fucile a pompa.
- Pistola 10mm con 8 + 4  colpi di munizioni per pistola 10mm, oppure un coltello da combattimento
- 1 tiro sulla tabella Cibi Casuali
- 1 acqua purificata
- 5 + 5  dollari RNC

Tasso di Cambio del Dollaro RNC

Il dollaro RNC è sempre stato messo in relazione con il più diffuso tappo di bottiglia. In generale il normale tasso di cambio corrisponde a 2 dollari al tappo; di conseguenza, quando nei set di equipaggiamento di partenza si trovano tappi o dollari, se per il personaggio ha senso possedere l'altra valuta, è sufficiente raddoppiare l'ammontare dei tappi per avere i dollari RNC, o dimezzare l'ammontare dei dollari RNC (approssimando per eccesso o per difetto a discrezione del GM) per avere i tappi.

DOLLARI RNC	TAPPI DI BOTTIGLIA
\$2 in monete o banconote da \$1	1 tappo
\$5 banconota	2 tappi
\$20 banconota	10 tappi
\$100 banconota	50 tappi

Se il personaggio tira casualmente per ricevere o saccheggiare dollari RNC e la voce della tabella è in tappi, basta raddoppiare il numero fisso e il numero di dadi combattimento () da tirare.



ROBOBRAIN

I personaggi che scelgono l'origine Robobrain possono selezionare uno dei seguenti set di equipaggiamento:

MODELLO DELL'ESERCITO DEGLI STATI UNITI

Preparato con la configurazione standard per i clienti militari, il personaggio possiede due attacchi standard per artigli e il mesmetron, inoltre il suo corpo è protetto da un'armatura di fabbrica. Grazie agli artigli e alle subroutines di puntamento, il personaggio può utilizzare anche le armi da fuoco convenzionali e spesso questi modelli vengono consegnati alla struttura di destinazione già muniti di una di tali armi.



Riceve il seguente equipaggiamento:

- Mesmetron (integrato nella testa)
- 2 Artigli Fumogeni
- Una cella di fusione contenente 14 + 7  colpi
- Fucile da combattimento con 8 + 4  colpi di munizioni .45
- Armatura di fabbrica su torso, braccio sinistro e braccio destro

PERSONALITÀ DEVIANTE

Qualunque fosse l'utilizzo cui era destinato, il personaggio è stato così tanto tempo in giro per le distese che il suo corpo, i suoi armamenti e la sua intera personalità sono cambiati, al punto da risultare irriconoscibili e molto distanti dai suoi standard di fabbrica. Con la propria volontà e autodeterminazione, il personaggio ha raccolto una gamma variegata di armi ed equipaggiamenti coerenti con la sua personalità.


Riceve il seguente equipaggiamento:

- Mesmetron (integrato nella testa)
- 2 armi innestate sulle braccia tra le seguenti: artigli fumogeni, fucile Tesla, lanciafiamme, pistola laser, martello demolitore
- Una cella di fusione contenente 14 + 7  colpi oppure 12 + 6  colpi di carburante per lanciafiamme
- Due portafortuna personali
- 1 tiro sulla tabella Stranezze e Articoli di Valore
- 10 tappi

SERVOMECH

Il personaggio è stato recuperato o modificato da un "modello di fabbrica". I suoi sistemi d'arma sono leggermente più elaborati degli originali. Uno degli artigli è stato sostituito con un fucile Tesla e la totale assenza dell'armatura di fabbrica lascia il telaio più vulnerabile di quanto previsto nel progetto originale, ma tutto ciò che il personaggio ha raccolto nei suoi vagabondaggi lo ha reso leggermente più gradevole.



Riceve il seguente equipaggiamento:

- Mesmetron (integrato nella testa)
- Fucile Tesla
- Artiglio Fumogeno
- Una cella di fusione contenente 14 + 7  colpi
- 2 kit di riparazione per robot
- Cappello informale oppure cappello elegante
- Un portafortuna personale

SECURITRON

Il personaggio è stato costruito e programmato per un unico scopo: la sicurezza. Anche se la sua programmazione potrebbe essere stata alterata, il suo corpo è ben attrezzato per lo scopo originale.

I personaggi che scelgono l'origine Securitron ricevono il seguente equipaggiamento:

- Una pistola laser automatica (una pistola laser con una canna automatizzata integrata nel braccio sinistro) con una cella di fusione contenente 14 + 7  colpi.
- Una mitragliatrice (integrata nel braccio destro) con 8 + 4  colpi di munizioni .45.
- Un lanciamissili (non operativo, integrato nelle spalle)
- Un lanciagranate (non operativo, integrato nel braccio sinistro)
- Armatura di fabbrica per il torso, la testa e le braccia
- Una stampante (alloggiata all'interno del torso) in grado di ricevere trasmissioni e stampare volantini in bianco e nero

SINTETICO DI TERZA GENERAZIONE


I personaggi che scelgono l'origine Sintetico di Terza Generazione possono selezionare uno dei seguenti set di equipaggiamento:



CACCIATORE DI SINTETICI

Originariamente il personaggio era stato progettato per esplorare i recessi più sperduti del Commonwealth in cerca di risorse, nuovi insediamenti e occasionalmente anche di fuggitivi dell'Istituto. Il personaggio è in grado di integrarsi facilmente tra mercanti, saccheggiatori o mercenari.



Riceve il seguente equipaggiamento:

- Vestiti resistenti
- Torace di armatura di cuoio oppure un braccio e una gamba di armatura di cuoio (quale braccio e gamba a scelta del PG)
- Tirapugni oppure tubo di piombo
- Un'arma a distanza tra le seguenti: pistola 10mm, pistola lanciarazzi oppure fucile da caccia
- 3 + 3  munizioni per l'arma a distanza scelta al punto precedente
- 2 tiri sulle tabelle Munizioni Casuali, Sostanze Casuali o Cibi Casuali

INFILTRATO SINTETICO

Il personaggio è stato creato per infiltrarsi in un insediamento del Commonwealth e servire gli interessi dell'Istituto. Il suo compito potrebbe essere raccogliere informazioni, proteggere una base o assassinare uno dei tanti nemici dell'Istituto.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Vestiti resistenti
- Mazza da baseball oppure coltello a serramanico
- Pistola artigianale con 8 + 5  colpi di munizioni calibro .38 oppure pistola 10mm con 8 + 4  colpi di munizioni 10mm
- Un portafortuna personale
- Beni di copertura: 2 tiri sulle tabelle Sostanze Casuali, Cibi Casuali o Bevande Casuali







★ *Capitolo Due* ★

INSEDIAMENTI

GESTIONE DEGLI INSEDIAMENTI . . .	34
OGGETTI E STRUTTURE DELL'INSEDIAMENTO . . .	39
TUTTE LE COMODITÀ DI CASA . . .	52
ESEMPI DI ROVINE DELLA ZONA CONTAMINATA . . .	55
ESEMPIO DI INSEDIAMENTO . . .	57

Capitolo Due

INSEDIAMENTI

GESTIONE DEGLI INSEDIAMENTI

Gli insediamenti forniscono sicurezza e stabilità in un mondo pericoloso, ma fondare un insediamento richiede una coordinazione e risorse maggiori di quelle necessarie ad allestire un campo temporaneo. Fondare un insediamento, anche piccolo, richiede una visione: si vuole espressamente costruire qualcosa in quel posto e con una motivazione che va oltre il bisogno di riparo dagli elementi per una notte.

Chi vive nell'insediamento collabora con gli altri abitanti, condividendo i frutti della caccia, dei combattimenti, dell'artigianato, della cucina, della costruzione, della medicina e di altre abilità per il proprio beneficio e per quello di tutto l'insediamento. Un accordo che tutti trovano molto più conveniente che lottare da soli contro le avversità della natura.

Detto questo, la vita all'interno di un insediamento non è adatta ai deboli di cuore. Anche se è più sicuro che vagare da soli e senza un riparo, comporta come già detto la responsabilità di collaborare. Molte persone che vivono in una stessa area possono attirare l'attenzione indesiderata di predoni, o creature ancora peggiori, in agguato appena oltre la luce delle loro torce. La guerra non cambia mai...

I vantaggi di avviare un insediamento e di mantenerlo sono evidenti, ma non è facile. C'è il faticosissimo lavoro di costruzione, poi quelli, altrettanto estenuanti, di coltivare e cacciare. Bisogna convincere gli altri a unirsi alla comunità, assicurandosi che tutti contribuiscano; poi ci sono la conservazione delle risorse, la condivisione equa e l'attenzione verso le esigenze e le richieste delle diverse parti della comunità. Tutta questa fatica con la consapevolezza che una terribile tempesta o un altro disastro potrebbe distruggere in un attimo anni di sforzi, lasciando il colono con nulla in mano, se non la voglia di ricominciare, se gli rimane. Nonostante tutto, molti ritengono che per avere un po' di sicurezza e di stabilità valga la pena comunque di lavorare con impegno, anche se nulla dura per sempre.

FONDARE UN INSEDIAMENTO

Fallout offre tre percorsi per creare fortezze sicure e comunità fiorenti, a seconda di cosa propone il game-master; ma qualunque cosa venga concordata, per fondare un insediamento non sarà mai sufficiente una singola prova di abilità. Si può decidere di iniziare il proprio insediamento da zero, cominciando con un semplice campo e agglomerando gradualmente altri alleati durante la costruzione degli edifici. Avendo materiali e forza lavoro sufficienti, col tempo si può riuscire a strappare una cittadina ben funzionante alla Zona Contaminata.

In alternativa, si può scegliere di non costruire a mano quello che può essere preso con la forza. Sconfiggere gli abitanti di un insediamento o di una roccaforte già esistente e conquistarne gli edifici costituisce sicuramente una sfida, eppure offre la possibilità di ottenere un rifugio sicuro. Tuttavia, questo genere di predoni dovrebbe stare attento, perché un luogo che può essere conquistato una volta, può esserlo di nuovo.

Una terza opzione è offerta dalle molte rovine che giacciono sparse nella Zona Contaminata. Chi si dimostra abbastanza potente da scacciare le creature in agguato in quegli angoli bui può rivendicare e occupare questi spazi, ma dovrà essere anche abbastanza abile da riparare le strutture fatiscenti e renderle nuovamente sicure.

PARTIRE DA ZERO

Avviare un nuovo insediamento comporta benefici e svantaggi rispetto a conquistarne uno già pronto. Offre un luogo dove si può imprimere il proprio marchio sulla terra, senza ereditare storia, rancori, nemici e altri problemi che derivano dal prendere quello di qualcun altro. Permette anche di non sprecare tempo per sviluppare risorse inutili che i precedenti proprietari ritenevano invece necessarie.

Infine, non ci saranno sorprese, passaggi segreti né orrori in agguato in luoghi non ancora esplorati.

D'altra parte una tale scelta implica lavoro aggiuntivo: bisogna costruire edifici, trovare cibo e acqua e impostare le difese. Per garantire che tutto sia a posto questo lavoro implica una vulnerabilità extra mentre viene svolto, oppure un duro lavoro da parte di molti coloni per essere sicuri che sia tutto perfetto. Un gruppo organizzato può costruire un campo ben difeso in mezza giornata, ma gruppi più piccoli e meno coordinati potrebbero faticare per ottenere lo stesso risultato.

La prima considerazione da fare quando si decide di fondare un nuovo campo è il luogo dove sarà costruito. Molte comunità e leader saggi destinano una quantità di tempo considerevole alla ricerca della posizione perfetta. Altri trovano una sola risorsa preziosa e decidono che vale la pena controllarla. Qualunque sia l'approccio, si deve scegliere dove lasciare il proprio segno sul mondo prima di imprimerlo.

Una buona posizione è caratterizzata da un facile accesso a cibo e acqua per le persone che vi si stabiliscono, oppure dei mezzi necessari all'acquisto di tali beni e, mentre un tempo fiumi, laghi e altre masse d'acqua erano molto ricercate per la fondazione degli insediamenti, sin dalla Grande Guerra è diventato importante trovare fonti di

acqua prive di patogeni e radiazioni. Spesso quindi si rendono necessarie delle perforazioni per i pozzi, delle stazioni di pompaggio o la costruzione di strutture per la purificazione delle acque inquinate o irradiate.

PRENDETE QUELLO CHE VOLETE

Alcune persone non sono interessate ad avviare un insediamento da zero, ma guardano invece con avidità alle comunità vicine. Perché, si chiedono, il capo di quel posto deve rimanere al potere mentre altre anime più meritevoli devono lottare nella natura selvaggia?

Prendere il controllo di un insediamento può assumere molte forme. Si può razzare il luogo in maniera totale, piombando allo stesso modo sui capi e sulla popolazione, rendendo schiavi coloro che sopravvivono. Oppure si può deporre il leader locale tramite un duello, l'assassinio o le minacce. Scegliendo un approccio più discreto, ci si potrebbe integrare in una comunità mostrandosi ben intenzionati e poi sostituirsi ai leader in carica.

Ottenere un insediamento dovrebbe essere una delle missioni centrali della campagna, indipendentemente da come si tenti di ottenerlo. Il gamemaster può strutturare l'acquisizione dell'insediamento su più sessioni di pianificazione, elaborazione, esplorazione, azione, combattimento e qualsiasi altra attività audace o vile che



La Posizione è Tutto

Come fanno, i giocatori, a trovare il luogo migliore per fondare una nuova città? Possono essere alla ricerca del posto migliore nell'area che stanno esplorando e potrebbero voler fare affidamento sulle loro abilità per trovarlo.

Allestire un Accampamento nella campagna **Inverno dell'Atomo** (pag. 35) delinea un modo di installare un campo con diverse caratteristiche come un falò, un riparo, un nascondiglio o una posizione difendibile. Si potrebbe chiedere ai PG di effettuare una prova di gruppo su **PER + Sopravvivenza** per verificare che tipo di luogo possono trovare e consentire loro di decidere qualcosa sul paesaggio in cui progettano di costruire. Va impostata una difficoltà pari al numero di caratteristiche che vogliono: il successo significa che i giocatori trovano un sito come quello che descrivono, mentre il fallimento significa che trovano un sito simile a quello desiderato, ma con 2 tratti in meno del previsto, o forse anche con una vulnerabilità. Le complicazioni potrebbero introdurre problemi che renderanno più difficile costruire l'insediamento, oppure attenzioni non volute o abitanti ostili (vedere *Esempi di Rovine della Zona Contaminata*, pag. 55).

abbia senso nel contesto. Soprattutto, entrare a fare parte dell'edificazione di una nuova casa dovrebbe sempre essere una conquista, sia per il senso di realizzazione sia per motivare i personaggi giocanti a proteggerla e svilupparla.

LE ROVINE DEL VECCHIO MONDO

La Zona Contaminata è disseminata di vecchi palazzi, bunker militari abbandonati e vecchi distributori di benzina, e prendere il controllo di una di queste rovine abbandonate è spesso un'opzione allettante per chi cerca di ritagliarsi un posto sicuro nella natura selvaggia.

La prima domanda che si presenta alla mente di un esule che trova un edificio non occupato dovrebbe essere: perché chi lo occupava prima se ne è andato? Nessuno lascia un rifugio sicuro senza motivo e chi riesce a sopravvivere abbastanza a lungo da costruire un riparo non abbandonerà quel luogo protetto senza una ragione valida.

La rovina scelta per diventare un nuovo insediamento può presentarsi sotto molte forme, ognuna con la propria sfida. Questo libro contiene alcuni esempi, oltre ad alcuni compiti finalizzati alla trasformazione di rovine vuote e abbandonate in nuove case ospitali.

Esempi di Luoghi per Insempiamenti

Per una serie di esempi di luoghi in cui fondare un insediamento, vedere *Esempi di Rovine della Zona Contaminata* a pag. 55, alla fine di questa sezione.

ATTRIBUTI DELL'INSEDIAMENTO

Un insediamento è definito da un insieme di attributi che esprimono le esigenze e lo status di ogni comunità, rappresentati da un valore numerico come descritto di seguito:

- **Residenti:** Questo è il numero di persone presenti in un insediamento. Il numero massimo di residenti di un insediamento è pari a 10 + il punteggio di CAR del leader dell'insediamento, più qualsiasi bonus aggiuntivo derivante dai talenti. Questo numero massimo non include i personaggi giocanti o i loro compagni, ma, mentre sono presenti all'interno dell'insediamento, i PG contano come Residenti dell'insediamento per quanto riguarda Provviste, Acqua e Letti.
- **Provviste:** Questo è un valore astratto che riflette la quantità di cibo prodotto dalla comunità; le azioni regolari come coltivare, cacciare, cercare il cibo e commerciare, contribuiscono tutte al valore di Provviste dell'insediamento, e per non avere problemi, il valore di Provviste deve essere pari o superiore al numero di Residenti dell'insediamento.
- **Acqua:** Come per le Provviste, l'Acqua è un valore che riflette quanta acqua potabile può produrre l'insediamento. Per non avere problemi, il valore di Acqua deve essere pari o superiore al numero di Residenti dell'insediamento.
- **Energia:** L'Energia rappresenta l'elettricità generata dall'insediamento. Questa non è direttamente necessaria, ma alcune strutture o elementi di un insediamento possono richiedere Energia per funzionare (per esempio, la quantità d'acqua prodotta da un depuratore può essere aggiunta al valore di Acqua dell'insediamento solo se questo ha Energia sufficiente per funzionare). L'Energia può essere prodotta da generatori costruiti all'interno dell'insediamento o da una fonte esterna.

- **Difesa:** La Difesa rappresenta quanto l'insediamento è capace di resistere agli attacchi esterni e quanto è difficile per i predoni razziarlo. Questo attributo è determinato da diverse variabili, a partire da torrette e trappole che possono utilizzare l'Energia per funzionare, fino alle torri di guardia e le postazioni di guardia che contribuiscono alla Difesa tramite l'assegnazione di persone al loro interno.
- **Letti:** Naturalmente le persone hanno bisogno di un posto dove riposare. Un insediamento richiede Letti e se i Letti sono meno dei Residenti, ci saranno problemi. I Letti non contenuti all'interno di strutture che forniscono riparo non contano per questo scopo: le persone vi dormiranno comunque se necessario, ma non ne saranno felici.
- **Felicità:** Un insediamento ha un valore di Felicità compreso tra 1 e 20. La Felicità di un insediamento sarà bassa se i bisogni dei suoi abitanti non sono soddisfatti e sarà alta se questi vengono soddisfatti o addirittura superati. Un valore di Felicità superiore può anche fare sì che alcune parti dell'insediamento operino con maggiore efficienza.
- **Guadagno:** Il Guadagno di un insediamento misura la quantità di beni di valore e di tappi che entrano nell'insediamento. Il Guadagno può essere lasciato all'interno dell'insediamento o incassato per trasformarlo in tappi utilizzabili dai personaggi giocanti.

Vicini Robot

I Robot, che siano PG, compagni o residenti, non mangiano, non bevono e non dormono. Quindi, non vanno mai considerati nel valore di Residenti dell'insediamento, in quanto non consumano cibo né acqua né letti.

ESIGENZE DELL'INSEDIAMENTO E AZIONI

La sessione di gioco per gli insediamenti si articola su una scala temporale più ampia rispetto a quella dei singoli personaggi. Gli insediamenti sono gestiti in turni, ogni turno rappresenta un giorno e copre le attività effettuate nell'insediamento in un singolo giorno. Durante questi turni, la maggior parte delle attività quotidiane abituali dell'insediamento è gestita dalla popolazione residente, ma nel caso debbano essere prese decisioni importanti o se qualcosa non va per il verso giusto, possono intervenire i personaggi giocanti.

GOVERNO

Un insediamento richiede una gestione chiara e coerente, per questo ogni insediamento possiede un leader unico che si prende la responsabilità di tutte le decisioni più importanti che riguardano l'insediamento nel suo complesso.

Il leader può essere un personaggio giocante o un PNG, insomma può letteralmente essere chiunque. Se un insediamento è costituito dai membri di una stessa famiglia, il leader sarà il membro della famiglia considerato più saggio e capace. Se invece l'insediamento è più grande, i coloni possono nominare il loro leader o eleggerlo tramite votazione, oppure possono affidarsi a chi li guidava anche prima di fondare l'insediamento.

Se a condurre e gestire l'insediamento sono i personaggi giocanti, i giocatori dovrebbero decidere tra di loro chi è il leader. Un personaggio che possiede un punteggio alto di CAR sarà particolarmente adatto per questo compito, soprattutto se ha selezionato talenti come Leader Locale e Organizzatore della Comunità.

Se un insediamento è guidato da uno dei PG e questi deve assentarsi per più di un giorno, dovrà nominare un vice che ne farà le veci in sua assenza.

ESIGENZE E FELICITÀ

L'attributo Felicità di un insediamento è fortemente influenzato da altri fattori. Appena viene fondato, o quando i PG vi si imbattono per la prima volta, ogni insediamento possiede Felicità 10. Questo valore cambierà nel tempo, e può essere modificato dalle strutture e dagli oggetti presenti all'interno dell'insediamento stesso.

All'inizio di ogni giorno, controllare le seguenti condizioni:

- Ci sono abbastanza Letti? Se l'attributo Letti è inferiore all'attributo Residenti, ridurre la Felicità di 1.
- Ci sono abbastanza Provviste? Se l'attributo Provviste dell'insediamento è inferiore all'attributo Residenti, ridurre la Felicità di 1.
- C'è abbastanza Acqua? Se l'attributo Acqua dell'insediamento è inferiore all'attributo Residenti, ridurre la Felicità di 1.
- L'insediamento è ben difeso? Se l'attributo Difesa dell'insediamento è inferiore all'attributo Residenti, ridurre la Felicità di 1.

Gli oggetti e le strutture che modificano il valore di Felicità lo fanno solo una volta, nel momento in cui vengono creati. Se tali elementi vengono distrutti o smontati, anche l'aumento di Felicità che avevano fornito viene annullato.

Se il valore di Felicità dell'insediamento diventa inferiore al numero di Residenti, alla fine della giornata una persona lascerà l'insediamento, cercando una vita migliore altrove.

RISERVE

Un insediamento ha una riserva, che rappresenta l'eccedenza di beni, materiali di recupero, materie prime e altri oggetti raccolti dall'insediamento. In qualsiasi momento si possono donare oggetti dal proprio inventario, a condizione di avere accesso alla riserva dell'insediamento. Come impostazione predefinita, questa riserva può contenere fino a 600 kg di oggetti, ma può essere aumentata con altro spazio di stoccaggio in strutture e stanze costruite appositamente a tale scopo.

- **Surplus di Provviste:** All'inizio di ogni giorno, l'insediamento può utilizzare due Prodotti Alimentari della riserva per aumentare il suo valore di Provviste di 1 per quel giorno.
- **Surplus di Acqua:** All'inizio di ogni giorno, l'insediamento può utilizzare due Bevande per aumentare il suo valore di Acqua di 1 per quel giorno. Se le Bevande sono irradiate, così facendo si riduce la Felicità dell'insediamento di 1.

AZIONI DI INSEDIAMENTO





Ogni giorno, ogni persona nell'insediamento può eseguire una singola azione di insediamento. Questa comprende diverse ore di lavoro, ma anche il tempo necessario al riposo e alle attività ricreative.

Le azioni disponibili in un insediamento dipendono dalle strutture presenti in esso. Alcune azioni dovranno essere eseguite ogni giorno per soddisfare le esigenze della comunità, come per esempio la cura delle coltivazioni. Altre azioni possono fare parte di progetti più grandi e potrebbero richiedere diversi giorni per essere completate.

Alla stessa azione poi possono essere assegnate più persone. In questo caso, ogni persona assegnata all'azione ne riceve il beneficio derivante e se un compito richiede più giorni per essere completato, più persone possono dividersi quel lavoro (così facendo un lavoro che richiede quattro giorni per essere completato, potrà esserlo in due giorni se due

persone se lo dividono, o in un giorno se sono quattro le persone a lavorare insieme). Se è probabile che un'azione richieda diversi giorni per essere completata, come per esempio la coltivazione dei raccolti, alcune persone possono essere assegnate a essa costantemente ed eseguire quella data azione ogni giorno (oppure ogni giorno fino a quando il compito sarà portato a termine).

Le quattro azioni di insediamento seguenti possono essere effettuate indipendentemente dalle strutture e dagli oggetti presenti in esso:


- **Caccia e Raccolta:** Un membro della comunità esce nella zona circostante l'insediamento in cerca di Provviste. Si tratta, però, di una pratica parzialmente imprevedibile. Tirare 3  e aggiungere il risultato ottenuto al valore di Provviste della comunità per il giorno successivo. Per ogni Effetto ottenuto, aggiungere +1 oggetto casuale di foraggiamento alla riserva dell'insediamento (vedere la tabella Foraggiamento, **Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 202). Per ogni persona in più assegnata a questa azione aggiungere +1  al tiro.
 - **Rovistare:** Un membro della comunità si dirige nella zona circostante alla ricerca di altri materiali. Tirare 3 . Il personaggio torna con una quantità di Materiali Comuni pari al totale ottenuto. Riesce anche a raccogliere un Materiale Non Comune per ogni Effetto ottenuto. Questi vengono aggiunti alla riserva dell'insediamento. Per ogni persona in più assegnata a quest'azione, aggiungere +1  al tiro.
 - **Guardia:** Un membro armato della comunità pattuglia l'insediamento, aggiungendo +1 alla Difesa per quel giorno. Questo bonus aumenta se l'insediamento dispone di Postazioni/Torri di Guardia (pag. 44).
 - **Costruire:** Un membro della comunità si mette a costruire una struttura o un oggetto nell'insediamento. Se il processo richiede più giorni per essere completato, questo può essere gestito da più persone che lavorano contemporaneamente a quest'azione, oppure da una persona che ci lavora per più giorni, o da una combinazione di entrambi i metodi.
- Le azioni di insediamento restanti, elencate di seguito, possono essere tentate solo se nell'insediamento sono presenti alcuni oggetti specifici.
- **Coltivare:** (Richiede Raccolti, pag. 47). Un singolo membro della comunità può coltivare fino a sei

raccolti in un solo giorno. Ogni due Raccolti coltivati assegna +1 all'attributo Provviste dell'insediamento per quel giorno, arrotondato per difetto: una persona che coltiva tutti e sei i Raccolti produce +3 Provviste, mentre una che coltiva 3 Raccolti produce +1 Provviste. Se il valore di Provviste della comunità è superiore al numero dei suoi Residenti, ogni punto aggiuntivo produce un singolo prodotto alimentare: scegliere da, o tirare sulla Tabella Foraggiamento (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 202) per determinare cosa viene prodotto.

- **Carovane Commerciali:** (Richiede Avamposto Commerciale, pag. 48). Un singolo membro della comunità viaggia fino a un vicino insediamento amichevole, cercando di commerciare. Vedere Commercio, a pag. 54, per ulteriori dettagli.
- **Affari:** (Richiede Esercizio Commerciale, pag. 49). Un membro della comunità gestisce un negozio nell'insediamento. Negozi differenti hanno effetti differenti, vedere pag. 50.

EVENTI DELL'INSEDIAMENTO

Alla fine di ogni giorno, svolgere il seguente elenco di eventi nell'ordine.

- **Rischio di Attacco:** Se le Provviste o l'Acqua sono superiori ai Residenti dell'insediamento, tirare 1d20, o 2d20 se lo superano entrambi. Se il risultato di uno dei dadi è superiore alla Difesa dell'insediamento, è probabile che si verifichi un attacco. Il gamemaster dovrebbe tirare segretamente 3 : il totale ottenuto è il numero di giorni che mancano all'attacco (se il totale ottenuto è 0, l'attacco si verifica il giorno successivo). Vedere *Attacchi all'Insediamento*, a pag. 132, per ulteriori dettagli. Una volta determinato un attacco, non tirare nuovamente per il Rischio di Attacco nei cinque giorni successivi a esso.
- **Risolvere gli Effetti di Fine-Giornata:** Tutti gli effetti elencati tra gli oggetti dell'insediamento che devono essere risolti a Fine-Giornata dovrebbero essere gestiti qui.

OGGETTI E STRUTTURE DELL'INSEDIAMENTO

Di seguito sono elencati molti dei vari oggetti e delle strutture che possono essere creati all'interno di un insediamento.

Ogni oggetto dell'insediamento elencato in questa sezione è descritto utilizzando le seguenti voci:

- **Oggetto:** Il nome o la descrizione base dell'oggetto o della struttura.
- **Materiali Richiesti:** Il tipo e la quantità dei materiali richiesti. Questi possono essere in linea generale materiali Comuni, Non Comuni e Rari, ma alcuni oggetti dell'insediamento possono richiedere oggetti specifici per essere creati.
- **Tempo di Costruzione:** Il numero di giorni-insediamento che servirebbero a una persona per costruire l'oggetto. Riguarda l'utilizzo dell'azione di insediamento Costruire e più persone possono eseguire l'azione per costruire un singolo oggetto, suddividendo il tempo necessario tra le persone coinvolte.
- **Effetto:** Quale/i effetto/i l'oggetto o la struttura ha sull'insediamento.
- **Talento:** Un talento richiesto per creare l'oggetto. Nessuno può eseguire le azioni per costruire un oggetto a meno che almeno una delle persone coinvolte non possieda il talento richiesto.
- **Abilità:** Alcuni oggetti richiedono un grado specifico in una certa abilità per essere creati. Questa voce indica l'abilità richiesta e il grado necessario.
- **Rarità:** Qui è specificata la rarità della conoscenza del processo di costruzione di questo oggetto. Gli oggetti Comuni sono conosciuti da tutti i personaggi. Gli oggetti Non Comuni sono conosciuti solo da personaggi con il talento elencato nella colonna Talento. Gli oggetti Rari sono noti solo ai personaggi che conoscono una ricetta specifica, forse imparata da un libro o da una rivista, oppure ricevuta come ricompensa per aver completato una missione o aver aiutato uno specifico PNG.

STRUTTURE

Queste strutture fatte di legno, metallo, cemento o una miscela di vari materiali comuni, formano la base di molti insediamenti, in particolare quelli con pochi o nessun rifugio preesistente.

Ogni struttura contiene lo spazio per diverse stanze (vedere Stanze, sotto), che includono posti per dormire, depositi, saloni e spazi di lavoro.

OGGETTO	MATERIALI RICHIESTI	TEMPO DI COSTRUZIONE	EFFETTO	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Capanno Piccolo	40 Comuni	4 giorni	1 Stanza	–	Riparare 1	Comune
Capanno Medio	50 Comuni	6 giorni	2 Stanze	–	Riparare 2	Comune
Capanno Grande	60 Comuni	8 giorni	3 Stanze	–	Riparare 3	Comune

CAPANNO PICCOLO

Queste strutture grezze sono relativamente veloci e semplici da assemblare. Forniscono spazio sufficiente per una stanza singola.

CAPANNO MEDIO

Un capanno più grande e solido che richiede una quantità maggiore di materiali e più tempo per essere costruito, ma che fornisce spazio sufficiente per due stanze.

CAPANNO GRANDE

L'edificio più grande che possa essere costruito in sicurezza senza solide fondamenta e senza solide conoscenze di architettura. Fornisce spazio sufficiente per ricavare tre stanze e potrebbe essere utilizzato come base di una struttura più alta (vedere riquadro A Più Piani).

A Più Piani

È possibile costruire edifici e strutture che si espandono verso l'alto tramite scale, piattaforme sospese e piani aggiuntivi che poggiano sul piano terra.

In pratica, il piano terra di una struttura è un Capanno Grande. Ogni piano aggiuntivo sopra il primo è un Capanno Medio, ma bisogna aggiungere +1 all'Abilità richiesta per ogni piano sovrastante quello base.

A discrezione del gamemaster, ci possono essere alcuni vantaggi nell'avere edifici alti: per esempio, una postazione di guardia realizzata nel piano superiore di un edificio alto può aggiungere Difesa extra alla postazione di guardia pari al numero di piani dell'edificio oltre al piano terra. Tuttavia, tali edifici alti, a differenza di quelli più bassi, non possono resistere a condizioni climatiche estreme come forti venti o tempeste.



STANZE

Le strutture forniscono spazio che può essere dedicato a scopi specifici, ognuno dei quali è definito come una Stanza. Ogni Stanza ha un unico scopo che porta un vantaggio alla comunità nel suo complesso e contiene un assortimento di arredi adatto a tale fine.

Molte delle stanze elencate di seguito garantiscono un certo numero di letti per l'insediamento. Alcuni degli elementi elencati concedono bonus (o impongono penalità) alla Felicità. Alcune delle stanze elencate possiedono una certa capacità di immagazzinamento e possono contenere articoli il cui peso complessivo non superi il valore indicato.

OGGETTO	MATERIALI RICHIESTI	TEMPO DI COSTRUZIONE	EFFETTO	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Stanza Privata	25x Comuni	5 giorni	+1 Letto, +1 Felicità, Magazzino 50 kg	-	Riparare 2	Comune
Dormitorio	27x Comuni	6 giorni	+4 Letti, -1 Felicità	-	Riparare 2	Comune
Alloggi	26x Comuni	6 giorni	+2 Letti, Magazzino 50 kg	-	Riparare 2	Comune
Salone	28x Comuni	5 giorni	+2 Felicità	-	Riparare 2	Comune
Magazzino	24x Comuni	6 giorni	Magazzino 150 kg	-	Riparare 2	Comune
Ufficio	26x Comuni	6 giorni	+1 Felicità, Magazzino 50 kg, Special	-	Riparare 2	Comune

STANZA PRIVATA

Una stanza privata contiene un letto, una sedia, un tavolo e un po' di spazio per immagazzinare, offrendo la comodità e la riservatezza necessarie per un buon riposo e un posto per lavorare o godersi il proprio tempo libero, ma non è pratica quando lo spazio diventa importante.

DORMITORIO

Ospita diversi letti accostati stretti in un unico spazio. Garantisce che tutti abbiano dove dormire, ma a spese della riservatezza.

ALLOGGI

Un paio di letti, un paio di armadietti coordinati e forse una tenda in mezzo alla stanza, se si è fortunati. Meno angusti di un dormitorio e quindi più confortevoli.

SALONE

Uno spazio comune e confortevole per passare il tempo libero, rilassarsi e socializzare. Un luogo prezioso per la comunità.

MAGAZZINO

Un posto dove immagazzinare grandi quantità di oggetti. Sembra banale, ma tali magazzini sono spesso un modo prezioso per organizzare e ordinare le risorse.

UFFICIO

Un luogo di lavoro molto basilico, con una scrivania, un paio di sedie e un po' di spazio che funge da magazzino. Una postazione separata per organizzare il lavoro può rendere la vita più facile.

Gli uffici in sé procurano vantaggi limitati, ma possono essere assegnati ad azioni oppure oggetti specifici nella comunità, garantendo dei bonus per sostenere e mantenere efficiente l'insediamento.

Un ufficio può essere utilizzato come Ufficio del Sindaco, fornendo un luogo dove il leader dell'insediamento possa organizzare e supervisionare tutte le questioni inerenti la comunità. Avere un Ufficio del Sindaco consente a una persona dell'insediamento di effettuare due azioni al giorno invece che una sola, poiché il lavoro quotidiano diventa più organizzato ed efficiente.

FONTE DI ENERGIA

Questi oggetti dell'insediamento generano e distribuiscono energia elettrica.

I generatori garantiscono una certa quantità di Energia, ma quell'energia deve poi essere distribuita ai vari elementi che ne hanno bisogno. Alimentare un oggetto direttamente o fornire Energia a una struttura, richiede la costruzione di un traliccio che la trasmetta, a meno che lo stesso generatore non sia sopra o all'interno della struttura stessa.

Alcuni generatori sono Rumorosi e questo rumore forte e costante può risultare estremamente dannoso per la comunità. Aggiungere +1 per ogni elemento Rumoroso a uno dei dadi tirati per determinare se l'insediamento è attaccato.

Questa sezione contiene anche alcuni elementi che consumano Energia.

OGGETTO	MATERIALI RICHIESTI	TEMPO DI COSTRUZIONE	EFFETTO	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Turbina Eolica	15x Comuni 16x Non Comuni	4 giorni	+3 Energia	–	Riparare 2	Comune
Generatore Piccolo	7x Comuni 4x Non Comuni	5 giorni	+3 Energia	–	Scienza 2	Comune
Generatore Medio	11x Comuni 9x Non Comuni	8 giorni	+5 Energia Rumoroso	–	Scienza 3	Comune
Generatore Grande	4x Comuni 33x Non Comuni 3x Rari	12 giorni	+10 Energia Rumoroso	Scienza! Grado 1	Scienza 3	Inusuale
Reattore a Fusione	2x Comuni 67x Non Comuni 20x Rari	30 giorni	+100 Energia	Scienza! Grado 4	Scienza 4	Inusuale
Traliccio Elettrico	12x Comuni 4x Non Comuni	1 giorno	Trasmette Energia	–	Scienza 2	Comune
Luci	2x Comuni 2x Non Comuni	1 giorno	+1 Felicità Richiede Energia	–	Scienza 2	Comune
Radiofaro	14x Comuni 6x Non Comuni 4x Rari	3 giorni	Costa 1 Energia Attrae Residenti (vedere sotto)	–	Scienza 3	Comune

TURBINA EOLICA

Si tratta di alte strutture che generano energia grazie al vento che muove le pale. Sono relativamente facili da costruire, ma richiedono molto materiale e generano relativamente poca energia. Le turbine eoliche devono essere costruite all'esterno. A discrezione del gamemaster, possono generare più potenza se posizionate in cima a strutture più alte.

GENERATORI

Anche se relativamente complessi da costruire, questi generatori producono un flusso costante di elettricità. I generatori piccoli e medi possono essere posizionati all'interno di altre strutture, in questi casi il generatore è protetto dagli attacchi e può alimentare tutti gli elementi della struttura stessa. Un generatore piccolo o medio occupa lo spazio di una stanza in una struttura, ma nella stessa stanza possono essere montati fino a due generatori piccoli. Normalmente i generatori grandi possono essere posizionati solo all'esterno.

REATTORE A FUSIONE

I reattori a fusione sono elementi quasi del tutto silenziosi, producono enormi quantità di energia e sono estremamente difficili e costosi da costruire. Normalmente possono essere costruiti solo all'esterno.

TRALICCI ELETTRICI


Si tratta di un alto palo in legno o acciaio con delle semplici componenti elettriche in cima, collegate a fili che connettono i generatori agli oggetti che necessitano di energia. Alcuni tralicci possono avere anche un interruttore che permette ai giocatori di accendere o spegnere a piacimento gli oggetti collegati.

LUCI

Impianti di illuminazione sufficienti a illuminare un'intera struttura. Quando vengono costruiti, questi impianti possono essere posizionati sia all'interno che all'esterno di un edificio, o entrambe le cose. Devono essere collegati a una fonte di energia, ma le luci consumano così poca elettricità che non assorbono nulla dell'Energia generata (se l'edificio è collegato a una fonte di Energia, le luci funzionano).

RADIOFARO

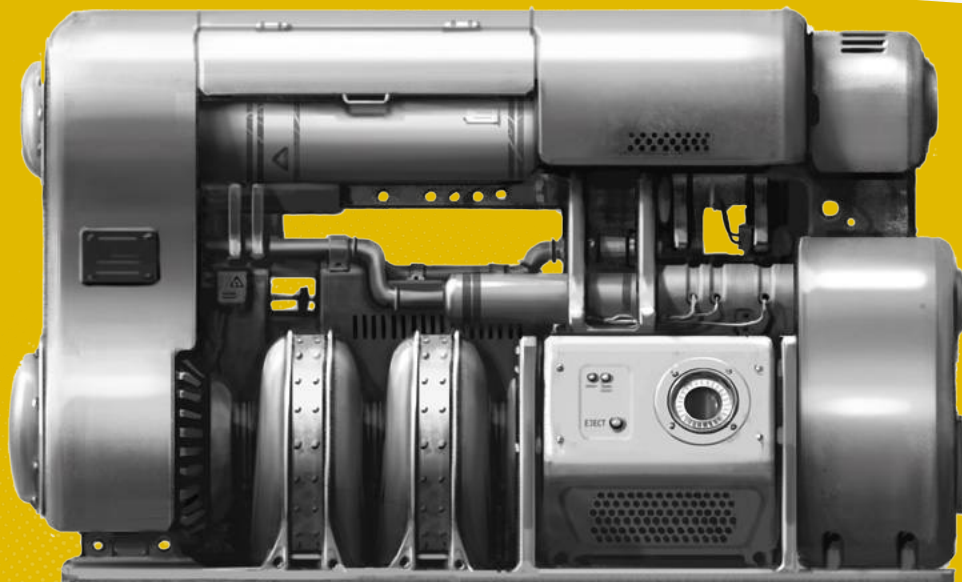
Si tratta di un dispositivo progettato per trasmettere un segnale radio che invita le persone a raggiungere l'insediamento.

Alla fine di ogni giornata, è necessario tenere un conteggio di quanti giorni il radiofaro è stato attivo. Se questo conteggio supera il numero di Residenti attualmente nell'insediamento, tirare 1  per ogni punto del conteggio che supera il valore di Residenti dell'insediamento. Se si ottengono uno o più Effetti, il giorno successivo nell'insediamento giungerà un nuovo colono. Ogni volta che arriva un colono, riavviare il conteggio. Una volta che l'insediamento ha raggiunto la sua popolazione massima, qualcuno spegnerà il radiofaro per risparmiare energia.

Generatori Grandi

La maggior parte delle volte, i Generatori Grandi e i Reattori a Fusione sono troppo grandi per adattarsi all'interno delle strutture create per un insediamento: sono infatti molto più grandi dello spazio disponibile in tali edifici.

Tuttavia può capitare che l'insediamento sia stato costruito in una zona dove ci sono delle strutture preesistenti, abbastanza grandi da ospitare elementi giganteschi come questi. A discrezione del gamemaster, si può costruire un Generatore Grande o un Reattore a Fusione all'interno di un edificio, se questo dispone dello spazio sufficiente a contenerli.




DIFESE

Queste strutture aiutano a proteggere un insediamento dagli attacchi esterni, sia fornendo un luogo riparato da cui controllare l'avvicinarsi di eventuali problemi e in caso possono essere usate per combattere gli aggressori, sia come dispositivi in grado di bloccare l'aggressione sul nascere.

Alcune di queste strutture concedono bonus solo se qualcuno nell'insediamento intraprende un'azione per usarle. Queste strutture sono indicate di seguito con la parola Pattuglia. Una singola persona può utilizzare fino a tre di tali strutture in un solo giorno e ognuna garantisce +1 Difesa quando viene utilizzata.

OGGETTO	MATERIALI RICHIESTI	TEMPO DI COSTRUZIONE	EFFETTO	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Postazione di Guardia	14x Comuni	2 giorni	+1 Difesa all'azione Guardia	-	Riparare 2	Comune
Sirena	10x Comuni 6x Non Comuni	2 giorni	Usa 1 Energia, Aggiunge +1 Difesa per ogni Postazione di Guardia	-	Scienza 3	Comune
Torretta Mitragliatrice	8x Comuni 4x Non Comuni 1 Rare	2 giorni	+3 Difesa	-	Riparare 3	Comune
Torretta Mitragliatrice Pesante	10x Common 6x Uncommon 2x Rare	3 giorni	+4 Difesa	Fanatico delle Armi 1	Riparare 4	Inusuale
Torretta Laser	5x Comuni 13x Non Comuni 9x Rari	4 giorni	Usa 1 Energia, +4 Difesa	Scienza! 1	Scienza 3	Inusuale
Torretta Laser Pesante	3x Comuni 14x Non Comuni 16x Rari	4 giorni	Usa 2 Energia, +6 Difesa	Scienza! 3	Scienza 4	Inusuale
Torretta Fucile a Pompa	6x Comuni 17x Non Comuni 5x Rari	4 giorni	Usa 1 Energia, +4 Difesa	Fanatico delle Armi 2	Riparare 4	Inusuale
Torretta con Riflettore	6x Comuni 7x Non Comuni 1x Rari	2 giorni	Usa 1 Energia, +1 Difesa	-	Scienza 2	Comune

POSTAZIONI DI GUARDIA E TORRI DI GUARDIA

Si tratta di semplici barricate e piattaforme sopraelevate, che forniscono una posizione vantaggiosa per difendere l'insediamento: luoghi di raduno facilmente accessibili durante gli attacchi che offrono una copertura adeguata (2  Copertura per chiunque si rifugi dietro di essa) dagli scontri a fuoco. Inoltre, durante il combattimento un singolo personaggio in cima a una torre di guardia aggiunge +2 alla sua Iniziativa.

SIRENA

Una volta costruita ed alimentata, una sirena può essere attivata per emettere un rumore molto forte che avvisa l'intero insediamento di un pericolo. Il luogo ideale dove posizionarla è vicino alle postazioni di guardia o alle torri di guardia, così chi è in servizio può dare facilmente l'allarme. Le sirene rendono un insediamento più sicuro, permettendo ai coloni di reagire rapidamente ai pericoli.

Una sirena può anche fungere da traliccio elettrico, alimentando altri dispositivi vicini.

TORRETTA MITRAGLIATRICE

Una semplice torretta mitragliatrice montata su un treppiede, che spara automaticamente a qualsiasi minaccia in avvicinamento. Usa il profilo della Torretta Mitragliatrice Mk I (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 377).

TORRETTA MITRAGLIATRICE PESANTE

Una torretta più robusta, fissata nel terreno per renderla stabile. Utilizza munizioni più potenti che permettono di danneggiare anche avversari molto resistenti. Usa il profilo per la Torretta Mitragliatrice Mk V (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 378).

TORRETTA LASER

Una pistola laser semi-automatica, montata su un treppiede. Necessita di un'alimentazione esterna, e anche se non ha la cadenza di fuoco della torretta mitragliatrice, la sua precisione e la gittata ne fanno un'arma efficace e vantaggiosa. Usa il profilo per la Torretta Laser (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 380).

TORRETTA LASER PESANTE

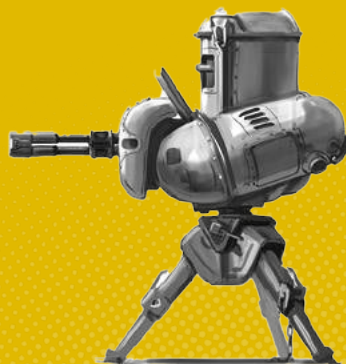
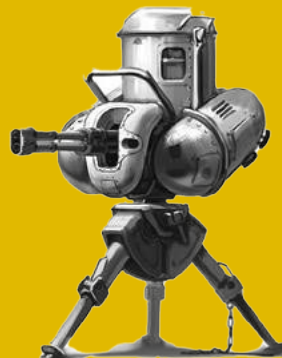
Un laser automatico montato su un treppiede. Non così preciso come la sua controparte più leggera, ma la gittata e la cadenza di fuoco ne fanno un'arma da difesa formidabile. Usa il profilo per la Torretta Mitragliatrice Mk V, con il tipo di danno che diventa da Energia, mentre Rovistare permette di ottenere 3d20 celle di fusione. (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 378).

TORRETTA FUCILE A POMPA

Un potente fucile, montato su un treppiede. Dotata di una corta, ma molto efficace gittata, risulta molto utile nelle strettoie dove chi attacca viene costretto in spazi angusti. Usa il profilo per la Torretta Fucile a Pompa (pag. 190).

RIFLETTORE

La torretta con riflettore è montata su un treppiede e produce un fascio di luce che, quando questi giungono a portata, aggancia i nemici.



RISORSE

Questi oggetti producono risorse preziose e necessarie per il sostentamento dell'insediamento.

Gli elementi che producono Acqua aumentano il valore di Acqua dell'insediamento. Se il valore di Acqua dell'insediamento è superiore ai Residenti, allora ogni giorno l'insediamento produrrà 1 acqua purificata per ogni due punti di differenza tra il valore di Acqua e di Residenti (per esempio: se l'insediamento possiede Acqua 8 e il valore di Residenti è 6, produrrà 1 acqua purificata), che può essere utilizzata o scambiata come meglio si ritiene.

Molti degli elementi di seguito sono elencati come Raccolti. Ogni 3 Raccolti viene usata 1 Acqua. Una persona che effettua l'azione Coltivare può coltivare fino a 6 Raccolti con tale azione. Aggiungere le Provviste totali ottenute dall'insieme di tutti i raccolti coltivati al valore di Provviste totali dell'insediamento. Come evidenziato a pag. 39, se il valore di Provviste dell'insediamento è

superiore ai Residenti l'insediamento produrrà ogni giorno 1 elemento Provviste, determinato tirando sulla tabella Foraggiamento, per ogni punto di differenza tra valore di Provviste e Residenti (per esempio, se l'insediamento possiede Provviste 8 e il valore di Residenti è 6, produrrà 2 Provviste), che può essere utilizzato o scambiato come meglio si ritiene.

Molti degli elementi elencati di seguito devono essere piantati nella terra smossa. Questo vuol dire che non possono essere piantati direttamente nel cemento né in qualsiasi altro tipo di terreno o di pavimentazione. Quando un insediamento viene fondato, il gamemaster stabilisce la natura del terreno in quell'area. Costruire degli appezzamenti di orto (vedere sotto) consente di preparare delle aree di terreno originariamente non adatte, creando uno spazio limitato di terra smossa in cui piantare le coltivazioni.

Per poter funzionare, i depuratori d'acqua devono essere posizionati nell'acqua.

Tabella Risorse Materiali

OGGETTO	MATERIALI RICHIESTI	TEMPO DI COSTRUZIONE	EFFETTO	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Appezzamento di Orto	4x Comuni 1x Fertilizzante	1 giorno	Può contenere fino a 4 raccolti	–	Riparare 1	Comune
Avamposto per le Carovane Commerciali	5x Comuni	1 giorno	Commercio (vedere pag. 54)	–	Riparare 2	Raro
Depuratore d'Acqua	19x Comuni 4x Non Comuni	4 giorni	Posizionare in acqua, Richiede 2 Energia, +10 Acqua	–	Riparare 4	Comune
Depuratore d'Acqua Industriale	36x Comuni 14x Non Comuni	6 giorni	Posizionare in acqua, Richiede 5 Energia, +40 Acqua	Scienza! 1	Scienza 3	Inusuale
Mangiatoia per Bramini	10x Comuni	2 giorni	Nutre fino a 2 Bramini	–	Sopravvivenza 2	Comune
Pompa dell'Acqua	5x Comuni 1x Non Comuni	2 giorni	Posizionare nella terra smossa, +3 Acqua	–	Riparare 2	Comune
Pompa dell'Acqua Automatica	25x Comuni 12x Non Comuni	3 giorni	Posizionare nella terra smossa, Richiede 4 Energia, +10 Acqua	–	Riparare 4	Comune
Raccolti	1x Carota, Granturco, Zucca, Cocomero, Frutto Mutato, Granolama o Tato	1 giorno (massimo)	Fornisce 1 raccolto	–	Sopravvivenza 1	Comune
Stazione di Rovistamento	8x Comuni	1 giorno	Rovistare Migliorato	–	Riparare 2	Comune

POMPA DELL'ACQUA

Questi semplici dispositivi sono utilizzati per estrarre l'acqua dalle fonti sotterranee che hanno meno probabilità di essere irradiate o inquinate rispetto alle acque di superficie. Essendo pompe manuali, richiedono molto sforzo per essere manovrate e quindi producono solo piccole quantità di acqua rispetto ad altre fonti.

POMPA DELL'ACQUA AUTOMATICA

Le pompe dell'acqua automatiche costituiscono un miglioramento rispetto alle pompe manuali utilizzate nei piccoli insediamenti. Vengono usate nelle stesse condizioni, ma richiedono energia elettrica per funzionare invece di energia muscolare. Neanche queste, però, sono particolarmente efficienti.

DEPURATORE D'ACQUA

Questi grandi dispositivi attingono l'acqua da grandi fonti superficiali, generalmente laghi o fiumi, e la fanno passare attraverso un sistema di filtri e altri meccanismi per rimuovere radiazioni e inquinanti. Sono molto più efficienti delle pompe dell'acqua automatiche, ma non tutti gli insediamenti hanno una fonte d'acqua superficiale adatta a essere depurata con questi dispositivi.

DEPURATORE D'ACQUA INDUSTRIALE

Si tratta di un depuratore molto più grande del precedente e molto più efficiente. Se un insediamento si può permettere di costruire dei generatori e dei depuratori, questo è il modo più efficace per rifornirlo di abbondante acqua potabile e sicura.

APPEZZAMENTO DI ORTO

Una piccola area di terra dissodata, necessaria per seminare colture in un suolo altrimenti inadatto all'agricoltura.


RACCOLTI

Nella Zona Contaminata sono presenti diverse specie che possono essere coltivate per fornire una fonte di cibo sostenibile per gli insediamenti. Carote, granturco, zucche, cocomeri, frutti mutati, granolama e tatos possono essere coltivati in questo modo. La semina delle colture richiede 1 giorno di lavoro, ma durante quel giorno i coloni possono seminare tante colture quante ne hanno a disposizione come materiale in quel dato giorno, in modo che seminare non richieda mai più di un giorno di lavoro, a discrezione del gamemaster.



STAZIONE DI ROVISTAMENTO

Rovistare per cercare vari rifornimenti è uno stile di vita per la maggior parte di quelli che vivono nella Zona Contaminata, ma una stazione di rovistamento può renderlo molto più efficiente, fornendo strumenti utili nel recupero di materie prime dai rifiuti trovati tra le rovine.

Per ogni stazione di rovistamento presente in un insediamento, quando si rovista possono essere ritirati fino a 3  ottenuti ogni volta che una o più persone in un insediamento effettuano l'azione rovistare.

AVAMPOSTO COMMERCIALE PER LE CAROVANE

L'avamposto commerciale per le carovane è composto da una struttura semplice, ma ciò che rappresenta è molto importante. Stringere un accordo con una carovana commerciale locale e costruire un semplice riparo e una mangiatoia per bramini, dove gli animali dei commercianti possano fermarsi a riposare, favorisce l'ingresso del commercio nell'insediamento. Questo permette agli abitanti di commerciare, come descritto a pag. 54, con il commerciante che giunge in visita nell'insediamento ogni sette giorni.




Fertilizzante


Il fertilizzante ha un ruolo centrale negli sforzi per coltivare cibo. In termini di gioco, il Fertilizzante è un materiale non comune, ma possiede anche altri usi specifici.

Ogni unità di fertilizzante può essere usata per arricchire il terreno relativo a un massimo di 6 raccolti, raddoppiando la quantità di Provviste che forniscono. Il Fertilizzante è utilizzato anche come ingrediente in alcune specifiche ricette: il materiale non comune nel Jet dovrebbe essere sempre il fertilizzante e alcune ricette in questo libro lo richiedono proprio come ingrediente.

MANGIATOIA PER BRAMINI

I bramini sono utili bestie da soma e fonte di altre risorse. Una mangiatoia fornisce un modo per mantenere uno o due bramini per insediamento.

Ogni volta che un insediamento con una mangiatoia per bramini attira un nuovo colono, tirare 1 . Se si ottiene un Effetto, insieme alla persona verrà attirato anche un bramino. I bramini non contano per il valore di Residenti dell'insediamento e in un insediamento possono essere presenti fino a due bramini per ogni mangiatoia costruita.

Come già evidenziato in **Fallout: Il Gioco di Ruolo** a pag. 182, ogni bramino può essere munto una volta al giorno per produrre latte di bramino. In un insediamento ogni bramino può essere contato come un raccolto ai fini dell'azione Coltivare. Il latte di bramino è aggiunto al surplus dell'insediamento invece che alle Provviste o all'Acqua. Ogni bramino produce anche 2  unità di fertilizzante al giorno.

Come parte di un'azione Coltivare, si può invece uccidere e macellare un bramino, producendo +2 Provviste (o 2 pezzi di carne di bramino: questo è più di quello che si sarebbe ottenuto normalmente, poiché il colono ha tempo per lavorare con cura). Tuttavia, per ovvie ragioni, quest'azione può essere effettuata solo una volta per bramino e una volta effettuata il bramino non è più disponibile.


ESERCIZI COMMERCIALI

Uno dei segni che caratterizza l'insediamento come fiorente è dato dagli esercizi commerciali dove residenti e viaggiatori di passaggio possono acquistare e vendere le merci. A differenza di altre strutture dell'insediamento, gli esercizi commerciali richiedono tappi per essere costruiti: un investimento iniziale nell'attività, che comprende anche l'acquisto di alcune scorte di merci da commercianti di passaggio o da altre comunità vicine.

Gli esercizi commerciali hanno due effetti: uno sull'insediamento e uno sul commerciante con il quale i giocatori fanno i loro affari. Nella tabella sottostante sono elencati solo gli effetti sull'insediamento. I dettagli che riguardano l'esercizio commerciale sono descritti nel testo che riguarda ogni singola unità. Non è possibile avere più esercizi commerciali dello stesso tipo, cioè si può avere un solo esercizio commerciale di Armature, uno solo di Armi e così via.

In primo luogo gli esercizi commerciali forniscono Guadagno per l'insediamento valutato 1, 2 o 3. Alla fine di ogni giornata, ogni esercizio commerciale aggiunge la sua classificazione di Guadagno una volta ogni 5 Residenti dell'insediamento (arrotondato per difetto). Per esempio, se un insediamento ha un esercizio commerciale con Guadagno 2 e 15 Residenti, ogni giorno da esso otterrebbe Guadagno 6.

In secondo luogo, gli esercizi commerciali vendono merci (e qualche volta anche servizi) ai clienti, come per esempio

i personaggi giocanti. Ogni tipo di esercizio commerciale elencato di seguito vende una gamma specifica di articoli, di rarità massima determinata. Tuttavia, un numero limitato di volte per settimana, un personaggio giocante può tentare una prova di reperibilità (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 85) per vedere se un oggetto raro (del tipo normalmente venduto da quell'esercizio commerciale) è disponibile: come di consueto, occorre tirare un numero di  pari alla FRT del personaggio. Il numero di Effetti ottenuti è il grado massimo di Rarità disponibile, e quindi in quell'esercizio commerciale è disponibile un solo oggetto di quel grado di rarità o inferiore. Questa prova può essere effettuata una volta a settimana per un esercizio commerciale con Guadagno 1, due volte a settimana per uno con Guadagno 2 e tre volte a settimana per uno con Guadagno 3. La valutazione di Guadagno determina anche quanti tappi ogni esercizio commerciale ha a disposizione per il commercio: un esercizio commerciale con Guadagno 1 ha 50 + 1d20 tappi, uno con Guadagno 2 possiede 100 + 3d20 tappi e uno con Guadagno 3 possiede 200 + 5d20 tappi.

Gli esercizi commerciali traggono beneficio dall'avere un **ufficio** (pag. 41). Un esercizio commerciale con un ufficio aumenta di 1 la propria valutazione di Guadagno, perché sarà organizzato e gestito in maniera migliore. Se questo porterebbe il suo Guadagno a 4, l'esercizio commerciale avrà invece a disposizione 300 + 7d20 tappi per il suo commercio.

OGGETTO	MATERIALI RICHIESTI	TEMPO DI COSTRUZIONE	EFFETTO	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Ambulatorio di Primo Soccorso	8x Comuni 300 Tappi	1 giorno	+1 Felicità, Guadagno 1	Leader Locale 2	Commercio 1, Medicina 2	Inusuale
Bancarella	8x Comuni 300 Tappi	1 giorno	+1 Felicità, Guadagno 1	Leader Locale 2	Commercio 2	Inusuale
Centro Chirurgico	8x Comuni 1500 Tappi	3 giorni	+3 Felicità, Guadagno 3, tirare +1  per azione di Rovistamento	Leader Locale 2, Medico, Raccoglitore di Tappi 1	Commercio 3, Medicina 4	Inusuale
Clinica	8x Comuni 600 Tappi	2 giorni	+2 Felicità, Guadagno 2	Leader Locale 2, Medico	Commercio 2, Medicina 3	Inusuale
Emporio	8x Comuni 1500 Tappi	3 giorni	+3 Felicità, Guadagno 3, tirare +1  per azione di Rovistamento	Leader Locale 2, Raccoglitore di Tappi 1	Commercio 4	Inusuale
Negozi	8x Comuni 600 Tappi	2 giorni	+2 Felicità, Guadagno 2	Leader Locale 2	Commercio 3	Inusuale

SPECIALIZZAZIONI DEGLI ESERCIZI

Le bancarelle, i negozi e gli empori svolgono la funzione di mercati generici, vendendo un vasto assortimento di articoli vari.

In questi esercizi commerciali i personaggi possono cercare di comprare o di vendere qualsiasi tipo di oggetto. Generalmente una bancarella vende oggetti di Rarità 0, un negozio vende oggetti di Rarità 1 o inferiore e un emporio vende oggetti di Rarità 2 o inferiore. Un esercizio commerciale può essere situato all'interno di una struttura e occupa una singola stanza.

Quando si costruisce un esercizio commerciale, si può scegliere che sia specializzato in un preciso tipo di merce, scelta che cambia l'esercizio commerciale come segue:

- **Rivendita di Armature:** Questo esercizio commerciale compra e vende armature. Di norma vende armature fino a Rarità 1, ma questo valore è aumentato fino a Rarità 2 per un negozio e a Rarità 3 per un emporio.
- **Rivendita di Armi:** Qui si comprano e si vendono armi e munizioni. Di norma si tratta di armi e munizioni fino a Rarità 1, ma questo valore è aumentato fino a Rarità 2 per un negozio e a Rarità 3 per un emporio.
- **Cibo e Bevande:** Qui si comprano e si vendono solo cibo e bevande. Di norma si tratta di cibo e bevande fino a Rarità 1, ma questo valore è

aumentato fino a Rarità 2 per un negozio e a Rarità 3 per un emporio. Spesso questi esercizi commerciali assumono la forma di bar e ristoranti, e aumentano di +1 il bonus Felicità che forniscono.

- **Abbigliamento:** Qui si comprano e si vendono solo articoli di abbigliamento. Di norma si tratta di abbigliamento fino a Rarità 1, ma questo valore è aumentato fino a Rarità 2 per un negozio e a Rarità 3 per un emporio.
- **Attività Mediche:** Queste attività comprano e vendono chem e offrono servizi medici. Di norma gli ambulatori di primo soccorso vendono sostanze fino a Rarità 1, ma questo valore è aumentato fino a Rarità 2 per una clinica e a Rarità 3 per un centro chirurgico. Questi esercizi commerciali assumono la forma di cliniche e di centri medici, e possono anche fornire diversi tipi di assistenza, offrendo i servizi elencati di seguito. Per qualsiasi prova il venditore ha **INT 5 e Medicina 2** (Specialità) in un ambulatorio di primo soccorso, **INT 6 e Medicina 3** in una clinica e **INT 7 e Medicina 4** in un centro chirurgico.
- **Curare PS e Ferite:** Il venditore effettua un'azione Primo Soccorso, usando uno stimpak diluito per un ambulatorio di primo soccorso, uno stimpak per una clinica o un super stimpak per un centro chirurgico. Il costo è di 60 tappi per l'ambulatorio di primo soccorso, 100 tappi per la clinica e 180 tappi per il centro chirurgico.
- **Decontaminare dalle Radiazioni:** Il venditore somministra una singola dose di RadAway diluito in un ambulatorio di primo soccorso e una dose di RadAway in una clinica o in un centro chirurgico. Immediatamente dopo offre anche un bicchiere di acqua purificata, per reidratare. Il costo è di 70 tappi per l'ambulatorio di primo soccorso, 100 tappi per la clinica e per il centro chirurgico.
- **Trattare Dipendenze:** Il venditore rimuove tutte le attuali dipendenze del paziente, come se il paziente avesse preso una dose di Addictol (anche se normalmente il venditore non lo avrebbe in vendita), ma questo richiede 2 + 2 🧠 ore per fare effetto, durante le quali il paziente soffre di intorpidimento e nausea. In una clinica o in un centro chirurgico, il paziente riceve anche una sedia o un letto per riposare mentre il trattamento fa effetto. Il costo è di 100 tappi.



TAVOLI DA LAVORO PER LA CREAZIONE DI OGGETTI

Ogni tavolo da lavoro per la creazione di oggetti include un insieme di strumenti specializzati per la creazione, la manutenzione, la riparazione e il miglioramento di una categoria specifica di attrezzature. I processi operativi relativi ai diversi tavoli da lavoro sono riportati in dettaglio nel manuale base, ma poter disporre di uno di questi tavoli in un insediamento può portare benefici incalcolabili.

OGGETTO	MATERIALI RICHIESTI	TEMPO DI COSTRUZIONE	EFFETTO	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Banco di Lavoro per Armature	3x Comuni 21x Non Comuni	2 giorni	Creare	Leader Locale 2, Armaiolo 1	Riparare 3	Inusuale
Banco di Lavoro per Armature Atomiche	4x Comuni 32x Non Comuni 3x Rari	3 giorni	Creare	Leader Locale 2, Armaiolo 2	Scienza 3	Inusuale
Banco di Lavoro per Armi	10x Comuni 14x Non Comuni	2 giorni	Creare	Leader Locale 2, Fabbro 1 o Fanatico delle Armi 1	Riparare 3	Inusuale
Banco di Lavoro per Robot	18x Comuni 36x Non Comuni 6x Rari	4 giorni	Creare	Leader Locale 2, Esperto di Robotica 2	Riparare 2, Scienza 2	Inusuale
Cucina da Campo	8x Comuni 6x Non Comuni	1 giorno	Creare	Leader Locale 2	Sopravvivenza 1	Inusuale
Laboratorio Chimico	14x Comuni 14x Non Comuni	2 giorni	Creare	Leader Locale 2, Chimico 1	Scienza 3	Inusuale

BANCO DI LAVORO PER ARMATURE

Questo tavolo da lavoro può essere usato per operare su tutte le armature, gli indumenti e i completi tranne le armature atomiche, che richiedono un banco di lavoro specifico (vedere sotto).

LABORATORIO CHIMICO

Questo tavolo da lavoro può essere usato per creare chem (includere medicine come lo stimpak), esplosivi (granate e mine) e munizioni Syringer.

CUCINA DA CAMPO

Questa cucina da campo permanente è destinata ad essere più duratura dei fuochi temporanei descritti nel manuale base. Può essere usata per creare cibo e bevande.

BANCO DI LAVORO PER ARMATURE ATOMICHE

Complesso e costoso, è progettato per aiutare chi lo usa a riparare e modificare tali armature. Su questi banchi possono essere riparati o modificati solo elementi e strutture di armature atomiche.

BANCO DI LAVORO PER ARMI

Questo tipo di tavolo da lavoro può essere utilizzato per modificare e riparare armi da fuoco e altre armi. Per costruire questo banco, almeno una persona coinvolta nella costruzione deve possedere il talento Fabbro 1 o Fanatico delle Armi 1.

BANCO DI LAVORO PER ROBOT

Il più grande di tutti i banchi di lavoro, consente agli ingegneri robotici di costruire e modificare gli automatron, nonché di installare moduli e migliorare le placature protettive. Per costruire un banco di lavoro per robot, almeno una persona coinvolta nella costruzione deve possedere il talento Esperto di Robotica al grado 2.

Servizio Creazione

Quando un banco di lavoro viene posizionato all'interno o accanto all'appropriato esercizio commerciale, il gestore dell'attività potrebbe offrire, in aggiunta alla sua consueta merce, alcuni servizi di creazione oggetti: i PG devono fornire i componenti o le mod necessari e per pochi tappi l'esercizio commerciale costruirà gli oggetti o installerà le mod per loro. Non è necessario tirare dadi quando si paga perché qualcuno crei o modifichi un oggetto: si assume che il PNG effettui con successo la propria prova di abilità.

- Un PNG che gestisce una bancarella è in grado di creare oggetti con complessità pari a 3 o inferiore, che richiedano un Talento al grado 1 o nessun Talento. Per eseguire il lavoro chiederà 25 tappi.
- Un PNG che gestisce un negozio è in grado di creare oggetti con complessità pari a 4 o inferiore, che richiedano un Talento al grado 1 o 2, o nessun Talento. Per eseguire il lavoro chiederà 50 tappi.
- Un PNG che gestisce un emporio è in grado di creare oggetti con complessità pari a 5 o inferiore, che richiedano un Talento al grado 1, 2 o 3, o nessun Talento. Per eseguire il lavoro chiederà 75 tappi.

TUTTE LE COMODITÀ DI CASA

La domanda più importante, per un gruppo di giocatori è... perché perdere tempo a mettersi comodi? Tralasciando alcuni utili vantaggi, costruire e gestire un insediamento sembra essere un'attività di cui beneficiano più gli altri che non loro stessi.

Certamente là fuori, nella Zona Contaminata, esistono alcuni nobili individui inclini, per pura bontà d'animo, ad aiutare gli estranei e a creare comunità che migliorino la vita di tutti. Tuttavia, i vantaggi vanno molto al di là dello sperimentare un sentimento di calore umano e gratificazione morale.

RIPOSO E RELAX

Dopo essersi uniti a un insediamento preesistente o averne costruito uno, i personaggi possono beneficiare delle sue strutture senza impedimenti: è possibile ottenere un letto, mangiare e bere qualunque cosa purché disponibile, utilizzare le cucine da campo, i banchi di lavoro e le riserve dell'insediamento.

Rispetto agli attributi dell'insediamento, i personaggi giocanti vengono gestiti separatamente. I PG che si trovano in un insediamento possono usare tutti i letti che non sono già occupati dai Residenti (cioè i Letti eccedenti il suo valore di Residenti) e mangiare e bere i beni consumabili che fanno parte della riserva. Inoltre, dato che si trovano in un rifugio, i personaggi sono protetti dalle intemperie e ottengono il bonus Ben Riposato se dormono un totale di 8 ore o più.

I PG potrebbero, inoltre, aiutare i membri della comunità nelle loro attività, che siano coltivare, rovistare in cerca di provviste, costruire nuove strutture oppure erigere difese contro eventuali assalti. Ogni PG è in grado di

completare 1 azione dell'insediamento (pag. 38) al giorno, che si traduce in circa 8 ore di lavoro. Oltre a ciò, gli altri membri dell'insediamento potrebbero richiedere ai PG aiuti o favori più specifici, fornendo agganci per infinite missioni e avventure (nonché relative ricompense e opportunità fornite da tali missioni).

COMUNITÀ E REPUTAZIONE

Un insediamento è formato da una comunità e una comunità aiuta i membri che la compongono. All'interno dell'insediamento ogni singolo individuo è un potenziale amico e alleato che può aiutare i personaggi giocanti tramite le sue abilità, le sue conoscenze o semplicemente con la sua presenza. Per enfatizzare questo aspetto, il GM può dotare ogni abitante dell'insediamento di una personalità e di dettagli unici, fornendo loro regole specifiche per rappresentare le individualità che caratterizzano la comunità di quel luogo.

Oltre a questo aspetto, i personaggi giocanti possono ottenere una reputazione presso la comunità (e presso le comunità vicine), definita da un valore compreso tra 0 e 5, in base a come sono giudicati dai Residenti dell'insediamento. Quando un personaggio con un certo valore di reputazione presso un insediamento tenta di interagire con un gruppo di persone appartenenti a quell'insediamento, può decidere di usare il suo valore di Reputazione

al posto delle sue abilità di Commercio o di Oratoria, trattando la sua Reputazione come una Specialità.

Se l'insediamento è stato fondato dai personaggi, allora questi ottengono una reputazione di partenza Amichevole (3). Se invece l'insediamento esisteva prima del loro arrivo, i personaggi non possono unirsi all'insediamento a meno che non ottengano, come minimo, una reputazione Neutrale (2).

GRADO DI REPUTAZIONE	INFLUENZA
0 Ostile	Un insediamento ostile non aiuterà i personaggi e potrebbe attaccare a prima vista. Gli abitanti cercheranno di impedire l'accesso e avviseranno le guardie se sorprenderanno i personaggi a provare a intrufolarsi. Non c'è da aspettarsi di essere trattati con gentilezza o pietà.
1 Guardingo	L'insediamento non è certo di potersi fidare dei personaggi. I cittadini impongono prezzi altissimi per i propri servizi e non si fidano a parlare apertamente. Le guardie non sono ostili sin da subito, ma potrebbero interdire l'accesso ad alcuni luoghi e impedire che i PG vi spendano la notte. I personaggi potrebbero essere fortunati e trovare qualcosa che gli serve solo se ne vale davvero la pena.
2 Neutrale	I personaggi potrebbero non rivestire alcun particolare interesse agli occhi della gente dell'insediamento, oppure le loro azioni potrebbero aver suscitato opinioni contrastanti. Non verrà riservato alcun trattamento speciale, ma non verranno trattati con ostilità indebita. Gli abitanti sono ben lungi da considerarli come appartenenti alla comunità, ma c'è una possibilità che cambino idea. I personaggi potrebbero trovare rifugio o comprare oggetti (se ce ne sono da cedere), ma non possono aspettarsi alcun trattamento di riguardo.
3 Amichevole	La gente dell'insediamento vede i personaggi come amici. Quando li incontra, li riconosce e spesso li saluta. Si potrebbe trovare riparo a prezzo scontato o gratis e gli abitanti sono disposti a barattare qualsiasi tipo di merce. È facile reperire lavori e informazioni dalla gente del luogo.
4 Fiducioso	I personaggi si sono decisamente fatti un nome nell'insediamento. Le persone si fidano di loro e del loro giudizio, sono inclini a fare sconti sulle merci o addirittura a prestare tappi ed equipaggiamenti specifici, se ne hanno in più, sicuri che verranno ripagati in seguito. Alcuni mercanti potrebbero offrire oggetti rari che riservano solo alle persone su cui vogliono fare colpo. Soprattutto, se i personaggi sono in pericolo, la gente tiene a loro abbastanza da fare quanto può per tenerli al sicuro.
5 Alleato	Le persone considerano i personaggi come i loro più stretti alleati, quasi come una famiglia. Quando se ne vanno offrono loro doni per rendere il viaggio meno difficile, come un buon pasto fatto in casa, una vecchia incerata, un acciarino o uno strumento difficile da trovare, ma che potrebbe salvare loro la pelle nella Zona Contaminata. Se scoprono che sono nei guai da qualche parte, potrebbero persino radunare un gruppo come famiglia ritrovata e attraversare la Zona Contaminata per andare in loro aiuto.

OTTENERE O PERDERE REPUTAZIONE

I PG possono aumentare la propria reputazione presso l'insediamento proprio come fanno con le fazioni (vedere **Kit del GM**, pag. 8). I personaggi devono effettuare una **prova di reputazione** non appena finiscono una missione oppure quando il GM decide che, per quanto riguarda quell'insediamento, hanno raggiunto un certo obiettivo. Completare missioni che aiutano o salvano un insediamento da una minaccia, come i predoni o i ghouls, conta come influenza positiva. Inoltre, anche unirsi a un insediamento e stringere rapporti con i suoi abitanti potrebbe fornire ai giocatori influenze positive per le loro prove di reputazione. Il GM dovrebbe valutare l'effettivo impatto delle azioni dei PG (completare una missione maggiore potrebbe conferire 2 influenze positive, proprio come eseguire un numero superiore di piccoli servizi di supporto agli abitanti dell'insediamento).

Le azioni negative compiute dai personaggi in un insediamento procurano influenza negativa. È probabile che atteggiamenti come mentire, rubare e tradire, se protratti nel tempo, riducano la reputazione nel caso si spargesse la voce. Azioni efferate come attaccare civili o, addirittura, commettere omicidi potrebbero procurare 2 influenze negative sulle prove di reputazione dei personaggi. Peggiora la loro reputazione, minore è la fiducia degli abitanti. Se la reputazione di un personaggio in un certo insediamento diminuisce fino a raggiungere lo 0, l'insediamento esilierà il PG senza esitare a utilizzare la forza, se necessario.

INFLUENZE DELL'INSEDIAMENTO

Influenze Positive

- Avete completato una missione per l'insediamento?
- Avete obbedito alle leggi o alle regole dell'insediamento?
- Avete sconfitto un nemico dell'insediamento?
- Siete intervenuti in soccorso dell'insediamento?
- Avete completato degli obiettivi dell'insediamento senza chiedere nulla in cambio?
- Avete donato all'insediamento equipaggiamenti o scorte?

Influenze Negative





- La missione è fallita?
- Avete disobbedito alle leggi o alle regole dell'insediamento?
- Vi siete schierati con i nemici dell'insediamento?
- Avete ignorato una richiesta d'aiuto dell'insediamento?
- Avete ucciso, o avete lasciato che venisse ucciso, un abitante dell'insediamento o un suo alleato?
- Avete dato o venduto equipaggiamenti o scorte ai nemici dell'insediamento?
- Avete derubato questo insediamento?

COMMERCIO E GUADAGNO

Gli insediamenti hanno diverse necessità, che non sempre possono soddisfare direttamente. Il commercio è la scelta naturale per le comunità che si formano nella Zona Contaminata, visto che molti gruppi si trovano ad avere un eccesso di un certo tipo di merce e una carenza di altri.


Può capitare che i commercianti passino per un insediamento, offrendo della mercanzia in cambio di tappi o di altra merce. Oltre agli oggetti che i PG potrebbero voler comprare o vendere, un insediamento può vendere tutte le Provviste o l'Acqua in eccesso oppure acquistarli.

Quando commercia, l'insediamento può:


- Ridurre il suo valore totale di Provviste: ottiene 1 Guadagno, più un +1  Guadagno per ogni unità di Provviste ridotto.
- Ridurre il suo valore totale di Acqua: ottiene 1 Guadagno, più un +1  Guadagno per ogni unità di Acqua ridotta.
- Spedere uno o più punti di Guadagno: riceve X  Provviste, dove X è il valore speso. Se il totale del tiro è 0, conta come se fosse 1.
- Spendere uno o più punti di Guadagno: riceve X  Acqua, dove X è il valore speso. Se il totale del tiro è 0, conta come se fosse 1.

Le Provviste e l'Acqua acquistati possono essere usati tutti in un singolo giorno oppure possono essere distribuiti in un periodo di tempo più lungo, in base alla necessità.

Nel caso un commerciante giunga nell'insediamento (questo accadrà regolarmente se l'insediamento è dotato di un avamposto per le carovane commerciali o, se non ne possiede, può accadere grazie a un evento casuale) la compravendita può essere effettuata immediatamente.

Se l'insediamento ha inviato qualcuno a trattare con i commercianti usando l'azione Carovana Commerciale, sarà il GM a stabilire quanto tempo impiegherà a fare ritorno, in base a quanto dista la sua meta. La natura e la quantità degli oggetti dovrà tentare di vendere deve essere decisa al momento della partenza, mentre il tiro che determinerà ciò che riceve in cambio non può essere effettuato fino al suo ritorno. Un inviato tramite l'azione Carovana Commerciale farà sempre ritorno con 2  Guadagno ottenuti facendo altri affari durante il viaggio, con gli Effetti che valgono -1 invece di +1, a rappresentare spese anziché profitti.

Ufficio Commerciale

Nel caso i giocatori possedano un avamposto commerciale, possono attribuire la funzione di gestire le trattative della comunità a un ufficio. L'ufficio non richiede persone che effettuino azioni per lavorarvi, ma possedere un luogo del genere per gestire i registri e contare i tappi permette ai PG di ritirare fino a 3  nelle trattative.

INCASSARE

Il guadagno di un insediamento appartiene solamente all'insediamento e ai suoi abitanti, perciò i giocatori non possono spenderlo e convertirlo liberamente in tappi senza un po' di lavoro. Tuttavia, se in possesso di una buona ragione, un insediamento potrebbe offrire alcuni dei suoi tappi ai personaggi giocanti, magari per comprare qualcosa di costoso, ma necessario all'insediamento stesso, oppure come ricompensa per avere svolto egregiamente un lavoro.

Uno dei PG del gruppo può effettuare una prova su **CAR + Commercio** con difficoltà che varia in base

alla reputazione presso l'insediamento del giocatore in questione (la difficoltà può variare anche in base ad altre circostanze). Un successo permette al gruppo di incassare 1 Guadagno, più 1 per ogni PA speso dopo la prova effettuata con successo. A questo punto, il gruppo riceve 1d20 tappi per ogni Guadagno incassato. Nel caso il punteggio ottenuto tirando il d20 fosse inferiore alla reputazione presso l'insediamento del personaggio, si deve usare il valore di reputazione come risultato effettivo. Per richiedere dei tappi i personaggi devono fare parte dell'insediamento: un estraneo alla comunità che tentasse di ottenere i soldi dell'insediamento commetterebbe un'estorsione, non trattata in questo volume.

REPUTAZIONE PRESSO L'INSEDIAMENTO	DIFFICOLTÀ
1	5
2	4
3	3
4	2
5	1

ESEMPI DI ROVINE NELLA ZONA CONTAMINATA

Quelli che seguono sono esempi di luoghi predefiniti, utilizzabili come basi per nuovi insediamenti.

LA VECCHIA TENUTA AGRICOLA

Una fattoria abbandonata e un fienile circondati da campi invasi dalle erbacce. Potrebbe contenere qualche oggetto di poco valore, materiali di recupero, e potrebbe fungere da riparo per qualche notte, ma se i PG li pulissero e li riparassero, potrebbero diventare molto di più.

Problema: La fattoria è invasa da un gruppo (6-10) di ghouls ferili. Il luogo deve essere ripulito.

Strutture:

- La fattoria è una struttura grande, con il piano superiore formato da una struttura media. Il piano superiore è diviso in due Alloggi, ognuno dei quali contiene due letti. Una delle stanze che si trovano al piano terra è un Salone, che fornisce +2 Felicità e ospita una cucina semi funzionante che funge da Cucina da Campo. In questo piano sono presenti altre due stanze, inutilizzate.

- Il fienile è un edificio grande. Parte di questa struttura era utilizzata come Magazzino e come riserva dell'insediamento, e ha una capienza massima di 300 kg di oggetti. Il resto del fienile può essere considerato come due stanze distinte o, in alternativa, può contenere un Generatore Grande o un Reattore a Fusione. Fuori dal fienile si può trovare una Pompa dell'Acqua e una Mangiatoia per Bramini.
- I campi sono incolti e richiederanno 2 giorni di lavoro (1 giorno con 2 persone) per essere diserbati. Una volta sistemati, la terra sarà adatta per essere coltivata. Grazie al terreno coltivato e all'ausilio dei vecchi attrezzi agricoli, un'azione Coltivare produce 12 raccolti invece dei consueti 6, permettendo a una singola persona di produrre +6 Provviste.

AREA DI SERVIZIO RED ROCKET

La pittura un tempo lucida e brillante è ormai sfaldata e ossidata per colpa degli anni e della sporcizia, ma l'edificio è solido e gode di un'ottima posizione per il commercio.

Problema: Un branco (4-6) di cani mutati si è insediato nel luogo, devono essere cacciati.

Strutture:

- L'area di servizio è una struttura grande. L'ufficio del vecchio direttore potrebbe facilmente fungere ancora da Ufficio, mentre il vecchio spaccio potrebbe diventare un negozio oppure, grazie alla presenza degli scaffali, potrebbe diventare un ottimo Magazzino. Il garage è vuoto, eccetto che per il banco di lavoro per armature e il banco di lavoro per armature atomiche.
- Il soffitto dell'edificio è grande, largo e robusto abbastanza per costruirci qualcosa sopra.
- La spianata esterna è ricoperta da uno spesso strato di cemento, dunque è impossibile piantare qualcosa in questo spazio. Dietro all'edificio c'è una Pompa dell'Acqua e abbastanza spazio per piantare un massimo di 12 raccolti in un appezzamento di terra contaminata: nel caso l'insediamento si ampliasse, i giocatori avranno bisogno di acquistare il cibo da altre fonti.



FABBRICA DI MUNIZIONI ABBANDONATA

Questa struttura robusta e imponente ha resistito stoicamente alle intemperie e al passare del tempo, offrendo rifugio e risorse molto preziose.

Problema: L'edificio è già occupato da una banda di predoni (12-15).

Problema: Bisogna individuare e ripristinare gli interruttori dell'edificio.

Problema: Questo edificio è un luogo molto apprezzato da predoni e individui simili. Il GM deve sempre tirare un d20 per determinare se l'insediamento viene attaccato, +1d20 per determinare se il valore Provviste supera il valore Residenti, +1d20 se il valore Acqua supera il valore Residenti. Se il risultato di almeno uno di questi tiri supera la sua Difesa, l'insediamento verrà preso d'assalto, come descritto a pag. 39.

Strutture:

- La fabbrica è una struttura enorme a due piani, ognuno dei quali può contenere fino a cinque stanze.
 - Il piano superiore contiene un Ufficio, un Salone e tre stanze che i predoni hanno riempito con rifiuti e sporcizia.
 - Il piano inferiore ospita un grande Magazzino, con capacità massima di 300 kg di oggetti e due Dormitori improvvisati in cui, di solito, riposano i predoni. L'officina contiene un banco di lavoro per armi, un banco di lavoro per armature e un laboratorio chimico. In questo luogo, i personaggi dotati del talento Creatore di Munizioni possono produrre il doppio della quantità standard di munizioni.
 - Il seminterrato contiene un Generatore Grande funzionante, temporaneamente inattivo finché gli interruttori non verranno ripristinati. Tuttavia, questo è solo il generatore d'emergenza, infatti la fabbrica è ancora connessa a una centrale elettrica situata nelle vicinanze. L'insediamento potrebbe contare su una fonte pressoché inesauribile di energia se il generatore venisse riportato in funzione (attributo Energia di 200).
- Il suolo intorno alla fabbrica è ricoperto di ghiaia e cemento, e lascia pochissimo spazio a possibili coltivazioni.

NEW'K

L'insediamento di New'k è annidato in un luogo a nord dei monti Appalachi. In questo insediamento, sorto su una ex pista di atterraggio privata e costruito appena oltre il cartello che la indica, vengono coltivate file e file di mais proprio sulla pista d'erba prebellica. Il jet di linea schiantato alla fine della stessa ora funge da serra per l'inverno, mentre i suoi motori sono stati convertiti in turbine eoliche che forniscono energia alle abitazioni ricavate nei vecchi hangar. La piccola torre, che una volta controllava l'atterraggio dei velivoli più leggeri, ora è diventata la postazione di un ceccchino, una torre di guardia che sorveglia la distesa di terra coltivata dell'insediamento (senza protezione, sono molto pochi coloro che, conoscendo le misure di difesa dell'insediamento, si prendono il rischio di assaltarlo, dovendo scalare la barricata di fortuna che circonda il perimetro e correre con foga sui campi verso gli hangar).

RESIDENTI	PROVVISTE	ACQUA	ENERGIA	DIFESA	LETTI	FELICITÀ	GUADAGNO
16	27	13	12	10	16	17	2

STRUTTURE E OGGETTI

- Torre di Controllo (Struttura Media)
 - Posto di Guardia
 - Luci
- Jet Schiantato (Struttura Piccola)
 - Turbina Eolica x4 (Energia 12)
 - Appezamento di Orto x3 (Raccolti di tatos x12)
 - Pompa dell'Acqua
 - Luci
- Hangar B (Struttura Grande)
 - Dormitorio x3 (12 letti)
 - Luci
- Hangar D (Struttura Grande)
 - Alloggi (2 letti)
 - Alloggi (2 letti)
 - Magazzino
 - Luci
- Hangar E (Struttura Grande)
 - Salone
 - Ufficio
 - Negozio
 - Luci
- Avamposto Commerciale per le Carovane
- 27x raccolti di mais
- 15x raccolti di mutafrutta
- Pompa dell'Acqua Automatica

RESIDENTI E LAVORI

- 9 persone si occupano delle coltivazioni
- 1 persona si occupa dei commerci
- 1 persona si occupa di trovare del personale per il negozio
- 5 persone si occupano del pattugliamento

RISERVA

7x acqua non potabile
 2x acqua purificata
 5x mais
 2x frutta mutata
 4x tatos
 11x materiali comuni
 3x materiali non comuni
 1x materiali rari







★ *Capitolo Tre* ★

COMPAGNIE AUTOMATRON

FARSI NUOVI AMICI . . . 60

QUALCHE FACCIA AMICA . . . 64

COSTRUIRE GLI AUTOMATRON . . . 76

Capitolo Tre

COMPAGNI E AUTOMATRON

FARSI NUOVI AMICI

La Zona Contaminata è un luogo pericoloso da esplorare da soli. Anche chi predilige la solitudine non può che apprezzare l'aiuto di un compagno di viaggio ogni tanto, che si tratti di un animale addestrato, di un utile robot, di altri viaggiatori o di mercenari disposti a gettarsi nel pericolo in cambio di qualche tappo.

I **Compagni** sono personaggi non giocanti speciali, che seguono e assistono il personaggio giocante. Non vengono controllati direttamente dal giocatore, ma dispongono di una serie limitata di azioni per sostenerlo e assisterlo con i propri bonus.

Il personaggio può ottenere un compagno scegliendo un talento (come il talento Dogmeat in **Fallout: il Gioco di Ruolo**, pag. 64), oppure ottenendo temporaneamente un talento che fornisce un compagno per ragioni legate all'evolversi della trama del gioco. Questi compagni aiutano e assistono il personaggio, effettuando azioni che si aggiungono alle sue. Ogni personaggio può possedere un solo compagno.

I COMPAGNI AL DI FUORI DEL COMBATTIMENTO

Durante il normale corso del gioco, il compagno segue gli ordini del giocatore. Deve essere in grado di percepire e comprendere tali ordini e ciò che può o non può fare è facilmente determinabile: un cane selvatico non può comprendere indicazioni complesse e sicuramente non può eseguire un compito che implica parlare o possedere pollici opponibili.

Se l'azione del compagno impone una prova, la effettua come se fosse un personaggio giocante del gruppo (compresa la possibilità di spendere PA per ottenere dadi aggiuntivi). Se il personaggio è in grado di vedere il suo compagno mentre questo effettua la prova, può assisterlo utilizzando **CAR + Oratoria** per rappresentare il fatto che, parlando, il personaggio mantiene il compagno concentrato sul compito e gli fornisce indicazioni.

Allo stesso modo, il compagno può fornire assistenza alle prove di abilità del personaggio in diversi modi, per esempio un cane può aiutare il suo padrone a seguire una traccia per scovare una preda. Non tutti i compiti possono beneficiare dell'assistenza di un compagno: per esempio, è improbabile che un animale possa dimostrarsi utile nella contrattazione di un prezzo con un mercante.

Se un compagno viene ridotto a 0 PS, non è considerato in punto di morte: diventa invece **sconfitto**, è privo di sensi e non può partecipare al combattimento, ma non corre il rischio di morire. Al termine del combattimento, dopo circa un minuto il compagno si riprende risalendo a 1 PS. Non è molto realistico, ma evita che il personaggio perda i benefici di un talento a causa di un proiettile vagante.

Uccidere i Compagni

Giocatori e GM potrebbero desiderare di rendere la Zona Contaminata un luogo ancora più rischioso permettendo che i compagni possano venire uccisi. In questo caso, i compagni possono subire le stesse ferite dei personaggi, quando scendono a 0 PS entrano in punto di morte e finché non vengono stabilizzati devono effettuare prove per restare in vita, come descritto a pag. 32 di **Fallout: il Gioco di Ruolo**.

I COMPAGNI IN COMBATTIMENTO

In combattimento, il compagno effettua le azioni indicate dal suo padrone, ma la scelta delle azioni che è in grado di effettuare è limitata al seguente elenco:

- **Iniziativa:** In combattimento i compagni non agiscono in un turno diverso da quello dei loro padroni. Viene loro attribuito lo stesso punteggio di Iniziativa dei padroni e le azioni effettuate a ogni round vengono considerate parte del turno dei rispettivi padroni.
- **Azioni Minori:** I compagni effettueranno tutte le azioni minori necessarie a eseguire gli ordini impartiti dai padroni. Se il padrone non impartisce alcun ordine, il compagno effettuerà tutte le azioni minori necessarie a spostarsi nella zona occupata dal padrone. I compagni non devono spendere PA per effettuare azioni minori aggiuntive.
- **Azioni Maggiori:** Un compagno non può compiere azioni maggiori che implicano una prova di abilità con difficoltà superiore a 0, e non può tirare dadi per le prove di abilità che effettua. Se una situazione gli impone una prova di abilità, esso ottiene automaticamente 0 successi. D'altra parte, il compagno può sempre utilizzare l'azione Assistere per aiutare il suo padrone nelle prove effettuate da quest'ultimo.

- **Direzione:** Il personaggio può usare l'azione maggiore **Dare Ordini a un PNG** per fare compiere un'azione maggiore al proprio compagno. Questo è l'unico caso durante un combattimento in cui un compagno può trovarsi a tirare dei dadi per le prove di abilità che effettua.

Se il personaggio entra in punto di morte, per il resto della scena il giocatore può assumere il controllo del suo compagno, utilizzandolo come un normale personaggio giocante.

LIVELLI E TALENTI DEI COMPAGNI

I compagni salgono di livello esattamente come i personaggi giocanti e il loro livello è sempre pari a quello del loro padrone. Gli attributi e le abilità di un compagno, i suoi punti salute e gli altri valori interessati aumentano con l'aumentare del suo livello.

Come i personaggi, anche i compagni hanno talenti che assicurano loro diversi benefici o bonus. In linea con la loro funzione, spesso i Talent di un compagno forniscono i loro benefici quando questo assiste le prove del padrone o esegue i suoi ordini. Ogni compagno inizia il gioco con i talenti e le capacità speciali riportate nella sua descrizione.



COMPAGNI CREATURE

I compagni che fanno parte della categoria Creature, aumentano il valore di Corpo o Mente di +1 al 3° livello e a ogni livello dispari successivo. Oltre a ciò, aumentano i PS di +1 per ogni livello e a ogni aumento di Corpo.

I compagni ottengono un talento al livello 5 e ogni 5 livelli successivi.

Molti talenti dei compagni includono anche gradualmente aumenti del danno inflitto e delle resistenze ai danni, e alcuni compagni creature possono anche utilizzare equipaggiamenti che aumentano il danno inflitto o le resistenze ai danni.

COMPAGNI PERSONAGGI

I compagni che fanno parte della categoria Personaggi, aumentano il valore di uno dei loro attributi S.P.E.C.I.A.L. di +1 al 3° livello e poi a ogni livello dispari successivo.

A ogni nuovo livello i compagni aumentano i PS di +1 e li incrementano anche a ogni aumento del loro valore di COS, inoltre aggiungono +1 a una singola abilità.

I compagni personaggi possono utilizzare armi, armature e altri equipaggiamenti. Inoltre, salendo di livello, ricevono i benefici di attrezzature migliorate o potenziate, esattamente come i personaggi giocanti.

TALENTI DEI COMPAGNI

I Talenti che seguono sono concepiti appositamente per i compagni e in generale forniscono i loro benefici quando il compagno assiste il personaggio.

AGGRESSIVO

Quando percepisce la preda, il compagno agisce senza esitazioni. Quando entra in una scena, il compagno genera subito 1 Punto Azione per la riserva del gruppo.

BESTIA POSSENTE

Quando questo compagno tira su **FOR** o **Corpo** in una prova di abilità o per assistere il suo personaggio, può ritirare un d20. Oltre a ciò, se il compagno assiste quando il suo padrone effettua un attacco in mischia, il suo padrone può spendere 1 PA per aggiungere l'effetto Stordente al suo attacco e buttare a terra prono l'avversario se questo diventa stordito.

CACCIATORE IN BRANCO

Il compagno è abituato a cacciare in gruppo, ad accerchiare meticolosamente la preda per intrappolarla. All'inizio di una scena, il PG può spendere 1 punto Fortuna e dichiarare che il compagno è "in caccia" e non sarà presente: si trova da qualche parte nei paraggi, in attesa. In qualunque momento della scena (all'inizio di qualsiasi turno di combattimento del PG), il compagno può comparire, emergendo dal suo nascondiglio. Può emergere da qualunque luogo che disponga di una zona buia o di anfratti nascosti.

COORDINATO

Il compagno è leggermente più autonomo nell'assistere il suo personaggio. Quando il personaggio effettua un'azione maggiore senza l'assistenza del compagno, può spendere 1 PA per permettergli di effettuare a sua volta un'azione maggiore scelta dal personaggio, effettuando le prove di abilità in autonomia come un PG.

CORRIDORE VELOCE

Quando questo compagno tira su **AGI** come parte di prova di abilità o per assistere il suo personaggio, se la prova ha successo genera un PA bonus. Oltre a ciò, il compagno può muoversi fino a due zone, invece che una sola come azione minore di movimento, o fino a tre zone come azione maggiore di scatto. Il movimento bonus non utilizzato è perso.

FORAGGIATORE

Nelle terre selvagge il compagno è in grado di reperire cibo e acqua per sé stesso e spesso tale attività può permettere anche al suo PG di trovare provviste aggiuntive. Ogni volta che saccheggia un luogo con l'assistenza del suo compagno, il PG riduce la difficoltà della prova di 1, fino a un minimo di 0. Oltre a ciò, se la prova ha successo, il PG ottiene un PA bonus dal suo compagno, che può essere speso solamente per effettuare un tiro aggiuntivo per un oggetto.

GIUDICE DI PERSONE

Il compagno è bravo a giudicare le persone e ha reazioni molto intense verso chiunque gli appaia una minaccia. Quando il compagno incontra un PNG, il personaggio può spendere 1 punto Fortuna e fare effettuare al compagno una prova di **PER + Osservazione**, contrapposta a una prova di **CAR + Sopravvivenza** del PNG, per fargli comprendere immediatamente se il PNG costituisce o meno una minaccia per il suo padrone.

INFATICABILE

Il compagno non si stanca facilmente e permette al suo personaggio di tirare avanti un po' più a lungo. La prima volta che il personaggio e il suo compagno subiscono un Affaticamento, lo ignorano. Il personaggio e il suo compagno recuperano l'utilizzo di questa capacità dopo che entrambi hanno dormito per almeno sei ore.

LAVORO DI SQUADRA

Il compagno è stato addestrato ad accettare ordini provenienti da diversi soggetti. In ogni turno di combattimento, il padrone del compagno può selezionare un diverso alleato presente entro distanza media; per quel turno, il compagno assiste l'alleato come se questo fosse il suo padrone. Nessun personaggio può venire assistito da più di un compagno in un singolo turno.



LEALTÀ ASSOLUTA

Il compagno è estremamente protettivo nei confronti del personaggio e quando si trova nella stessa zona occupata da lui, gli conferisce un +1 alla Difesa. Il contraltare di tale beneficio è che il compagno viene colpito da tutti gli attacchi destinati al personaggio che subiscono una complicazione. Se il personaggio entra in punto di morte, il compagno può spendere i punti Fortuna del suo padrone e ritirare 1d20 in ogni attacco effettuato mentre si trova a distanza ravvicinata dal padrone.

OCCHI DA CERBIATTO

Lo sguardo e le movenze del compagno sono irresistibili, affascinanti o accattivanti, ed è quasi impossibile non esserne conquistati. Quando il personaggio effettua una prova di **CAR + Oratoria**, il compagno può assistere fornendogli la possibilità di ritirare 1d20.


PRONTO A COMBATTERE

Questo compagno è stato addestrato al combattimento. Quando il personaggio mette a segno un attacco, il suo compagno attacca a sua volta, scegliendo se effettuare un attacco in mischia o a distanza (per effettuare l'attacco potrebbe doversi muovere). L'attacco del compagno colpisce automaticamente, ma infligge metà danno (arrotondato per eccesso), fino a un minimo di 2 . Se il compagno è una Creatura con attacchi naturali in mischia, a partire dal 5° livello e successivamente ogni 5 livelli, aggiunge +1  danni a uno dei suoi attacchi naturali in mischia.

SEGUGIO

Gli acutissimi sensi del compagno gli permettono di individuare le tracce delle prede e anche delle potenziali minacce ed esso è addestrato a guidare il suo padrone lungo tali tracce. Ogni volta che il compagno effettua una prova di abilità o assiste una prova di abilità per seguire le tracce di un'altra creatura, la difficoltà della prova si riduce di 1, fino a un minimo di 0. Oltre a ciò, quando assiste queste prove di abilità il compagno può ritirare i suoi dadi.

SENSO DEL PERICOLO

Il compagno percepisce segnali di pericolo minimi e spesso non avvertibili dal personaggio. All'inizio del combattimento, se un nemico agisce prima del personaggio (perché lo ha colto di sorpresa, perché ha ottenuto un'Iniziativa migliore o perché il GM ha speso Fortuna per farlo agire prima), il personaggio tira un  e grazie all'avviso del compagno può aggiungere una quantità di PA pari al risultato del tiro alla riserva del gruppo (gli Effetti contano come 1).

TROVARE LA VIA NASCOSTA

Il compagno è abituato a tenersi al riparo dagli sguardi indiscreti e può guidare il personaggio lungo strade nascoste. Quando il compagno assiste il suo personaggio in una prova di Furtività, questo ignora la prima complicazione ottenuta.

VECCHIA BESTIA CORIACEA

Il compagno è robusto, resistente e troppo cocciuto per rimanere in disparte. Il massimo di PS del compagno aumenta di un valore pari alla Fortuna del suo personaggio. A partire dal 5° livello e ogni 5 livelli successivi, il personaggio aggiunge +1 alla Resistenza ai Danni Fisici o da Energia del compagno.

VIGILANZA PREZIOSA

I sensi di questo compagno sono estremamente acuti, e la sua consapevolezza dell'ambiente circostante gli permette di avvisare il suo padrone di presenze non avvertibili dai sensi umani. Quando il compagno assiste il suo padrone in una qualsiasi prova basata su PER, la difficoltà della prova viene ridotta di 1 fino a un minimo di 0.

QUALCHE FACCIA AMICA

COMPAGNI CREATURE

CANE, DA CACCIA

Livello 1, Mammifero, Creatura Normale (Compagno)

Un Cane da Caccia può essere scelto come compagno da qualsiasi Membro di una Confraternita, Abitante della Zona Contaminata o Abitante del Vault in possesso del Talento Dogmeat. Questi cani sono ottimi compagni per chi viaggia attraverso la Zona Contaminata, in quanto permettono ai loro padroni di scovare e abbattere prede più grandi.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	OTHER
5	4	2	—	2



PS	INIZIATIVA	DIFESA
6	Come il PG	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0 (Tutti)	0 (Tutti)	0 (Tutti)	0 (Tutti)

ATTACCHI

- **MORSO: CORPO + Mischia (NB 7),**
2  danni Fisici Violenti

CAPACITÀ SPECIALI

- **CANE D'ASSALTO:** Questo compagno è stato addestrato al combattimento. Quando il personaggio mette a segno un attacco, il suo compagno attacca a sua volta, scegliendo se effettuare un attacco in mischia o a distanza (per effettuare l'attacco potrebbe doversi muovere). L'attacco del compagno colpisce automaticamente, ma infligge metà danno (arrotondato per eccesso), fino a un minimo di 2 . Se il compagno è una Creatura con attacchi naturali in mischia, a partire dal 5° livello e ogni 5 livelli successivi, aggiunge +1  danni a uno dei suoi attacchi naturali in mischia.

CAPACITÀ SPECIALI

- **SEGUGIO:** Gli acutissimi sensi del compagno gli permettono di individuare le tracce delle prede e anche delle potenziali minacce, ed esso è addestrato a guidare il suo padrone lungo tali tracce. Ogni volta che il compagno effettua una prova di abilità o assiste una prova di abilità per seguire le tracce di un'altra creatura, la difficoltà della prova si riduce di 1, fino a un minimo di 0. Oltre a ciò, quando assiste queste prove di abilità il compagno può ritirare i suoi dadi.
- **COMPAGNO:** Il livello del Cane da Caccia è pari a quello del PG e aumenta quando questi sale di livello. Quando il personaggio raggiunge il livello 3 e a ogni livello dispari successivo, aumenta Corpo o Mente del Cane da Caccia di +1. I PS del Cane da Caccia aumentano di +1 per ogni livello e a ogni aumento di Corpo. Il Cane da Caccia ottiene un Talento aggiuntivo al 5° livello e ogni 5 livelli successivi.

INVENTARIO

Il Cane da Caccia può trasportare fino a 25 kg di oggetti.



CANE, DA DISCARICA

Livello 1, Mammifero, Creatura Normale (Compagno)

Un Cane da Discarica può essere scelto come compagno da qualsiasi abitante della Zona Contaminata o Abitante del Vault in possesso del Talento Dogmeat. Sono cani meno aggressivi di altri e possiedono sensi estremamente acuti, cosa che li rende ottimi guardiani o cercatori di tesori perduti.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	OTHER
5	4	1	—	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
6	Come il PG	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0 (Tutti)	0 (Tutti)	0 (Tutti)	0 (Tutti)

ATTACCHI

- **MORSO: CORPO + Mischia** (NB 6),
2 danni Fisici Violenti

CAPACITÀ SPECIALI

- **FORAGGIATORE:** Nelle terre selvagge il Cane da Discarica è bravissimo a reperire cibo e acqua per sé stesso, e tale attività può permettere anche al suo personaggio di trovare provviste aggiuntive. Ogni volta che il suo padrone saccheggia un luogo con l'assistenza del suo Cane da Discarica, il personaggio riduce la difficoltà della prova di 1, fino a un minimo di 0. Oltre a ciò, se la prova del personaggio ha successo, questo ottiene un PA bonus dal Cane da Discarica, che può essere speso solamente per effettuare un tiro aggiuntivo per un oggetto.

CAPACITÀ SPECIALI

- **SENSO DEL PERICOLO:** Il Cane da Discarica è famoso per riuscire a percepire segnali di pericolo minimi e spesso non avvertibili dal personaggio. All'inizio del combattimento, se un nemico agisce prima del personaggio (perché lo ha preso di sorpresa, perché ha ottenuto un'Iniziativa migliore o perché il GM ha speso Fortuna per farlo agire prima), grazie all'avvertimento del Cane da Discarica può tirare un per ogni nemico che agirebbe prima di lui e aggiungere alla riserva del gruppo 1 PA per ogni Effetto ottenuto.
- **COMPAGNO:** Il livello del Cane da Discarica è pari a quello del PG e aumenta quando questi sale di livello. Quando il personaggio raggiunge il livello 3 e a ogni livello dispari successivo, aumenta Corpo o Mente del Cane da Discarica di +1. I PS del Cane da Discarica aumentano di +1 per ogni livello e a ogni aumento di Corpo. Il Cane da Discarica ottiene un Talento aggiuntivo al 5° livello e ogni 5 livelli successivi.

INVENTARIO

Il Cane da Discarica può trasportare fino a 25 kg di oggetti.

CANE, METICCIO

Livello 1, Mammifero Mutato, Creatura Normale (Compagno)

Un Cane Meticcio può essere scelto come compagno da qualsiasi ghoul o da qualsiasi abitante della Zona Contaminata in possesso del Talento Dogmeat. Questi cani mutanti si aggirano nelle Zone Contaminate in grandi branchi aggressivi, ma a volte possono venire “addomesticati” da predoni o ghoul, con i secondi avvantaggiati dal loro odore, meno simile a quello emanato da ciò che i cani meticci chiamano “cibo”.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	OTHER
6	3	2	—	1

PS	INIZIATIVA	DIFESA
7	Come il PG	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0 (Tutti)	0 (Tutti)	Immune (Tutti)	0 (Tutti)



ATTACCHI

- **MORSO: CORPO + Mischia** (NB 8), 2  danni Fisici Violenti

CAPACITÀ SPECIALI

- **AGGRESSIVO:** Il Cane Meticcio agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando il Cane Meticcio entra in una scena, genera immediatamente 1 Punto Azione per il gruppo.
- **QUASI FERALE:** Il Cane Meticcio è spinto puramente dal suo istinto ferale. Le prove di Oratoria effettuate per persuaderlo o influenzarlo subiscono un aumento di difficoltà di +2. Il Cane Meticcio risponde solo ai comandi più elementari: non più di una singola parola e quando il suo padrone è assente, il Cane Meticcio avanza verso il nemico, la fonte di luce intensa o il forte rumore più vicini.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il Cane Meticcio riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.

CAPACITÀ SPECIALI

- **CANE D'ASSALTO:** Questo compagno è stato addestrato al combattimento. Quando il personaggio mette a segno un attacco, il suo compagno attacca a sua volta, scegliendo se effettuare un attacco in mischia o a distanza (per effettuare l'attacco potrebbe doversi muovere). L'attacco del compagno colpisce automaticamente, ma infligge metà danno (arrotondato per eccesso), fino a un minimo di 2 . Se il compagno è una Creatura con attacchi naturali in mischia, a partire dal 5° livello e ogni 5 livelli successivi, aggiunge +1  danni a uno dei suoi attacchi naturali in mischia.
- **COMPAGNO:** Il livello del Cane Meticcio è pari a quello del PG e aumenta quando questi sale di livello. Quando il personaggio raggiunge il livello 3 e a ogni livello dispari successivo, il Corpo o la Mente del Cane Meticcio aumentano di +1. I PS del Cane Meticcio aumentano di +1 per ogni livello e a ogni aumento di Corpo. Il Cane Meticcio ottiene un Talento aggiuntivo al 5° livello e ogni 5 livelli successivi.

INVENTARIO

Il Cane Meticcio può trasportare fino a 25 kg di oggetti.

CANE, SEGUGIO MUTANTE

Livello 1, Mammifero Mutato, Creatura Normale (Compagno)


Un Segugio Mutante può essere scelto come compagno da qualsiasi Supermutante in possesso del Talento Dogmeat. Potrebbe trattarsi di un Segugio Mutante di taglia ridotta, il più piccolo della sua cucciolata o forse semplicemente di un esemplare giovane, ma anche in questi casi i Segugi Mutanti hanno le dimensioni di un grosso cane normale e crescono in fretta.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	OTHER
6	3	2	—	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
6	Come il PG	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0 (Tutti)	0 (Tutti)	0 (Tutti)	0 (Tutti)

ATTACCHI
■ MORSO: CORPO + Mischia (NB 8), 2  danni Fisici Violenti

CAPACITÀ SPECIALI
■ SEGUGIO D'ASSALTO: Questo compagno è stato addestrato al combattimento. Quando il personaggio mette a segno un attacco, il suo compagno attacca a sua volta, scegliendo se effettuare un attacco in mischia o a distanza (per effettuare l'attacco potrebbe doversi muovere). L'attacco del compagno colpisce automaticamente, ma infligge metà danno (arrotondato per eccesso), fino a un minimo di 2  . Se il compagno è una Creatura con attacchi naturali in mischia, a partire dal 5° livello e ogni 5 livelli successivi, aggiunge +1  danni a uno dei suoi attacchi naturali in mischia.
■ IMMUNE ALLE RADIAZIONI: Il Segugio Mutante riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.

CAPACITÀ SPECIALI

- **ULULATO DI AVVERTIMENTO:** Durante il primo round di combattimento, un Segugio Mutante può lanciare un ululato come azione maggiore. Ogni Supermutante o Segugio Mutante entro distanza Lunga può effettuare un'azione minore aggiuntiva nel proprio turno successivo gratuitamente. Nessun PNG può beneficiare di questa capacità più di una volta per combattimento.
- **COMPAGNO:** Il livello del Segugio Mutante è pari a quello del PG e aumenta quando questi sale di livello. Quando il personaggio raggiunge il livello 3 e a ogni livello dispari successivo, aumenta Corpo o Mente del Segugio Mutante di +1. I PS del Segugio Mutante aumentano di +1 per ogni livello e a ogni aumento di Corpo. Il Segugio Mutante ottiene un Talento aggiuntivo al 5° livello e ogni 5 livelli successivi.

INVENTARIO

Il Segugio Mutante può trasportare fino a 25 kg di oggetti.

COMPAGNI ROBOT

EYEBOT SENTINELLA

Livello 1, Robot, Creatura Normale (Compagno)


Un Eyebot Sentinella può essere scelto come compagno da qualsiasi personaggio in possesso del talento Mandriano di Robot. Questi robot, piccoli e di forma quasi sferica, vagano fluttuando per la Zona Contaminata, trasmettendo segnali radio e vecchi messaggi. Il corpo, piccolo e mobile, e la loro dotazione di sensori li rendono ottime sentinelle ed esploratori.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	OTHER
4	4	0	3	1

PS	INIZIATIVA	DIFESA
5	Come il PG	2

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Tutti)	2 (Tutti)	Immune (Tutti)	Immune (Tutti)

ATTACCHI

- **LASER:** CORPO + Proiettile (NB 7), 4  danni da Energia, Cadenza di Fuoco 0, Gittata M


CAPACITÀ SPECIALI

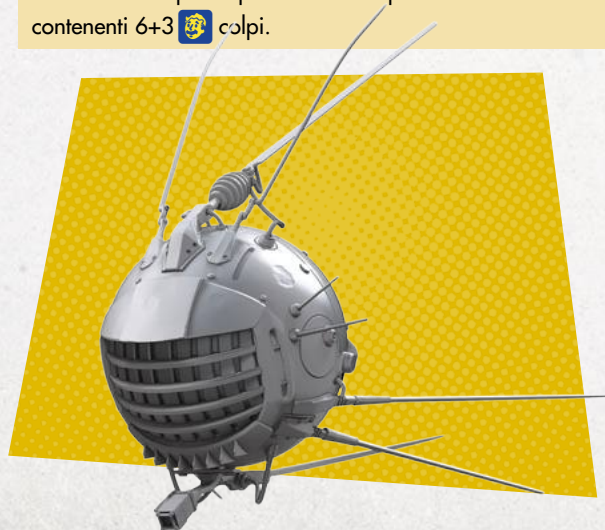
- **ROBOT:** L'eyebot è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati.
- **IMMUNE AI VELENI:** L'eyebot riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** L'eyebot riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** L'eyebot è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **PICCOLO:** Un eyebot è più piccolo della maggior parte dei personaggi. I normali PS della creatura sono ridotti a Corpo + ½ livello (arrotondato per eccesso), ma la sua Difesa aumenta di 1. Un eyebot viene inoltre ucciso da qualsiasi colpo che infligga una Ferita.

CAPACITÀ SPECIALI

- **TRASMISSIONE RADIO:** L'eyebot può ricevere e inviare trasmissioni radio, nonché riprodurle ad alto volume. Un eyebot che riproduce queste trasmissioni è udibile da distanza Lunga.
- **VIGILANZA PREZIOSA:** I sensi di questo eyebot sono estremamente acuti e la sua consapevolezza dell'ambiente circostante gli permette di avvisare il suo padrone di presenze non avvertibili dai sensi umani. Quando l'eyebot assiste il suo padrone in una qualsiasi prova basata su PER, la difficoltà della prova viene ridotta di 1 fino a un minimo di 0.
- **COMPAGNO:** Il livello dell'eyebot è pari a quello del PG e aumenta quando questi sale di livello, a rappresentare i miglioramenti e i potenziamenti implementati nel modello. Quando il personaggio raggiunge il livello 3 e a ogni livello dispari successivo, aumenta Corpo o Mente dell'eyebot di +1. I PS dell'eyebot aumentano di +1 per ogni livello e a ogni aumento di Corpo. L'eyebot ottiene un Talento aggiuntivo al 5° livello e ogni 5 livelli successivi.

INVENTARIO

L'eyebot può trasportare fino a 25 kg di oggetti. Quando viene reclutato per la prima volta trasporta celle di fusione contenenti 6+3  colpi.



MISTER HANDY SERVITORE

Livello 1, Robot, Creatura Normale (Compagno)

Un Mister Handy Servitore può essere scelto come compagno da qualsiasi personaggio in possesso del talento Mandriano di Robot. Versioni base del diffuso e versatile robot Mister Handy, queste macchine si rivelano assistenti e attendenti capaci, facilmente adattabili alle esigenze dei loro proprietari.


S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	5	6	5	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia ■	3	Medicina	1
Armi Leggere	1	Oratoria ■	3
Armi da Mischia	1	Riparare	3
(■ Specialità)			

PS	INIZIATIVA	DIFESA
6	Come il PG	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
75 kg	—	—

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Tutti)	1 (Tutti)	Immune	Immune


ATTACCHI	
■ TENAGLIA: FOR + Armi da Mischia (NB 6), 3  danni fisici, Gittata R	
■ SEGA CIRCOLARE: FOR + Armi da Mischia (NB 6), 3  danni fisici Penetranti, Gittata R	
■ LANCIAFIAMME: AGI + Armi a Energia (NB 8), 3  danni da Energia Persistenti, Cadenza di Fuoco 1, Gittata R	

CAPACITÀ SPECIALI	
■ ROBOT: Mister Handy è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati.	
■ IMMUNE AI VELENI: Mister Handy riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.	

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Mister Handy riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Mister Handy è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **MR. HANDY:** Mister Handy è dotato di visione a 360° e di sistemi sensoriali migliorati che possono rilevare odori, sostanze chimiche e radiazioni, riducendo di 1 la difficoltà delle prove di **PER** basate sulla vista e sull'olfatto. Si muove tramite propulsione jet, fluttuando al di sopra del suolo, e non è influenzato dal terreno difficile o dagli ostacoli.
- **COORDINATO:** Il compagno è leggermente più autonomo nell'assistere il suo personaggio. Quando il personaggio effettua un'azione maggiore senza l'assistenza del compagno, può spendere 1 PA per permettere al compagno di effettuare a sua volta un'azione maggiore scelta dal personaggio, effettuando le prove di abilità in autonomia come un personaggio giocante.
- **COMPAGNO:** Il livello del Mister Handy è pari a quello del PG e aumenta quando questi sale di livello, a rappresentare i miglioramenti e i potenziamenti implementati nel modello. Quando il personaggio raggiunge il livello 3 e a ogni livello dispari successivo, aumenta uno degli attributi S.P.E.C.I.A.L. del Mister Handy di +1. A ogni livello aggiungere un +1 a un'abilità. I PS del Mister Handy aumentano di +1 per ogni livello e a ogni aumento di COS. Il Mister Handy ottiene un Talento aggiuntivo al 5° livello e ogni 5 livelli successivi.

INVENTARIO

Quando viene reclutato per la prima volta, Mister Handy trasporta 8+4  unità di Combustibile per Lanciafiamme.

PROTECTRON GUARDIA DEL CORPO

Livello 1, Robot, Creatura Normale (Compagno)



Un Protectron Guardia del Corpo può essere scelto come compagno da qualsiasi personaggio in possesso del talento Mandriano di Robot. Questi droni da lavoro polivalenti sono presenti in tutta la Zona Contaminata e sono facili da modificare e riprogrammare per fare loro assolvere compiti diversi. Questo modello è stato adattato per la protezione personale e il primo soccorso, pertanto è privo della modalità di autodistruzione.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	OTHER
5	4	2	2	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
6	Come il PG	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
3 (Tutti)	2 (Tutti)	Immune (Tutti)	Immune (Tutti)

ATTACCHI

- **DEFIBRILLATORE: CORPO + Mischia** (NB 7), 4  danni da energia Stordenti
- **LASER ALLE BRACCIA: CORPO + Proiettile** (NB 7), 3  danni da energia Penetrante 1, Raffica, Cadenza di Fuoco 4, Gittata R


CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Il Protectron è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati.
- **IMMUNE AI VELENI:** Il Protectron riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il Protectron riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Il Protectron è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.

CAPACITÀ SPECIALI

- **LEALTÀ ASSOLUTA:** Il Protectron è estremamente protettivo nei confronti del personaggio e quando si trova nella stessa zona occupata dal personaggio gli conferisce un +1 alla Difesa. Il contraltare di tale beneficio è che il Protectron viene colpito da tutti gli attacchi destinati al personaggio che subiscono una complicazione. Se il personaggio entra in punto di morte, il Protectron può spendere i punti Fortuna del suo padrone e ritirare 1d20 in ogni attacco effettuato mentre si trova a distanza ravvicinata dal padrone.
- **COMPAGNO:** Il livello del Protectron è pari a quello del PG e aumenta quando questi sale di livello, a rappresentare i miglioramenti e i potenziamenti implementati nel modello. Quando il personaggio raggiunge il livello 3 e a ogni livello dispari successivo, aumenta Corpo o Mente del Protectron di +1. I PS del Protectron aumentano di +1 per ogni livello e a ogni aumento di COS. Il Protectron ottiene un Talento aggiuntivo al 5° livello e ogni 5 livelli successivi.
- **VIGILANZA PREZIOSA:** I sensi di questo Protectron sono estremamente acuti e la sua consapevolezza dell'ambiente circostante gli permette di avvisare il suo padrone di presenze non avvertibili dai sensi umani. Quando il Protectron assiste il suo padrone in una qualsiasi prova basata su PER, la difficoltà della prova viene ridotta di 1 fino a un minimo di 0.

INVENTARIO

Il Protectron può trasportare fino a 25 kg di oggetti. Quando viene reclutato per la prima volta, trasporta celle di fusione contenenti 10+5  colpi.

PERSONAGGI DELLA ZONA CONTAMINATA COMPAGNI

FORZUTO SUPERMUTANTE

Livello 1, Umano Mutato, Personaggio Normale (Compagno)

Un Forzuto Supermutante può essere scelto come compagno da qualsiasi personaggio non appartenente alla Confraternita d'Acciaio in possesso del talento Reclutare. È risaputo che alcuni Supermutanti non disdegnano e addirittura apprezzano la compagnia degli umani, grazie ai quali possono avere un lavoro stabile come operai, mercenari, guardie del corpo e altri ruoli da forzuto prezzolato.

S	P	E	C	I	A	L
8	4	7	4	4	5	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Leggere	2	Senza Armi	1
Armi da Mischia ■	3	Sopravvivenza ■	2
Armi Pesanti	1	(■ Specialità)	


PS	INIZIATIVA	DIFESA
8	Come il PG	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
115 kg	+1 	—


RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Tutti)	1 (Tutti)	Immune	Immune

ATTACCHI	
■ SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 9), 3  danni fisici	
■ MAZZA DA BASEBALL: FOR + Armi da Mischia (NB 11), 5  danni fisici, A Due Mani	
■ FUCILE ARTIGIANALE A CANNA LUNGA: AGI + Armi Leggere (NB 8), 3  danni fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata M, a Due Mani, Inaffidabile	

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE AI VELENI:** Il Supermutante riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il Supermutante riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **BARBARO:** +1 alle Resistenze ai Danni Fisici e da Energia (già incluso). Tale beneficio aumenta a +2 quando la FOR del Supermutante sale a 9 e a +3 quando la sua FOR diventa 11. Questi bonus si cumulano con quelli conferiti dall'armatura indossata.
- **PRONTO A COMBATTERE:** Il Forzuto Supermutante ama la violenza. Quando il personaggio mette a segno un attacco, il suo compagno attacca a sua volta, scegliendo se effettuare un attacco in mischia o a distanza (per effettuare l'attacco potrebbe doversi muovere). L'attacco del compagno colpisce automaticamente, ma infligge metà danno (arrotondato per eccesso), fino a un minimo di 2 .
- **COMPAGNO:** Il livello del Forzuto Supermutante è pari a quello del PG e aumenta quando questi sale di livello. Quando il personaggio raggiunge il livello 3 e a ogni livello dispari successivo, aumentare uno degli attributi S.P.E.C.I.A.L. del Supermutante di +1. A ogni livello aggiungere un +1 a un'abilità (in quanto Supermutante non può possedere alcuna abilità con punteggio superiore a 4). I PS del Supermutante aumentano di +1 per ogni livello e a ogni aumento di COS. Il Supermutante ottiene un Talento aggiuntivo al 5° livello e ogni 5 livelli successivi.

INVENTARIO

Fucile Artigianale a Canna Lunga, 6 + 3  munizioni .38, Mazza da Baseball.

MINUTEMAN ALLEATO

Livello 1, Umano, Personaggio Normale (Compagno)

Un minuteman alleato può essere scelto come compagno da qualsiasi personaggio in possesso del talento Reclutare. I gruppi di Minutemen (e di altre milizie simili fuori dal Commonwealth) sono una presenza diffusa. Sono formati da coloni intraprendenti che credono nel valore dell'associarsi per aiutare i più bisognosi. Un minuteman potrebbe ritrovarsi ad accompagnare altri viaggiatori e sopravvissuti, unito a essi da uno scopo comune o dalla prospettiva di prestare aiuto a un insediamento.

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	6	5	5	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia	2	Oratoria ■	2
Armi Leggere	2	Riparare	1
Medicina	1	Sopravvivenza ■	2
(■ Specialità)			

PS	INIZIATIVA	DIFESA
6	Come il PG	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	0	0

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Braccia, Gambe, Torso)	1 (Braccia, Gambe, Torso)	0 (Tutti)	0 (Tutti)

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> ■ SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 5), 2 danni fisici ■ CALCIO DELL'ARMA: FOR + Armi da Mischia (NB 5), 3 danni fisici Stordenti ■ MOSCHETTO LASER: PER + Armi a Energia (NB 5), 5 danni da energia Penetrante 1, Cadenza di Fuoco 0, Gittata M, a Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

- **DARE UNA MANO:** Un minuteman aiuta sempre al massimo delle proprie possibilità. Quando il personaggio effettua un'azione maggiore senza l'assistenza del compagno, può spendere 1 PA per permettere al minuteman di effettuare a sua volta un'azione maggiore scelta dal personaggio, effettuando le prove di abilità in autonomia come un personaggio giocante.
- **COMPAGNO:** Il livello del minuteman è pari a quello del PG e aumenta quando questi sale di livello. Quando il personaggio raggiunge il livello 3 e a ogni livello dispari successivo, aumenta uno degli attributi S.P.E.C.I.A.L. del minuteman di +1. A ogni livello aggiungere un +1 a un'abilità. I PS del minuteman aumentano di +1 per ogni livello e a ogni aumento di COS. Il minuteman ottiene un Talento aggiuntivo al 5° livello e ogni 5 livelli successivi.

INVENTARIO

Vestiti resistenti, moschetto laser, cella di fusione contenente 6 + 3 colpi, 4+2 forchine.

SCRIBA DA CAMPO DELLA CONFRATERNITA

Livello 1, Umano, Personaggio Normale (Compagno)

Uno Scriba da Campo della Confraternita può essere scelto come compagno da qualsiasi personaggio appartenente alla Confraternita d'Acciaio in possesso del talento Reclutare. Questi scriba possono partecipare a gruppi in missione insieme ad altri membri della Confraternita più orientati al combattimento, con il compito di acquisire e catalogare tecnologie prebelliche che potrebbero sostenere la missione della Confraternita, inoltre le loro conoscenze storiche e tecniche li rendono degli alleati preziosi.

S	P	E	C	I	A	L
4	6	5	5	7	5	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia	1	Riparare	2
Furtività	1	Scassinare	1
Medicina	1	Scienza ■	3
Oratoria ■	2	Sopravvivenza	1
(■ Specialità)			

PS	INIZIATIVA	DIFESA
6	Come il PG	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
95 kg	0	0

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Braccia, Gambe, Torso)	1 (Tutti)	1 (Braccia, Gambe, Torso)	0 (Tutti)



ATTACCHI			
<ul style="list-style-type: none"> ■ SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 4), 2  danni fisici ■ PISTOLA LASER: PER + Armi Leggere (NB 8), 4  danni da energia Penetranti 1, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo a Corpo 			

CAPACITÀ SPECIALI	
<ul style="list-style-type: none"> ■ SAPIENZA PRE-GUERRA: Quando lo scriba effettua una prova o assiste il suo personaggio che effettua una prova per esaminare, identificare, riparare o usare la tecnologia pre-Guerra, può ritirare 1d20. 	

CAPACITÀ SPECIALI

- **COMPAGNO:** Il livello dello scriba è pari a quello del PG e aumenta quando questi sale di livello. Quando il personaggio raggiunge il livello 3 e a ogni livello dispari successivo, aumenta uno degli attributi S.P.E.C.I.A.L. dello scriba di +1. A ogni livello aggiungere un +1 a un'abilità. I PS dello scriba aumentano di +1 per ogni livello e a ogni aumento di COS. Lo scriba ottiene un Talento aggiuntivo al 5° livello e ogni 5 livelli successivi.

INVENTARIO

Armatura da Scriba della Confraternita, Cappuccio da Scriba della Confraternita, pistola laser, cella di fusione contenente 4 + 2  colpi, olomedagliette della Confraternita, 4+2  forcine.



SCUDIERO DELLA CONFRATERNITA

Livello 1, Umano, Personaggio Normale (Compagno)

Uno Scudiero della Confraternita può essere scelto come compagno da qualsiasi personaggio appartenente alla Confraternita d'Acciaio in possesso del talento Reclutare. Nella Confraternita d'Acciaio i bambini vengono addestrati come Scudieri, per prepararli a un'intera vita di servizio. Il più vecchio di questi scudieri (un adolescente in procinto di affrontare la prova per diventare cavaliere o scriba), spesso è autorizzato ad accompagnare i suoi compagni più grandi per acquisire un po' di esperienza sul campo.

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	5	6	5	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia ■	1	Pilotare	1
Armi Leggere	1	Riparare	1
Aletica	1	Scienza ■	3
Oratoria	1	Senza Armi	1
(■ Specialità)			

PS	INIZIATIVA	DIFESA
6	Come il PG	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	0	0

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Braccia, Gambe, Torso)	1 (Braccia, Gambe, Torso)	1 (Braccia, Gambe, Torso)	0 (Tutti)


ATTACCHI	
■ SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 6), 2  danni fisici	
■ PISTOLA LASER: PER + Armi Leggere (NB 8), 4  danni da energia Penetrante 1, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo a Corpo	

CAPACITÀ SPECIALI

- **STUDENTE DELLA CONFRATERNITA:** Lo scudiero del personaggio esegue i suoi ordini con solerzia ed efficienza. Quando il personaggio effettua un'azione maggiore senza l'assistenza dello scudiero, può spendere 1 PA per permettergli di effettuare a sua volta un'azione maggiore scelta dal personaggio, effettuando le prove di abilità in autonomia come un personaggio giocante.

- **COMPAGNO:** Il livello dello scudiero è pari a quello del PG e aumenta quando questi sale di livello. Quando il personaggio raggiunge il livello 3 e a ogni livello dispari successivo, aumenta uno degli attributi S.P.E.C.I.A.L. dello scudiero di +1. A ogni livello aggiungere un +1 a un'abilità. I PS dello scudiero aumentano di +1 per ogni livello e a ogni aumento di COS. Lo scudiero ottiene un Talento aggiuntivo al 5° livello e ogni 5 livelli successivi.

INVENTARIO

Uniforme della Confraternita d'Acciaio, pistola laser, cella di fusione contenente 6 + 3  colpi, olmedagliette della Confraternita.

SICARIO

Livello 1, Umano, Personaggio Normale (Compagno)

Un Sicario può essere scelto come compagno da qualsiasi personaggio in possesso del talento Reclutare. I sicari sono sempre pronti a combattere senza fare domande su chi sia il nemico, fintantoché ricevono abbastanza tappi per procurarsi munizioni, un letto e da bere. Molti aspirano a diventare dei rispettati mercenari, ma al momento pur di lavorare non fanno troppo gli schizzinosi.

S	P	E	C	I	A	L
6	6	6	4	4	6	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Leggere ■	3	Riparare	1
Armi da Mischia ■	2	Senza Armi	1
Atletica	1	Sopravvivenza	1
(■ Specialità)			

PS	INIZIATIVA	DIFESA
7	Come il PG	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	0	0

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Braccia, Gambe, Torso)	1 (Braccia, Gambe, Torso)	1 (Tutti)	0 (Tutti)

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> ■ SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 7), 2 danni fisici ■ COLTELLO DA COMBATTIMENTO: FOR + Armi da Mischia (NB 8), 3 danni fisici, Penetrante 1 ■ MITRAGLIATRICE: AGI + Armi Leggere (NB 9), 3 danni fisici, Raffica, Cadenza di Fuoco 3, Gittata R, a Due Mani, Imprecisa

CAPACITÀ SPECIALI

- **PRONTO A COMBATTERE:** Il sicario ama la violenza. Quando il personaggio mette a segno un attacco, il suo compagno attacca a sua volta, scegliendo se effettuare un attacco in mischia o a distanza (per effettuare l'attacco potrebbe doversi muovere). L'attacco del sicario colpisce automaticamente, ma infligge metà danno (arrotondato per eccesso), fino a un minimo di 2 .
- **COMPAGNO:** Il livello del sicario è pari a quello del PG e aumenta quando questi sale di livello. Quando il personaggio raggiunge il livello 3 e a ogni livello dispari successivo, aumenta uno degli attributi S.P.E.C.I.A.L. del sicario di +1. A ogni livello aggiungere un +1 a un'abilità. I PS del sicario aumentano di +1 per ogni livello e a ogni aumento di COS. Il sicario ottiene un Talento aggiuntivo al 5° livello e ogni 5 livelli successivi.

INVENTARIO

Completo da strada, coltello da combattimento, mitragliatrice, 10 + 5 munizioni .45.

COSTRUIRE GLI AUTOMATRON

Tutta la Zona Contaminata di **Fallout** è piena di relitti del vecchio mondo: macchinari logorati dal tempo e dall'incuria smantellati per ottenere pezzi di ricambio, oppure ancora funzionanti e impegnati a eseguire l'ultimo ordine impartito loro prima della Grande Guerra. A prescindere dalle condizioni del metallo, per l'aspirante meccanico intenzionato a costruire e migliorare una macchina, questi oggetti hanno sempre un grande valore.

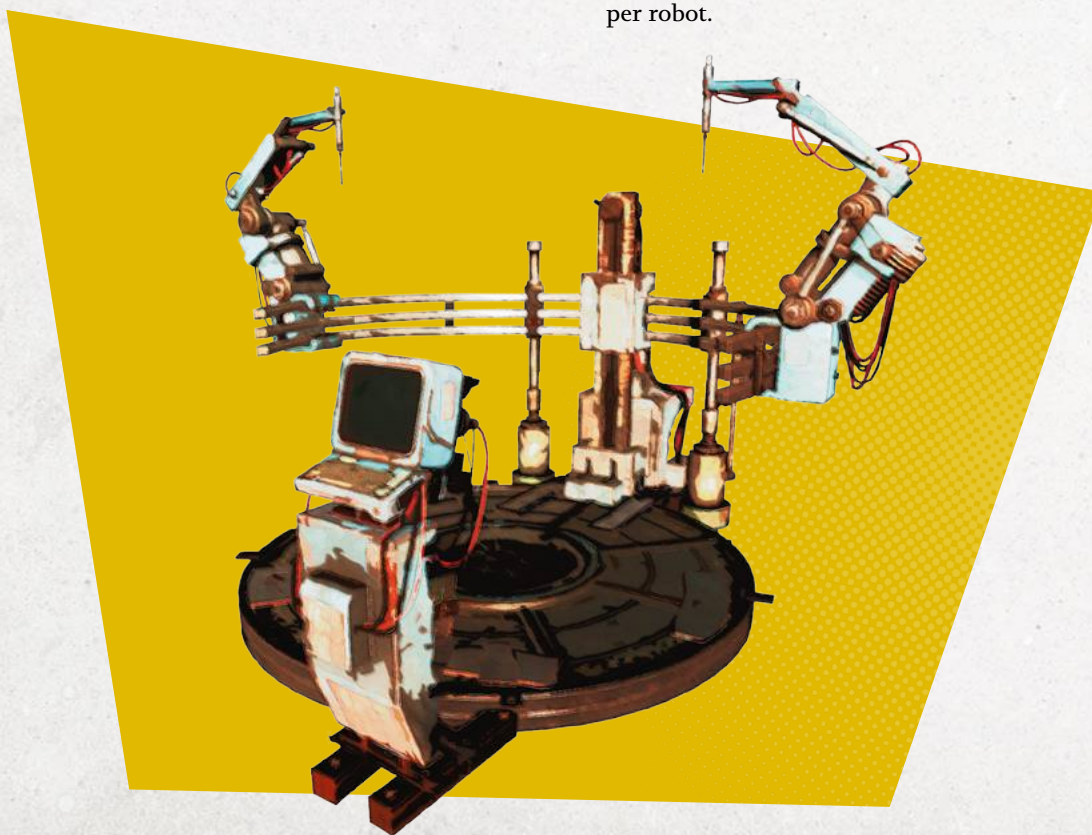
OGGETTO	MATERIALI RICHIESTI	TEMPO DI COSTRUZIONE	EFFETTO	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Banco di Lavoro per Robot	Materiali Comuni x18 Materiali Inusuali x36 Materiali Rari x6	4 Giorni	Costruzione di un Robot	Esperto di Robotica 2, Leader Locale 2	Riparare 2, Scienza! 2	Non Comune

BANCO DI LAVORO PER ROBOT

Il Banco di Lavoro per Robot permette di costruire diverse tipologie di robot... incluse combinazioni mai approvate dalla General Atomics International o dalla RobCo! Il manuale base fornisce una spiegazione introduttiva all'applicazione di placcature e moduli, ma possedere un Banco di Lavoro per Robot segna la differenza tra un Mister Handy pieno di ammaccature e un compagno robot completamente equipaggiato.

Essendo la stazione di lavoro più grande per dimensioni, occupa più spazio e richiede più materiali di tutti gli altri banchi di lavoro. Un'altra importante differenza tra questo banco di lavoro e tutti gli altri è che, per costruirlo, non serve Leader Locale al grado 2, ma due gradi di Esperto di Robotica.

Il Banco di Lavoro per Robot permette di costruire, riparare e modificare diversi robot e componenti robotiche. Questa stazione di lavoro può essere utilizzata anche per costruire armi, placcature blindate e moduli specifici per robot.



COSTRUIRE GLI AUTOMATRON

Per costruire un robot il personaggio deve assemblare le diverse parti che compongono il corpo: testa, torso, braccia e gambe. Ogni parte del corpo di ciascun modello possiede una propria ricetta di costruzione, più o meno rara e con una sua distinta complessità, che richiede di possedere particolari talenti e utilizzare una specifica abilità.

- Le ricette comuni possono essere seguite da chiunque.
- Le ricette inusuali possono essere imparate acquisendo gradi nei talenti indicati.
- Le ricette rare possono essere imparate solamente da individui specifici o da chi riesce a procurarsi gli schemi di costruzione e la loro accessibilità è a discrezione del GM.

L'utilizzo di un banco di lavoro per robot per costruire un automatron segue le medesime regole presentate in *Creare* (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 209), ma qui il personaggio può effettuare una sola prova di **INT + Scienza** per creare tutte le parti del corpo ottenibili con i materiali a sua disposizione. La difficoltà della prova per creare le diverse parti è uguale alla Complessità della parte con Complessità maggiore. Ogni parte del corpo richiede 1 ora di lavoro per essere costruita ed è implicito che mentre il personaggio costruisce le parti, assembla anche il robot. Il personaggio può spendere 2 PA per dimezzare il tempo richiesto.

Una volta completato il robot, il GM controlla quali funzioni può svolgere e fornisce al PG le statistiche di un **PNG alleato** attribuendo al robot le opportune capacità speciali elencate di seguito. Tutte le funzioni base del robot sono coerenti con la programmazione standard della sua azienda produttrice, a meno che un personaggio con 3 gradi nel talento Esperto di Robotica non riprogrammi il proprio modello (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 65). La programmazione posseduta dal robot prima della sua disattivazione è a discrezione del GM e potrebbe rendere il robot ostile verso il suo assemblatore o permettergli una scelta limitata di azioni. Senza una testa, il robot assemblato non può funzionare e il suo corpo resta immobile e inerte.

La costruzione di una parte del corpo robotica realizza l'infrastruttura base e i componenti necessari a farla funzionare, ma non crea alcuna placcatura blindata o mod robotica. Le placcature blindate e le mod devono essere create e installate separatamente.

Capacità Speciali degli Automatron

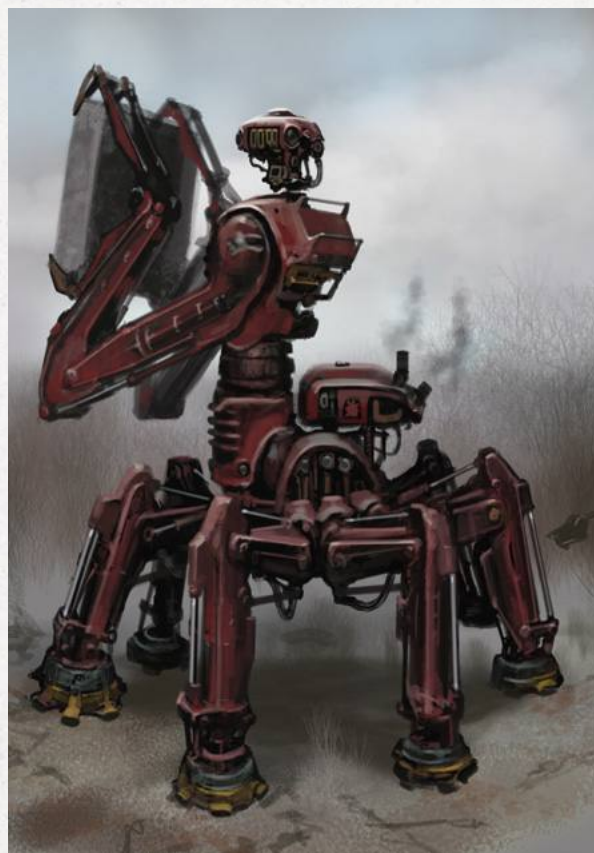
- Tutti i robot hanno la capacità speciale **Robot**.

ROBOT: Il robot è immune agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (**Fallout: il Gioco di Ruolo**, pag. 34)

- I robot privi di un mezzo di propulsione possiedono la capacità speciale **Immobile**.

IMMOBILE: Senza un mezzo di propulsione il robot è immobile. Non può effettuare l'azione minore Movimento. Se è in grado di trascinarsi con le braccia, può usare la sua azione maggiore per trascinarsi verso qualunque posizione entro distanza Media.

Altre parti forniscono capacità speciali specifiche, come descritto nel dettaglio in ciascuna sezione di questo capitolo.



Personalità Standard

I robot che dalla loro creazione, risalente a prima della Grande Guerra, non sono mai stati aggiornati oppure che sono stati resettati e riportati alle impostazioni di fabbrica, svolgono semplicemente i compiti per cui sono stati creati. Le funzioni e la personalità di un robot possono essere reimpostate da qualcuno in possesso del talento Esperto di Robotica al grado 3. Per farlo occorre effettuare una prova di **INT + Scienza** con una difficoltà pari alla Complessità della testa del robot da riprogrammare (non modificata dai gradi nell'abilità Riparare, ma eventualmente ridotta di 1 dal talento Hacker). Ogni complicazione tirata potrebbe conferire al bot bizzarri aspetti caratteriali o renderlo ostile nei confronti del PG, mentre in caso di fallimento il robot torna alla sua personalità standard.

Assaultron

Gli assaultron sono i perfetti soldati meccanici, instancabili nel perseguire i propri obiettivi e indifferenti all'incolumità personale. Per questo, una volta riattivato, un assaultron farà qualsiasi cosa in suo potere per completare l'obiettivo assegnatogli. E dato che la maggior parte degli assaultron della zona contaminata sorveglia polverose strutture militari oppure è stato già riprogrammato, è probabile che quelli trovati dai PG cerchino di fuggire o, se valutano che i PG possano ostacolare il raggiungimento del loro obiettivo, provino a eliminarli.

Mister Handy

La linea Mister Handy comprendeva molti modelli diversi destinati all'utilizzo domestico, commerciale e militare, ognuno fornito di personalità e parametri operativi specifici. Mentre il Mister Handy era il robot più versatile, una sorta di maggiordomo tuttofare, altri modelli, come Mister Gutsy, Miss Nanny o Mister Frothy fornivano servizi specifici e specializzati. Dato che le subroutines relative alla personalità di questi modelli sono piuttosto complesse, una volta riprogrammati, a volte i bot di questa linea hanno reazioni inaspettate o tornano semplicemente alle loro funzioni base, a volte continuando e altre smettendo di prendere ordini dai loro nuovi padroni.

Protectron

I Protectron rappresentano uno dei più grandi successi commerciali della RobCo, per questo si sono diffusi moltissimo in concomitanza con la meccanizzazione del settore commerciale. Dal mantenimento dell'ordine all'edilizia, fino al pronto intervento medico, ogni modello usciva con un pacchetto di funzioni preimpostate. La programmazione base dei Protectron è così basilare che, appena riattivati, questi robot potrebbero semplicemente ignorare i comandi e andarsene per i fatti propri. Per maggiori informazioni sui diversi modelli vedere **Fallout: il Gioco di Ruolo**, pag. 364.

Sentinella Robot

Le sentinelle robot erano dei robot combattenti da prima linea incredibilmente temuti, in forza all'esercito USA. Per questo la loro programmazione li fa somigliare più a dei carri armati che a degli esseri umani e li rende totalmente votati all'esecuzione dell'ultimo ordine ricevuto. Una volta riattivati, se tra gli astanti non riconoscono un superiore in grado, è probabile che considereranno i PG creature ostili e li elimineranno per potere tornare liberamente alla loro unità di appartenenza.

TORSO

Il torso, insieme alla testa, è una parte del corpo necessaria per la costruzione di un automatron. Nel torso vengono installate le mod per robot e anche alcune strutture di base per trasportare carichi, come descritto in ciascuna voce. Inoltre, è qui che ha sede l'attributo Corpo del PNG robot.

PARTE DEL ROBOT	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ	CORPO	PESO TRASPORTABILE
Torso del Mister Handy	4	Esperto di Robotica 1	Riparare	Inusuale	5	75 kg
Torso del Protectron	4	Esperto di Robotica 1	Riparare	Inusuale	5	112,5 kg
Torso del Robobrain	6	Esperto di Robotica 2, Scienza! 1	Riparare	Raro	6	75 kg
Torso dell'Assaultron	5	Esperto di Robotica 2	Riparare	Inusuale	9	75 kg
Torso della Sentinella Robot	7	Armaiolo 1, Esperto di Robotica 3, Scienza! 2	Riparare	Raro	10	112,5 kg

TORSO DEL MISTER HANDY

Tre attacchi per le braccia forniscono spazio per collegare diversi inserti multiuso al suo corpo sferico, ma la leggerezza della sua struttura limita la capacità di trasporto a 75 kg. Gli agganci per la testa del torso del Mister Handy possono accogliere solamente i peduncoli oculari Mister Handy e non possiede supporti su cui fissare altri tipi di testa.

TORSO DEL PROTECTRON

Il più comune torso per automatron reperibile nella zona contaminata. Il torso del Protectron è efficiente e affidabile. Ha una forma umanoide e una capacità di trasporto di 112,5 kg.

TORSO DELL'ASSAULTRON

Chiaramente destinato all'uso militare, il torso dell'Assaultron è umanoide, più slanciato e resistente ai danni fisici, con una capacità di trasporto di 75 kg.

TORSO DEL ROBOBRAIN

Il secondo torso più massiccio utilizzabile, quello del robbobrain supera i torsi degli altri modelli nel fatto che, grazie alla sua normale gestione delle diverse fonti d'energia che possono colpirlo, non si surriscalda. Ha una capacità di trasporto di 75 kg.

TORSO DELLA SENTINELLA ROBOT

Il torso della sentinella robot consiste in un massiccio guscio contenente sistemi primari, alimentatori a fusione e sistemi di raffreddamento. Ha una capacità di trasporto di 112,5 kg.

Mescolare e Abbinare

Il personaggio può mescolare e abbinare parti di robot diversi per ottenere un automatron unico. Il banco di lavoro per robot permette di collegare insieme teste, torsi, braccia e gambe di diversi modelli. Finalmente è possibile mettere una testa di robbobrain su una scocca di sentinella robot e collegarvi degli artigli pneumatici del Protectron!

GAMBE

Le gambe o i propulsori forniscono all'automatron la possibilità di muoversi in modo tradizionale con gambe robotiche che simulano il movimento umano, oppure con cingoli che permettono di rotolare su una molteplicità di superfici, ruote dentate per enfatizzare la mobilità o propulsori che permettono di fluttuare e spostarsi a mezz'aria.

PARTE DEL ROBOT	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Cingoli del Robobrain	5	Esperto di Robotica 2, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
Gambe del Protectron	3	Esperto di Robotica 1	Riparare	Inusuale
Gambe dell'Assaultron	5	Esperto di Robotica 2	Riparare	Inusuale
Gambe della Sentinella Robot	6	Armaiole 1, Esperto di Robotica 3	Riparare	Raro
Propulsori del Mister Handy	4	Esperto di Robotica 1	Riparare	Inusuale

PROPULSORE DEL MISTER HANDY

Il propulsore in dotazione ai Mister Handy permette un'eccezionale mobilità e gli consente di ignorare totalmente il terreno difficile. Un propulsore del Mister Handy conferisce al robot la capacità speciale Propulsione Jet o, nel caso dei PG robot, i suoi effetti.

PROPULSIONE JET: Questo robot si muove fluttuando sul terreno, e non è influenzato dal terreno difficile e dagli ostacoli.

GAMBE DEL PROTECTRON

Robusti ma lenti, i Protectron si muovono su due gambe massicce dotate di giunture e piedi vagamente umanoidi. Queste gambe pneumatiche, più larghe alla base, conferiscono al robot la sua caratteristica andatura ondeggiante.

GAMBE DELL'ASSAULTRON

Gli attuatori idraulici dell'Assaultron, progettato dalla RobCo per l'esercito U.S.A., permettevano al modello di raggiungere velocità incredibili e ancora oggi lo rendono un avversario temibile da incontrare nella zona contaminata. Nonostante ciò, le gambe in realtà sono il punto debole degli automatron, ma questo non li ferma di certo e, una volta individuato il bersaglio, combattono fino all'ultimo servomeccanismo.

CINGOLI DEL ROBOBRAIN

I cingoli del robobrain gli conferiscono velocità, manovrabilità e la possibilità di attraversare qualsiasi tipo di terreno, caratteristiche che lo rendono perfetto sia per l'industria che per le forze armate.

GAMBE DELLA SENTINELLA ROBOT

Le tre enormi gambe collegate alla parte inferiore della sentinella robot le conferiscono una stabilità eccezionale, un'ottima manovrabilità e rapidità di movimento. Inoltre, le robuste ruote omnidirezionali con cui terminano le gambe sono in grado fargli superare i terreni più impervi. Sopra questa struttura, il torso della sentinella robot può ruotare sull'asse orizzontale in modo simile alla torretta di un carro armato, permettendogli di reagire fulmineamente agli attacchi provenienti dalle sue spalle.

Prendere Componenti Robotiche

A robot sconfitto, se il PG è uno scaltro costruttore può recuperare le parti meglio conservate. La voce Rovistare dei PNG conferisce al saccheggiatore ferraglia utilizzabile come materiale di creazione, ma se il GM concede, è possibile prelevare intere parti robotiche desiderate e specifiche per assemblare nuovi modelli.

Per farlo è necessario il talento Esperto di Robotica (qualunque grado) e una prova di **INT + Riparare** con difficoltà pari alla complessità della parte cercata, meno i gradi di Riparare posseduti. In caso di successo, si riesce a rimuovere la parte e la si può usare in un secondo momento. In caso di fallimento, la parte è danneggiata e inutilizzabile. Una complicazione o riuscire a caro prezzo potrebbe implicare un difetto o la necessità di altre componenti per funzionare. Il trasporto della parte robotica può essere difficile e può rallentare il PG: il GM deve considerare il peso.

Questa possibilità di recupero dovrebbe essere decisa dal GM, perché è plausibile che in seguito all'attacco il robot abbia parti danneggiate irrimediabilmente e inutilizzabili, ma di contro il ritrovamento o conquista di parti a lungo cercate potrebbe costituire un momento gratificante per la missione del personaggio.

TESTA

Le teste contengono i processori centrali che permettono al robot di funzionare, il loro sistema operativo e la programmazione che ne controlla il corpo e ne determina le azioni. Inoltre, la testa fornisce l'attributo Mente del robot. I robot Mister Handy hanno questi processori all'interno del loro torso sferico e non possiedono opzioni per la testa.

PARTE DEL ROBOT	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ	MENTE	ALTRO
Laser Cranico dell'Assaultron	7	Esperto di Robotica 2, Scienza! 2	Riparare	Raro	6	4
Peduncolo Oculare del Mister Handy	4	Esperto di Robotica 1, Scienza! 1	Riparare	Inusuale	7	3
Testa dell'Assaultron	6	Esperto di Robotica 2, Scienza! 1	Riparare	Inusuale	6	4
Testa del Protectron	4	Esperto di Robotica 1	Riparare	Inusuale	5	2
Testa del Robobrain	6	Esperto di Robotica 2, Scienza! 3	Riparare	Raro	7	3
Testa della Sentinella Robot	6	Armaiolo 1, Esperto di Robotica 2, Scienza! 2	Riparare	Raro	6	4

LASER CRANICO DELL'ASSAULTRON

L'arma più devastante del suo arsenale. Scarica sul bersaglio un fascio continuo di energia che infligge ferite violente, attraversando le armature militari moderne. Il caricamento è un processo piuttosto lungo e chi scorge per tempo le sue placature aperte in preparazione, può tentare di mettersi al riparo prima che il raggio devastante venga rilasciato. Un laser cranico comprende sia la testa che il suo laser, entrambi descritti nel *Capitolo 4: Equipaggiamento*, pag. 92.

PEDUNCOLO OCULARE DEL MISTER HANDY

Utilizzati solo nei Mister Handy, questi recettori ottici montati su peduncoli metallici articolati costituiscono gli "occhi" del robot. Su un torso possono esserne installati fino a tre, conferendo così una visione a 360°. I robot con tutti e tre i peduncoli oculari ottengono la capacità speciale *Visione a 360°* o, nel caso dei PG robot, i suoi effetti.

VISIONE A 360°: Questo robot possiede una visione a 360° che gli concede una linea di vista in tutte le direzioni e riduce la difficoltà delle prove basate su **PER** effettuate per vedere alle sue spalle.

TESTA DELL'ASSAULTRON

La testa dell'Assaultron, generalmente protetta da una spessa placatura blindata, è progettata intorno al laser, sua dotazione standard, e nella porzione superiore ospita anche i recettori ottici del modello. Molti assaultron

della zona contaminata sono privi del laser, preso da predoni e girovaghi, che spesso utilizzano anche la placatura blindata della sua testa per confezionare elmetti.

TESTA DEL PROTECTRON

Le testa base del Protectron è protetta da una cupola di vetro rinforzato, trasparente oppure opaco, che mostra i componenti interni mentre scansionano ronzando l'ambiente circostante e permettendo al robot di percepirlo.

TESTA DEL ROBOBRAIN

Unici nel mondo degli automatron, i robobrain sono stati costruiti in numero limitato e forse sono dotati del miglior processore esistente: il cervello umano. Immerso in un liquido protettivo all'interno di un involucro di vetro rinforzato, il cervello fornisce funzioni intellettive superiori a quelle di tutti gli altri robot. Con il suo mesmetron, grottescamente installato al centro della testa come un ciclope, l'automatron può anche stordire momentaneamente esseri viventi potenzialmente ostili. Il mesmetron è descritto nel *Capitolo 4: Equipaggiamento*, pag. 93.

TESTA DELLA SENTINELLA ROBOT

Questa testa, analoga per dimensioni a quelle degli altri automatron, può sembrare un po' strana una volta installata sul gigantesco corpo della sentinella robot. Forse a scopo intimidatorio, il pezzo del volto, simile a una gabbia, ospita al suo interno un singolo occhio rosso.

BRACCIA

Le braccia non sono un elemento irrinunciabile nella costruzione di un Automatron, ma spesso sono necessarie per equipaggiare l'Automatron con armi o manipolatori in grado di interagire con l'ambiente. Ogni braccio comprende anche un attacco per un'appendice, su cui di default è applicata una mano, ma che può accogliere armi dalle liste Armi Leggere, Armi Pesanti, Armi a Energia e Armi da Mischia. Le armi applicate hanno un loro costo dei componenti, separato da quello riportato nelle liste. Per il costo di creazione delle armi, vedere *Creare* (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pagg. 222-227).

PARTE DEL ROBOT	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ	MISCHIA	PROIETTILE
Braccio dell'Assaultron	5	Esperto di Robotica 2	Riparare	Inusuale	5	5
Braccio del Mister Handy	5	Esperto di Robotica 1	Riparare	Inusuale	3	1
Braccio del Protectron	4	Esperto di Robotica 1	Riparare	Inusuale	2	2
Braccio del Robobrain	5	Esperto di Robotica 2, Scienza! 1	Riparare	Raro	2	4
Braccio della Sentinella Robot	6	Armaiolo 1, Esperto di Robotica 3, Scienza! 1	Riparare	Raro	4	5

BRACCIO DELL'ASSAULTRON

Le braccia standard degli Assaultron sono progettate per essere mobili ed efficienti in combattimento, con artigli modificabili per infliggere anche scosse elettriche negli scontri faccia a faccia, sostituibili con lame e altre armi da mischia, e anche armi a distanza costruite appositamente per questo modello.

BRACCIO DEL MISTER HANDY

Tutte le braccia del Mister Handy sono segmentate ed estremamente flessibili. La loro struttura modulare permette di connettervi un'ampia varietà di terminazioni, dalla semplice pinza a segha al titanio e coltelli laser, fino ad armi da guerra come fucili al plasma e lanciapiammine. Su un torso Mister Handy possono essere montate fino a tre di tali braccia, con la pinza come dotazione standard e altri accessori che possono essere consultati nel paragrafo per la creazione di un *Mister Handy* (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 54).

BRACCIO DEL PROTECTRON

Le braccia standard in dotazione ai Protectron permettono a questi robot di manipolare l'ambiente mediante artigli a tre dita opponibili. Resistenti e forti, le braccia dei Protectron possono essere dotate di diversi accessori, inclusi pesanti strumenti da costruzione e mani con armi laser integrate.

BRACCIO DEL ROBOBRAIN

Il robobrain è equipaggiato con braccia tubolari rinforzate in grado di svolgere compiti normali e anche operazioni delicate, ma non adatte al trasporto di grossi carichi. I modelli militari erano equipaggiati con fumogeni integrati nei palmi degli artigli, ma su molti dei modelli recuperati le braccia sono state sostituite con armi a distanza, o più semplicemente il robot è stato programmato per fargli maneggiare le armi da fuoco con le braccia standard, operazione che è in grado di svolgere perfettamente.

BRACCIO DELLA SENTINELLA ROBOT

Più simili a supporti per armi che a braccia, quelli standard in dotazione alle sentinelle robot sono massicci e rinforzati per gestire grandi carichi e forze dirompenti. In genere i supporti muovono armi a ripetizione o lanciamissili, ma meccanici capaci sono stati in grado di collegare alle sue strutture ogni sorta di arma.

ACCESSORI PER BRACCIA

Le braccia possono essere equipaggiate sia con armi a distanza che da mischia e anche con gli accessori specifici per ogni modello elencati di seguito. Questi accessori possiedono complessità, costo dei componenti, talenti, abilità e rarità propri, che vanno considerati e ottemperati nella costruzione del robot, ma che possono essere risolti all'interno della prova di abilità generale per la costruzione dell'automatron.

Le statistiche di queste armi specifiche per robot e degli altri accessori sono elencate nel capitolo Equipaggiamento, pagg. da 88 a 97, mentre le statistiche per tutte le altre armi sono elencate nel capitolo *Equipaggiamento* di **Fallout: Il Gioco di Ruolo** (pagg. da 95 a 121).

PARTE DEL ROBOT	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
ARMI				
Artiglio da Costruzione	3	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
Cryojet	4	Esperto di Robotica 1, Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Sega Circolare	3	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
Trapano	3	Fabbro 2	Riparare	Inusuale
Morsa	4	Fabbro 3	Riparare	Inusuale
MOD DELLE ARMI				
Mod Folgorante	4	Esperto di Robotica 2, Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Mod Stordente	4	Esperto di Robotica 2, Scienza! 1	Scienza	Inusuale

Modificare un Personaggio Giocante Robot

Esistono diverse origini di robot che permettono al giocatore di impersonare un personaggio robotico e queste opzioni di modifica possono risultare estremamente divertenti, permettendo al personaggio di installare diverse braccia, torsi e meccanismi di movimento. Se il personaggio modifica parti del suo corpo, con l'aiuto del GM dovrà adeguare di conseguenza anche i diversi tratti basati sulle parti sostituite.

- Il personaggio non può scambiare la sua testa con un'altra: la testa racchiude la personalità del personaggio e i suoi circuiti di programmazione.
- Gli attributi S.P.E.C.I.A.L. e i gradi di abilità del personaggio non vengono modificati dall'installazione di un nuovo torso o di nuove braccia e restano quindi immutati.
- La capacità di trasporto del personaggio deriva dal suo torso.
- In caso di scambio di parti, i tratti del personaggio restano gli stessi, ma vengono modificati come segue:

- Il personaggio mantiene sempre gli effetti della capacità speciale Robot.
- Se installa un Propulsore Mister Handy, il personaggio ottiene gli effetti della sua capacità speciale Propulsione Jet; se il Propulsore Mister Handy viene rimosso, il personaggio perde anche i suoi effetti.
- Se le gambe del personaggio vengono rimosse, il personaggio diventa immobile come per la capacità speciale Immobile.
- Se installa 3 Peduncoli Oculari Mister Handy, il personaggio ottiene gli effetti della capacità speciale Visione a 360°; se uno qualsiasi dei Peduncoli Oculari Mister Handy viene rimosso, il personaggio perde tali effetti.
- Se installa un'arma che non può essere integrata in un artiglio o in una mano, il personaggio non può usare il braccio interessato dall'arma per manipolare l'ambiente circostante.


Qualunque altra modifica non effettuabile mediante una mod per robot o mediante le regole espone in questo capitolo, deve essere approvata dal GM.

Autodistruzione?

Alcuni robot sono stati costruiti con la possibilità di innescare l'autodistruzione, in particolare i Protectron, gli Assaultron e le sentinelle robot. A discrezione del GM, i torsi descritti in questo capitolo potrebbero conferire questa capacità ai PNG alleati, ma le cose si complicano quando si tratta di personaggi giocanti.

I personaggi giocanti che dispongono di questo tipo di torsi, se lo desiderano, possono avviare la sequenza di autodistruzione, ma queste regole non considerano l'autodistruzione una capacità standard. Il GM dovrebbe assicurarsi che tutti i giocatori siano d'accordo e, a seconda dello stile di gioco del gruppo, l'utilizzo di questa regola può portare alla "morte" del personaggio o imporgli un intervento di riparazione incredibilmente difficile (con moltissimi pezzi da sostituire) per potere tornare efficiente.

L'autodistruzione innescata dal personaggio per salvare amici o compatrioti può costituire un momento narrativo estremamente gratificante, ma non dovrebbe mai essere una scelta imposta ai personaggi da una trama che li priva di ogni possibile alternativa, in quanto per alcuni giocatori questo tipo di azioni potrebbero toccare corde sensibili e profonde.

AUTODISTRUZIONE: Innescata da una situazione predefinita o decisa al momento, quando viene attivata l'autodistruzione il robot si muove verso il nemico più vicino e usa la sua azione maggiore per autodistruggersi. Questa autodistruzione è un attacco **Corpo + Mischia** centrato su sé stesso che distrugge il robot che lo effettua, infliggendo 6  danni Fisici con la qualità Esplosivo.

ARMATURA ROBOTICA

Aggiungere una placcatura al proprio robot è necessario se si vuole sopravvivere. L'assetto base di un robot non include placcature, quindi l'armatura desiderata va installata separatamente, utilizzando l'abilità **Riparare** e i materiali necessari.

Le statistiche per le armature robotiche sono presentate in **Fallout: Il Gioco di Ruolo** (pag. 146) e i costi di creazione sono trattati a pag. 221.

COMPLETARE IL PROPRIO ROBOT

Una volta assemblato il robot, con almeno la dotazione minima di una testa e di un torso, con l'aiuto del GM il giocatore deve definire le statistiche da PNG del suo nuovo alleato. Questa operazione segue la procedura di creazione di una creatura normale presentata a pag. 336 di **Fallout: Il Gioco di Ruolo** ed è determinata dalle parti costruite o trovate e installate sull'automatron.

- **Livello e Tipologia:** La tipologia del nuovo compagno è Robot e il suo livello viene calcolato sommando i suoi attributi **Mente** e **Corpo**, sottraendo 8 al risultato e moltiplicando il numero così ottenuto per 2: $((\text{Mente} + \text{Corpo}) - 8) \times 2$.
- **Parole Chiave:** L'automatron creato dal giocatore non ha parole chiave aggiuntive.
- **Corpo:** Fornito dalla parte del corpo torso.
- **Mente:** Fornito dalla parte del corpo testa.
- **Abilità:** L'automatron creato dal giocatore possiede tre abilità: **Mischia**, **Proiettile** e **Altro**. **Mischia** e **Proiettile** (se presenti) sono sempre considerate specialità.
 - **Mischia:** Fornita dalla parte del corpo braccia. Se l'automatron possiede diversi tipi di braccia, segnare i diversi valori di mischia per ognuno e utilizzare il grado appropriato per l'arma utilizzata.
 - **Proiettile:** Fornita dalla parte del corpo braccia. Se l'automatron possiede diversi tipi di braccia, segnare i diversi valori di mischia per ognuno e utilizzare il grado appropriato per l'arma utilizzata.
 - **Altro:** Fornita dalla parte del corpo testa.

- **Difesa:** Il valore base della statistica derivata Difesa dell'automatron del personaggio è 1.
- **Iniziativa:** Il punteggio di Iniziativa dell'automatron del personaggio è pari alla somma dei suoi punteggi di Corpo e Mente.
- **Punti salute:** I punti salute dell'automatron del personaggio sono pari al suo punteggio di Corpo più il suo Livello.
- **Resistenze ai Danni:** Le resistenze ai danni dell'automatron del personaggio corrispondono ai valori della placcatura usata relativi a ogni specifica parte del corpo.
- **Attacchi:** Gli attacchi dell'automatron del personaggio dipendono dall'arma utilizzata, che può essere agganciata a un supporto per armi o

trasportata e attivata mediante mani. Il personaggio deve calcolare il numero bersaglio, i danni, il tipo di danni e le eventuali qualità che si applicano alla sua arma, utilizzando il suo valore di Mischia per le armi da mischia e di Proiettile per gli attacchi a distanza. Non è necessario tenere il conto delle munizioni per gli attacchi a distanza effettuati dall'automatron.

- **Capacità Speciali:** Annotare le capacità speciali possedute dal robot a seconda delle parti del corpo che lo compongono, come descritto in tutto il corso del capitolo.
- **Inventario:** Tutti gli oggetti aggiuntivi eventualmente consegnati al robot del personaggio vanno annotati qui.







★ *Capitolo Quattro* ★

EQUIPAGGIAMENTO

ALTRE ARMI, ALTRE MUNIZIONI E ALTRE OPZIONI . . . 88

NUOVI EFFETTI DEL DANNO . . . 88

MUNIZIONI . . . 89

ARMI LEGGERE . . . 90

ARMI A ENERGIA . . . 91

ARMI PESANTI . . . 94

ARMI DA MISCHIA DEGLI AUTOMATRON . . . 96

Capitolo Quattro

EQUIPAGGIAMENTO


ALTRE ARMI, ALTRE MUNIZIONI E ALTRE OPZIONI

Inoltrarsi nella Zona Contaminata è pericoloso, per questo la maggior parte delle persone si prepara assicurandosi di avere indosso i propri abiti migliori, sotto un'armatura rinforzata. Alcuni, quando escono incontro al pericolo, arrivano a indossare persino un'armatura atomica. Ma anche con la migliore armatura, vari stimpack e una manciata di RadAway, non si può evitare di essere attaccati, mutilati e sfregiati da un deathclaw gigante. Per questo motivo, è il momento di trovare delle nuove armi, ottenere altre munizioni e scatenare una nuova furia nella Zona Contaminata, che solo un caricatore pieno di munizioni può fornire.

NUOVI EFFETTI DEL DANNO

Alcune delle armi presentate in questa sezione operano in modi non trattati dalle regole del manuale base.

EFFETTI DEL DANNO

Gli effetti del danno sono tratti che influenzano il modo in cui un'arma infligge i danni. Quando si ottengono uno o più Effetti in un tiro per i danni, vengono attivati tutti gli effetti del danno della propria arma. Alcuni degli effetti del danno si basano sul numero dei simboli  che appaiono nel risultato, come descritto per ogni voce.

Per ogni arma i corrispondenti effetti del danno sono elencati immediatamente dopo il valore di danno dell'arma stessa.

- **Arco:** Ogni Effetto ottenuto automaticamente colpisce un bersaglio aggiuntivo che si trova a distanza Ravvicinata dal primo bersaglio. Ogni ulteriore bersaglio subisce la metà dei danni ottenuti con il tiro. A differenza della Raffica, questo effetto non richiede l'utilizzo di munizioni aggiuntive.
- **Congelante:** I nemici colpiti da questo attacco vengono Congelati, se il numero degli Effetti ottenuti è uguale o superiore alla metà della COS del bersaglio (o alla metà di CORPO per le Creature). Una creatura Congelata non può effettuare azioni nel turno successivo.

QUALITÀ

Le Qualità sono regole che indicano il funzionamento di un'arma e in cosa differisce dalle altre armi.

- **Ricarica Lenta:** L'arma si carica in modo particolarmente lento. Dopo che ha sparato, è necessario spendere un'azione minore per ricaricarla prima che questa possa sparare nuovamente.

MUNIZIONI

Le munizioni attualmente disponibili vanno benissimo, con tutti quei proiettili di pistola, caricatori per fucili e cartucce elettromagnetiche luccicanti... ma, forse, è giunto il momento di dare un tocco più medioevale ai nemici. Perfino cose non provenienti da questo mondo possono portare tale titolo, anche se alcune sono leggermente più imprevedibili.

TIPO DI MUNIZIONI	QUANTITÀ TROVATA	PESO	COSTO	RARITÀ
Arpione	2+1 	<0,5	3	4
Concentrato Acido	2+3 	<0,5	2	3
Criocella	4+3 	<0,5	10	5
Granata a Gas	2+1 	<0,5	2	4
Munizioni Granata 40mm	2+1 	<0,5	2	4
Munizioni per Blaster Alieno	3+1 	<0,5	1	6
Palla di Cannone	1+2 	1,8	8	5

ARPIONE

Un arpione è esteriormente simile a una lancia, con la stessa punta affilata e bilanciata, ma a volte priva degli stabilizzatori sull'estremità opposta. A differenza della maggior parte delle munizioni, gli arpioni hanno la possibilità di essere recuperati dopo essere stati lanciati.

CONCENTRATO ACIDO

Il concentrato acido è una soluzione concentrata risultante in un composto chimico altamente corrosivo che può essere conservato solo in un contenitore di materiale inerte come il vetro.

CRIOCELLA

Queste celle sono usate per contenere e comprimere l'azoto gassoso. Già pericolose di per sé, vengono fornite con un sistema di scambio che consente la liquefazione immediata del gas per generare, se necessario, azoto liquido.

GRANATA A GAS

Queste bombe a grappolo contengono un gas velenoso ad alta pressione, che, in caso di impatto, esplose in una nuvola di fumo grigio che si dissipa velocemente.

MUNIZIONI PER BLASTER ALIENO

Un contenitore con un composto sconosciuto identificato come energia blu. Solo le armi aliene sono normalmente in grado di sfruttare e utilizzare questa energia, simile nel funzionamento alle celle di fusione.

PALLA DI CANNONE

Una grande massa sferica, di materiali pesanti, generalmente abbastanza durevole da resistere alla forza del lancio e al successivo impatto. A differenza della maggior parte delle munizioni, le palle di cannone hanno un'alta probabilità di essere recuperate, una volta lanciate.

ARMI LEGGERE

ARMA LEGGERA	TIPO DI ARMA	VALORE DI DANNO	EFFETTO DEL DANNO	TIPO DI DANNO	CADENZA DI FUOCO	GITTATA	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Artigli Fumogeni	Armi Leggere	4	Persistente	Veleno	0	M	Esplosiva, Imprecisa			
Lanciagranate M79	Armi Leggere	6	—	Fisici	0	L	Caricamento Lento, Esplosiva, Imprecisa	3	300	3

ARTIGLI FUMOGENI

Munizioni: Granata a Gas

Un tipo di artiglio robotico che può essere usato sia come strumento manipolatore che per sparare granate a gas appositamente progettate.

LANCIAGRANATE M79

Munizioni: Munizioni per granata 40mm

Un lanciagranate è progettato per lanciare munizioni di grande calibro, generalmente contenenti una carica esplosiva, ma non sempre distruttive. Le munizioni del M79 non sono pensate per colpire un bersaglio specifico, ma coprono un'area, quindi chi lo usa può mirare un punto sul terreno.

Un lanciagranate può montare una per tipo delle seguenti modifiche, che sono specifiche e devono essere **installate** con l'abilità **Riparare**:



Mod Specifiche per Lanciagranate M79

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA CANNA					
Canna Lunga	Lunga	Aumenta la Gittata di +1 grado	+1	+40	Fanatico delle Armi 1
MOD AL CALCIO					
Calcio Completo	—	Ottiene A Due Mani, Rimuove Impreciso	+0,5	+10	—

ARMI A ENERGIA

ARMA A ENERGIA	TIPO DI ARMA	VALORE DI DANNO	EFFETTO DEL DANNO	TIPO DI DANNO	CADENZA DI FUOCO	GITTATA	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Blaster Alieno	Arma a Energia	5 	Violento	da Energia/ Radioattivo	2	R	Corpo a Corpo, Imprecisa	1	90	5
Cryojet	Arma a Energia	3 	Raffica, Congelamento	da Energia	3	R	Imprecisa	4	261	4
Fucile Tesla	Arma a Energia	4 	Arco di Circonferenza	da Energia	2	M	A Due Mani	4	180	4
Laser Cranico dell'Assaulttron	Arma a Energia	5 	Perforante 1	da Energia	0	R	—	4	115	4
Mesmetron	Arma a Energia	3 	Stordente	da Energia	1	M	—	1	120	4
Pistola ad Acido	Arma a Energia	3 	Dirompente, Persistente	da Veleno	2	R	Imprecisa, Invalidante	1,5	125	3

BLASTER ALIENO

Munizioni: Munizioni per Blaster Alieno

Il blaster alieno viene anche chiamato pistola blaster aliena, basandosi sul suo aspetto esteriore che ricorda quello delle armi da fuoco leggere progettate sulla Terra. Destinato a essere tenuto in una mano, con l'indice e il medio attorno al grilletto, quest'arma è in grado di usare la particolare energia aliena come una pistola laser utilizza le celle di fusione.

Speciale: I blaster alieni infliggono danni sia da Energia che da Radiazioni. Tirare i dadi come di consueto e poi ridurre il totale sottraendo il valore della resistenza ai danni del bersaglio, scegliendo quella inferiore tra energia o radiazioni.

Una creatura uccisa da un blaster alieno viene vaporizzata e ridotta in cenere.

La configurazione di base si riferisce a una pistola aliena. Un blaster alieno può montare una per tipo delle seguenti modifiche (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 104).

- **Canna:** Canna Automatica, Canna Corta Rinforzata, Canna da Cecchino, Canna Lunga, Canna Lunga Rinforzata, Canna Migliorata.
- **Calcio:** Calcio da Tiratore Scelto, Calcio Standard.
- **Impugnatura:** Impugnatura da Tiratore Esperto.
- **Mirino:** Mirino Corto, Mirino Reflex.

Un blaster alieno può montare una per tipo delle seguenti modifiche, che sono specifiche e devono essere **installate con l'abilità Scienza:**



Mod Specifiche per Blaster Alieno

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD AL CARICATORE					
Caricatore a Fusione	Convertito	I Danni diventano 3  , - 1 Cadenza di Fuoco, le Munizioni diventano Celle di Fusione	—	+21	Scienza! 1



CRYOJET

Munizioni: Criocella

Questo strumento antincendio installato sui Protectron dei vigili del fuoco emette uno spray criogenico che raffredda rapidamente qualsiasi fuoco che il Protectron stia cercando di spegnere, oppure in altre emergenze viene anche usato come arma di difesa. L'esposizione prolungata a questi getti può provocare il congelamento del materiale organico e quindi anche di creature viventi!

Speciale: I Cryojet sono integrati nelle braccia dei robot e quindi non possono essere usati come armi portatili.

FUCILE TESLA

Munizioni: Cella di Fusione

Il Fucile Tesla è un'arma da fuoco che prende energia da una cella a fusione e la rilascia come una spirale di energia elettrica. L'energia generalmente cerca superfici su cui scaricarsi, formando un arco che colpisce più bersagli con un colpo solo.

Un fucile Tesla può montare una delle seguenti modifiche (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 104).

Canna: Canna Automatica, Canna Migliorata, Separatore

Mirino: Mirino Reflex



MESMETRON

Munizioni: Munizioni Gamma

Arma simile alla pistola gamma, con la possibilità di proiettare energia ad alta intensità. Questo sistema crea onde variabili che, quando ricevute dal cervello di una creatura senziente, ne travolgono i sensi e ne distorcono la percezione, rendendo l'individuo confuso e più vulnerabile.


Un mesmetron può accettare una delle seguenti modifiche (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 104).

- **Condensatore:** Sintonizzatore di Onde Beta
- **Impugnatura:** Impugnatura da Tiratore Esperto
- **Mirino:** Mirino Reflex

LASER CRANICO DELL'ASSAULTRON

Munizioni: Cella di Fusione

La testa di un Assaultron contiene un emettitore laser ad alto potenziale, schermato dietro una robusta placcatura blindata. Gli Assaultron usano il laser per far esplodere il nemico mentre questo si avvicina per intraprendere un combattimento in mischia. Il laser stesso utilizza un condensatore che può produrre una carica estremamente potente, ma che richiede notevole energia per ogni emissione alla massima carica. Grazie alla loro estrema solidità, persino negli Assaultron distrutti le teste a volte possono rimanere intatte ed essere usate come laser portatili improvvisati.

Speciale: Per sparare con una Testa di Assaultron si consumano ogni volta due colpi di munizioni. Ogni modifica al condensatore per la Testa dell'Assaultron aumenta sia i danni che il numero dei colpi consumati. Si può ridurre il numero dei colpi consumati, riducendo i danni di -1  per ogni colpo consumato in meno del normale (fino a un minimo di 4 danni e 1 colpo consumato).



Le modifiche al Condensatore per la Testa dell'Assaultron sono specifiche e devono essere installate con l'abilità Scienza. Vengono presentate qui di seguito invece che più avanti nel capitolo.

MOD AL CONDENSATORE	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Condensatore Mk III	Mk III	+1  , consuma 3 colpi per attacco	–	+4	Esperto di Robotica
Condensatore Mk IV	Mk IV	+2  , consuma 4 colpi per attacco	+0,5	+8	Esperto di Robotica, Scienza! 1
Condensatore Mk V	Mk V	+3  , consuma 5 colpi per attacco	+0,5	+12	Esperto di Robotica, Scienza! 2
Capacitor Mk VI	Mk VI	+4  , consuma 6 colpi per attacco	+1	+16	Esperto di Robotica, Scienza! 3

PISTOLA AD ACIDO

Munizioni: Concentrato Acido

La pistola ad acido è un'arma leggera, simile alla pistola 10mm, modificata per ricevere il composto corrosivo di un concentrato acido invece della tradizionale camera balistica. Le componenti modificate corrispondono a quelle progettate per una comune pistola a spruzzo che spara getti d'acqua.

Una pistola ad acido può accettare una per tipo delle seguenti modifiche, che sono specifiche e devono essere **installate con l'abilità Scienza**:

Mod Specifiche per Pistola ad Acido

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD AL CONCENTRATO					
Caustico	Caustico	+1  , consuma 3 colpi per attacco	+1	+30	–
MOD AL CONTENITORE					
Ampolla Grande	Capacità Alta	+1 Cadenza di Fuoco	+1	+22	–
Fiala Grande	Capacità Massima	+3 Cadenza di Fuoco	+2	+40	–



ARMI PESANTI

ARMI PESANTI	TIPO DI ARMA	VALORE DI DANNO	EFFETTO DEL DANNO	TIPO DI DANNO	CADENZA DI FUOCO	GITTATA	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Cannone da Bordata	Arma Pesante	10	Dirompente	Fisici	0	M	A Due Mani, Esplosiva,	8	140	5
Cryolator	Arma Pesante	4	Raffica, Congelamento, Propagato	da Energia	4	R	A Due Mani, Imprecisa	7	300	4
Pistola Arpione	Arma Pesante	12	Penetrante 1	Fisici	0	M	A Due Mani, Imprecisa, Invalidante	8	120	5

CANNONE DA BORDATA

Munizioni: Palla di Cannone

Il cannone da bordata è un pezzo di artiglieria navale modificato con un telaio che permette di usarlo come arma portatile. Oltre al telaio mobile, il meccanismo di accensione è stato modificato per includere degli innesci elettronici che sostituiscono la miccia tradizionale. Questo cannone richiede comunque il caricamento classico, con le palle di cannone che si caricano direttamente dentro la bocca.

Un cannone da bordata può montare una per tipo delle seguenti modifiche, che sono specifiche e devono essere installate con l'abilità **Riparare**:



Mod Specifiche per Cannone da bordata

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA CANNA					
Canna Leggera	Rigata	+2 , Rimuove Esplosiva	+1	+30	Fanatico delle Armi 2
Canna Lunga	Lunga	Aumenta la Gittata di 1 grado	+1,5	+40	Fanatico delle Armi 1
MOD AL SERBATOIO					
Lanciatore M79	Convertito	Aumenta la Gittata di 1 grado, Le Munizioni diventano Granate 40mm	—	+3	Scienza! 1
Serbatoio Multicolpo	A Ripetizione	+1 Cadenza di Fuoco, Ottiene Impreciso	+0,5	+45	Fanatico delle Armi 3

CRYOLATOR



Munizioni: Criocella

Il Cryolator è una macchina progettata con la capacità di eseguire il congelamento criogenico, pur rimanendo portatile. Analogo a un lanciafiamme nella concezione, il cryolator prende gas azoto pressurizzato da una criocella e lo liquefa, spruzzando il prodotto chimico concentrato verso la zona desiderata entro gittata.

Un cryolator può montare una per tipo delle seguenti modifiche, che sono specifiche e devono essere **installate con l'abilità Scienza**:



Mod Specifiche per Cryolator

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA CANNA					
Canna Cristallizzata	Cristallizzata	+2  , Aumenta la Gittata di 1 grado, -1 Cadenza di Fuoco, Rimuove Stordente, Rimuove Inaffidabile	+2,5	+40	Scienza! 2
MOD AL CARICATORE					
Caricatore a Fusione	Convertito	I Danni diventano 2  , - 1 Cadenza di Fuoco, Le Munizioni diventano Celle di Fusione	—	+21	Scienza! 2
MOD AL CALCIO					
Calcio per Compensazione del Rinculo	A Rinculo Compensato	+1 Cadenza di Fuoco	+1	+45	—
MOD AL MIRINO					
Mirino Reflex	Tattico	Può Ritirare il dado del punto di impatto	—	+17	—

PISTOLA ARPIONE

Munizioni: Arpione

La Pistola arpione è una versione portatile del cannone ad arpione, dove viene sacrificata la potenza per la maneggevolezza. Lo speciale telaio progettato consente all'arma di essere trasportata con facilità e l'arma possiede anche un meccanismo di innesco per facilitare lo sparo.



Una pistola arpione può montare una per tipo delle seguenti modifiche, che sono specifiche e devono essere **installate con l'abilità Riparare**:

Mod Specifiche per Pistola Arpione

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD AL CARICATORE					
Arpione Spinato	Spinato	Ottiene Violento, Ottiene Persistente	—	+21	—
Dardi à Fléchette	Minuscolo	Ottiene Propagato, Diminuisce la Gittata di 1 Grado	—	+15	Fanatico delle Armi 2
MOD AL CALCIO					
Calcio per Compensazione del Rinculo	A Rinculo Compensato	+1 Cadenza di Fuoco	+7,5	+45	—
MOD AL MIRINO					
Mirino Corto	Con Mirino	Ottiene di Precisione	+0,5	+28	Fanatico delle Armi 1
Mirino Gunner	Tattico	Può Ritirare il dado del punto di impatto	—	+17	—

ARMI DA MISCHIA DEGLI AUTOMATRON



ARMI DA MISCHIA	TIPO DI ARMA	VALORE DI DANNO	EFFETTO DEL DANNO	TIPO DI DANNO	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Artiglio	Senza Armi	3 	—	Fisici	—	1	25	1
Artiglio da Costruzione	Senza Armi	4 	Dirompente	Fisici	—	1,5	25	0
Morsa	Senza Armi	4 	Dirompente	Fisici	—	7,5	30	2
Sega Circolare	Da Mischia	3 	Penetrante	Fisici	—	1,5	25	2
Trapano	Senza Armi	5 	Violento	Fisici	Invalidante	10	50	1

ARTIGLIO

Per impostazione predefinita molti robot, dai rari robo-brain ai Protectron, sono dotati di artigli per facilitare il loro lavoro e aiutarli a interagire con l'ambiente circostante. Nata più da logiche di progettazione che di marketing, nel tempo questi artigli si sono rivelati più utili ed efficienti rispetto a brutte copie di mani umane, e così le mani robotiche spesso presentano due o tre artigli singoli piuttosto che cinque "dita".

Un artiglio può montare le seguenti modifiche, che devono essere **installate con l'abilità Riparare**:

Mod Specifiche per Artiglio

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Mod Folgorante	Folgorante	+2  , i danni diventano da Energia	—	+15	Fabbro 2, Esperto di Robotica 1
Mod Stordente	Stordente	+3  , Ottiene Stordente, i danni diventano da Energia	—	+30	Fabbro 2, Esperto di Robotica 1



ARTIGLIO DA COSTRUZIONE

Un artiglio da costruzione, a differenza dell'artiglio robotico, non è opponibile ed è invece progettato per afferrare materiali come i pali in una presa a pinza. La loro presa è più forte rispetto a quella degli artigli opponibili della maggior parte dei robot e può perfino spezzare materiali rinforzati.



MORSA

Equipaggiamento standard per un Protectron da costruzione, queste morse possono applicare un enorme grado di pressione quando afferrano un nemico. Originariamente progettata per fornire un meccanismo di bloccaggio stabile per mantenere fermi due materiali da costruzione, nella Zona Contaminata viene riutilizzata per piegare e spezzare le armature e perfino gli arti contenuti in esse.



SEGA CIRCOLARE

Costruito per svolgere diversi lavori domestici, l'ultimo modello di Mister Handy era dotato di una sega circolare in titanio per aiutare la mamma in cucina, il papà a tagliare la legna in cortile e per svolgere dei lavoretti in casa. Nella Zona Contaminata, quest'oggetto diventa un'arma letale che aiuta il robot a difendersi dalla schiera di creature mutanti in cui potrebbe imbattersi.

TRAPANO

Installare trapani industriali sugli automatron è una pratica piuttosto spietata e, come arma da mischia, i trapani possono causare ferite devastanti sia agli animali che ai mutanti. Anche se è complicato da usare, sia in attacco che in difesa, se un bot riesce a mettere a segno un bel fendente sul bersaglio, è probabile che questo basti a metterlo come minimo fuori combattimento.







★ *Capitolo Cinque* ★

CONDURRE IL GIOCO

REPUTAZIONE PRESSO LE FAZIONI...	100
REPUTAZIONE PRESSO IL SINGOLO PNG...	113
PERSONAGGI GIOCANTI SINTETICI...	115
COSTRUIRE L'IDENTITÀ DI UN INSEDIAMENTO...	117
FARSI DEGLI ALLEATI E MANTENERLI...	127
ATTACCARE GLI INSEDIAMENTI...	132
SOCCORRERE GLI INSEDIAMENTI...	137

Capitolo Cinque

CONDURRE IL GIOCO

REPUTAZIONE PRESSO LE FAZIONI

Ogni fazione della Zona Contaminata possiede una propria ideologia condivisa su ciò che è buono e ciò che non lo è rispetto all'aumento e alla diminuzione della reputazione. Il GM può usare i valori delle diverse fazioni, elencati di seguito, come influenze positive e negative sulle prove di reputazione (**Prontuario del GM**, pagg. 7-8).

Il GM può utilizzare le regole sulla reputazione per tutti i gruppi che hanno un ruolo significativo nelle sue missioni, compresi piccoli gruppi di sopravvissuti, insediamenti vicini, compagnie carovaniere, milizie locali e qualsiasi altro gruppo di individui uniti da un interesse comune. Servendosi delle domande base delle regole sulla reputazione o delle influenze elencate di seguito, i personaggi possono stringere alleanze con i vicini o ritrovarsi circondati da nemici. Mentre gli insediamenti in cui operano i personaggi utilizzano la Felicità per determinare come sono visti i rispettivi leader locali (vedere *Esigenze dell'Insediamento e Azioni*, pag. 37), le relazioni con gli altri insediamenti o con i commercianti incontrati dai personaggi possono essere gestite mediante le regole presentate di seguito.

LA CONFRATERNITA D'ACCIAIO

Lo scopo della Confraternita d'Acciaio è ricostruire la civiltà mediante tattiche militari e controllo della tecnologia. Nella Confraternita, ogni membro ha il proprio rango (la Catena Vincolante) che determina la sua vita all'interno della fazione e le interazioni con il mondo esterno. Nei rapporti con i membri della Confraternita questo aspetto va sempre tenuto presente. Gli iniziati sono le reclute, gli scribi ricercano

e riparano le tecnologie prebelliche, i cavalieri fabbricano le armi e i paladini gestiscono le operazioni nella Zona Contaminata. Le loro opinioni sulla purezza della razza umana li porta a disprezzare i mutanti e i sintetici, al punto da non ammettere nei propri ranghi nessun essere senziente non umano. Ciò non significa che ognuno dei membri, a livello personale, condivida le radicali opinioni della fazione, ma di certo gli estranei sono considerati inferiori: qualcuno di cui servirsi per raggiungere i propri obiettivi, finché non dimostra di aderire all'ideologia della Confraternita.

INFLUENZE POSITIVE

Le azioni seguenti costituiscono influenze positive sulla reputazione di un personaggio presso la Confraternita d'Acciaio:

- Completare una missione per la Confraternita d'Acciaio
- Obbedire agli ordini dei diretti superiori della Confraternita
- Rispettare la struttura di comando della Catena Vincolante
- Proteggere la tecnologia prebellica
- Consegnare tecnologia prebellica alla Confraternita
- Recuperare conoscenze scientifiche e condividerle con la Confraternita
- Uccidere creature mutanti
- Uccidere sintetici

INFLUENZE NEGATIVE

Le azioni seguenti costituiscono influenze negative sulla reputazione di un personaggio presso la Confraternita d'Acciaio:

- Mancare un obiettivo assegnato dalla Confraternita
- Disobbedire o mancare di rispetto a superiori della Confraternita
- Distruggere tecnologia prebellica
- Condividere tecnologia o conoscenze scientifiche con individui che potrebbero abusarne
- Risparmiare la vita di mutanti e sintetici

Prove di Reputazione presso la Fazione

Per effettuare una prova di reputazione presso una fazione, quando i PG giungono a una pietra miliare della missione o alla fine di una missione che coinvolga la fazione interessata, devono contare le influenze positive e quelle negative possedute dai PG presso la fazione stessa. Poi si effettua una prova di abilità nel modo seguente:

- **Determinare il Numero Bersaglio:** Il numero bersaglio per questo tiro è pari a CAR + grado attuale di reputazione del PG.
- **Determinare la Difficoltà:** La difficoltà di questo tiro è pari al numero di influenze negative possedute dal personaggio.
- **Determinare la Riserva di Dadi:** Tirare un numero di d20 pari al numero di influenze positive possedute dal PG.
- **Contare i Successi:** Ogni d20 che ottiene un risultato pari o inferiore al numero bersaglio genera un successo. Ogni d20 che ottiene un risultato pari o inferiore al grado di reputazione posseduto genera due successi. Ogni d20 che ottiene un 20 genera una complicazione e determina un abbassamento della reputazione del personaggio presso la fazione se le influenze negative sono maggiori delle positive.
- **Confrontare con la Difficoltà:** Se il numero di successi è uguale o maggiore della difficoltà della prova di reputazione, il personaggio la supera e aumenta la propria reputazione di un grado. Se è minore, il personaggio fallisce e non aumenta la propria reputazione.



Reputazione presso la Confraternita d'Acciaio

GRADO DI REPUTAZIONE	INFLUENZA
0 (Ostile)	La Confraternita d'Acciaio è una delle fazioni peggiori da avere contro. Attaccano a vista non appena riconoscono il nemico e impiegano tutta la loro capacità offensiva. Requisiscono tutta la tecnologia in possesso del nemico senza contrattare o concedere nulla. Una reputazione ostile con la Confraternita d'Acciaio aumenta la difficoltà delle prove di Oratoria di 3.
1 (Diffidente)	Con una reputazione diffidente, la Confraternita d'Acciaio potrebbe rifiutare le richieste di negoziati o assistenza del personaggio. La Confraternita non si fida del personaggio e non lo considera degno di rispetto e correttezza. I suoi membri non apprezzano che il personaggio possieda tecnologie di cui potrebbe abusare. La reputazione di partenza di un personaggio presso un particolare capitolo della Confraternita dipende molto dal grado di isolamento del capitolo stesso, ma spesso potrebbe essere diffidente.
2 (Neutrale)	Una reputazione neutrale indica che la Confraternita è indifferente nei confronti del personaggio, ma comunque meno propensa a stringere amicizia della maggior parte delle altre fazioni. Il personaggio non è considerato un soggetto cui dedicare tempo e risorse, in quanto non ha ancora dimostrato nulla né in un senso né nell'altro.
3 (Amichevole)	Con una reputazione amichevole, la Confraternita o i suoi rappresentanti ascolteranno ciò che il personaggio ha da dire, ma senza considerarlo ancora un amico. I membri della Confraternita possono negoziare con il personaggio se ritengono di poterne ottenere un vantaggio e potrebbero perfino giungere a fornirgli informazioni e assistenza, se questo può favorire i loro piani.
4 (Fidata)	Se la Confraternita si fida del personaggio potrebbe accettare di fornirgli provviste, armature o armi a un prezzo ragionevole. Se il personaggio si è già dimostrato affidabile e ha mostrato di condividere i valori della Confraternita, questa potrebbe anche offrirgli di accoglierlo tra le sue fila.
5 (Alleata)	Come alleato della Confraternita il personaggio si è dimostrato degno della sua ammirazione. Può avanzare nella catena di comando dell'organizzazione e, godendo del rispetto degli scribi che ne sono i custodi, può accedere più facilmente alle armi e alle tecnologie della Confraternita. Continuando a vivere secondo i loro valori e a perseguire i loro stessi obiettivi il personaggio sarà parte di una comunità di individui pronti a sacrificare la propria vita per salvare la sua.



La Legione di Caesar

La Legione di Caesar non è una fazione con cui i personaggi possono allearsi. L'unico metodo di reclutamento impiegato da Caesar e dalla sua corte fascista è la riduzione in schiavitù e i personaggi non sarebbero mai considerati dei pari. L'unica lealtà desiderata dalla Legione del Caesar viene ottenuta mediante indottrinamento e abusi.

I FIGLI DELL'ATOMO

La Chiesa dei Figli dell'Atomo è un'organizzazione religiosa che adora una divinità chiamata "Atomo". I suoi membri venerano le radiazioni, che considerano benedizioni dell'Atomo, chiamandole "il Suo Bagliore". La loro delirante fede li porta a considerare gli irradiati persone benedette. Enfatizzano l'abolizione dell'individuo per il bene del gruppo e attendono il realizzarsi della Scissione: il lento collasso dei loro stessi atomi causato dall'esposizione alle radiazioni. La loro congregazione è molto variegata e i personaggi possono trovarsi a interagire separatamente con piccole comunità ecclesiali distinte.

INFLUENZE POSITIVE

Le azioni seguenti costituiscono influenze positive sulla reputazione di un personaggio presso i Figli dell'Atomo:

- Completare una missione per la chiesa
- Perseguire la Scissione mediante radiazioni
- Ricevere una Rivelazione sotto forma di visione o messaggio
- Difendere la chiesa dai suoi nemici
- Fare la carità alla chiesa tramite atti o donazioni

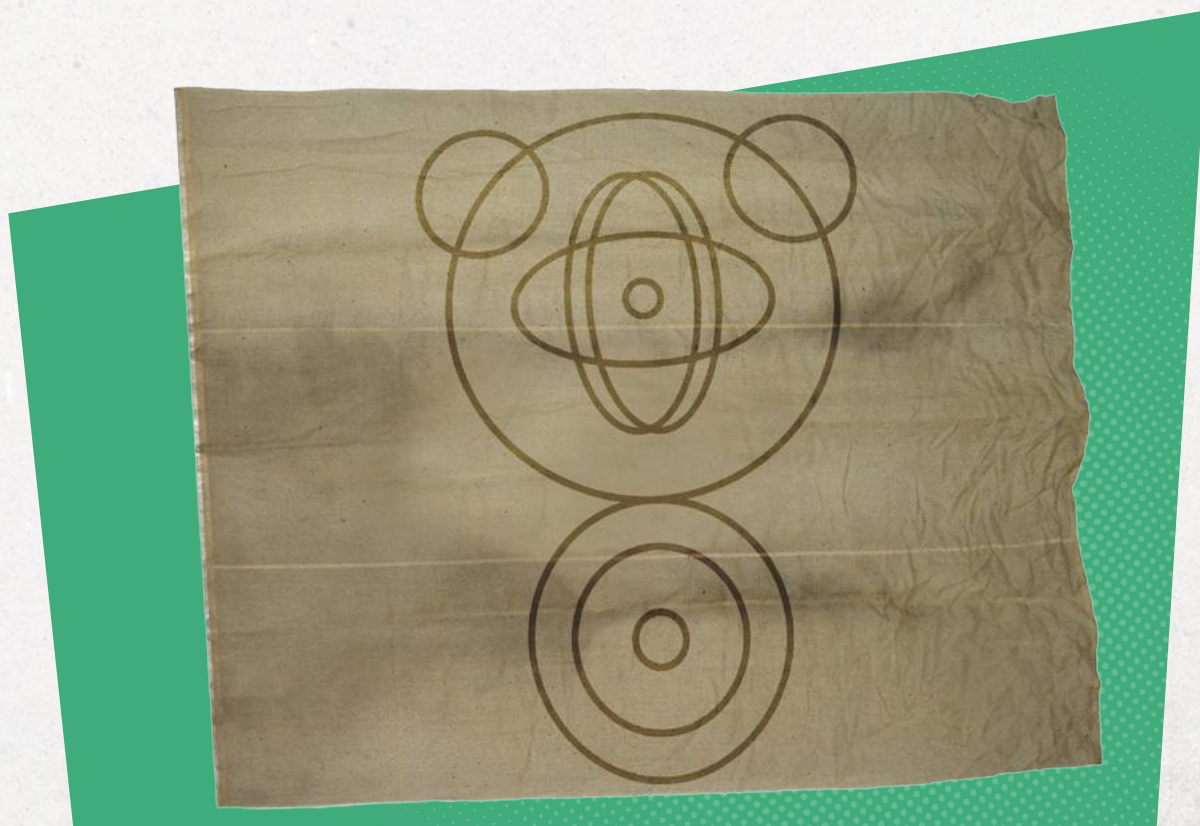
INFLUENZE NEGATIVE

Le azioni seguenti costituiscono influenze negative sulla reputazione di un personaggio presso i Figli dell'Atomo:

- Decontaminare un ambiente dalle radiazioni o eliminare un dispositivo radioattivo
- Curare un individuo contaminato dalle radiazioni
- Mostrare comportamenti materialistici o meschini
- Rifiutarsi di obbedire ai precetti di un confessore o di una madre della chiesa

"Venite avanti e dissetatevi alle acque del Bagliore, perché questo antico strumento bellico oggi è la nostra salvezza, il più autentico simbolo della Gloria dell'Atomo! Che esso simboleggi sempre la Scissione accaduta nel passato e la risplendente promessa di quella che aspetta anche noi nei giorni che verranno! Affidate i vostri corpi all'Atomo, amici miei. Abbandonatevi al suo potere, sentite il suo Bagliore e accogliete la Scissione."

—Confessore Cromwell



Reputazione presso i Figli dell'Atomo

GRADO DI REPUTAZIONE	INFLUENZA
0 (Ostile)	Quando sono ostili, i Figli dell'Atomo possono dimostrarsi una forza terrificante. Il personaggio farebbe meglio a tenersi alla larga dalle loro riunioni e anche dai singoli membri della chiesa, se non vuole rischiare un'orribile morte radioattiva. Animati da un fervore religioso assoluto e unico in tutta la Zona Contaminata, i Figli dell'Atomo non avranno pace finché non saranno riusciti a imporre la Scissione al personaggio mediante le loro pistole gamma e i loro fucili irradiati. Il personaggio è visto come una minaccia per l'organizzazione e per i valori che persegue.
1 (Diffidente)	Con una reputazione diffidente, la chiesa continua a domandarsi quale sia il reale scopo della presenza del personaggio. Se non viene fatto allontanare, i Figli dell'Atomo possono accettare la presenza stabile del personaggio presso di loro solo se questo diventa un convertito. La conversione può avvenire mediante un irradiazione forzato o con un rito di passaggio. Se non è possibile, al personaggio viene chiesto di andarsene e di non avvicinarsi più alla chiesa, anche mediante l'uso della forza se necessario.
2 (Neutrale)	Come organizzazione finalizzata ad accogliere nuovi membri e a espandersi, la Chiesa dell'Atomo è una delle più gentili verso chi gode di una reputazione neutrale. L'accoglienza riservata ai visitatori è calda e benevola, anche se forse un po' troppo pressante nel sensibilizzare il nuovo arrivato alla causa e agli scopi della chiesa.
3 (Amichevole)	Con una reputazione amichevole, la chiesa conosce il personaggio e lo chiama per nome. I suoi membri potrebbero riservargli un trattamento speciale e considerarlo un membro della loro congregazione che non ha ancora trovato la fede. Il personaggio può anche chiedere e ricevere trattamenti di favore e assistenza dai membri più generosi della chiesa. In alcune chiese, l'unico modo per il personaggio di ottenere una reputazione amichevole è convertirsi volontariamente o venire irradiato durante la celebrazione di un rito di passaggio.
4 (Fidata)	In caso di necessità i Figli dell'Atomo potrebbero destinare al personaggio alcune delle loro risorse, oppure il personaggio potrebbe essere famoso e onorato dai membri più umili della congregazione, che sarebbero ben felici di aiutarlo se lo richiede, anche se esiterebbero a mettere a rischio le proprie vite per i suoi scopi personali.
5 (Alleata)	Come alleato dei Figli dell'Atomo, il personaggio gode di una notevole stima da parte della chiesa, ha dimostrato la sua fede nell'Atomo e nella Scissione e potrebbe perfino avere ricevuto una rivelazione dallo stesso Atomo. I Figli dell'Atomo non si limitano ad assistere il personaggio nel perseguimento dei suoi scopi condivisi, ma potrebbero anche mettere volentieri a rischio le loro vite per il successo della missione. Il personaggio è considerato uno dei prescelti dell'Atomo, inviato alla congregazione per illuminarla con la sua luce abbagliante.

L'Enclave

L'Enclave è una pericolosa fazione i cui membri non considerano i variegati abitanti della Zona Contaminata come loro pari, ma come mutanti inferiori. Non intrattengono relazioni con nessun altro gruppo sopravvissuto alla Grande Guerra o formatosi subito dopo. Ogni volta che, a quanto si sa, hanno aiutato altre persone, c'era un secondo fine. Pertanto, qualsiasi sia la reputazione posseduta dai personaggi presso questa fazione, può essere distrutta in un attimo dagli obiettivi totalitari dell'Enclave. Il GM potrebbe decidere di applicare le regole sulla reputazione anche ai rapporti dell'Enclave con i personaggi, per poi tradirli, ma solo se tutti i giocatori sono a proprio agio con questo tipo di narrazione e trovano divertente anche la fase di collaborazione con questa organizzazione clandestina.

L'ISTITUTO

Isolazionista, tecnologicamente avanzato e piuttosto indifferente agli effetti delle sue azioni sul mondo di superficie, l'Istituto è un'organizzazione con cui è difficile conquistarsi una buona reputazione. Gli scopi e i desideri dell'Istituto vengono perseguiti e realizzati dai suoi membri sintetici, che si teletrasportano sopra e sotto la superficie a seconda delle esigenze. Per questo, incontrare un vero agente dell'Istituto (e in particolare un membro importante del suo tavolo direttivo) è incredibilmente difficile. Indifferenti alla popolazione di superficie del Commonwealth, i membri dell'Istituto potrebbero decidere di servirsi dei personaggi per i propri scopi e gettarli via una volta raggiunti, ma se riescono a guadagnarsi davvero la fiducia dell'Istituto, i personaggi possono ottenere una nuova vita sotterranea molto più sicura, serena e pulita della precedente.

INFLUENZE POSITIVE

Le azioni seguenti costituiscono influenze positive sulla reputazione di un personaggio presso l'Istituto:

- Completare una missione per l'Istituto
- Recuperare un sintetico di terza generazione fuggitivo
- Permettere il completamento del progetti per l'Istituto
- Recuperare dalla superficie tecnologie preziose per l'Istituto
- Infliggere una pesante sconfitta alla Confraternita d'Acciaio
- Infliggere una pesante sconfitta ai Railroad

INFLUENZE NEGATIVE

Le azioni seguenti costituiscono influenze negative sulla reputazione di un personaggio presso l'Istituto:

- Aiutare i Railroad a fare evadere un sintetico di terza generazione
- Consegnare tecnologie desiderate dall'Istituto alla Confraternita d'Acciaio
- Sabotare un'operazione dell'Istituto
- Rivelare al mondo i segreti dell'Istituto

L'Uomo Nero

Tra i coloni e i sopravvissuti del Commonwealth, l'Istituto ha la fama di un misterioso uomo nero. Quando chiunque può essere un sintetico, chi può immaginare cosa hanno davvero in mente per quelli della superficie. Tenendo conto di questo aspetto, il GM può tradurre in termini di gioco il mistero che avvolge questa organizzazione aumentando la portata delle complicazioni delle prove di reputazione presso l'Istituto.

Aumentare la portata della complicazione delle prove di reputazione presso l'Istituto a 18-20 su un d20. Se il giocatore ottiene una complicazione, questa determina una diminuzione della reputazione anche se le influenze positive superano quelle negative.



Reputazione presso l'Istituto

GRADO DI REPUTAZIONE	INFLUENZA
0 (Ostile)	L'Istituto è probabilmente l'elemento più imprevedibile del Commonwealth a causa dell'imperscrutabilità dei suoi obiettivi. Per questo, lavorando per i suoi membri, è facile sbagliare e perdere il loro favore. Il rischio di essere attaccati dall'Istituto, che dispone di una potente rete di informatori e di un'apparentemente infinita riserva di sintetici di generazioni precedenti, è molto elevato. Che si tratti di difendersi da un'ondata di sintetici Gen 1 o perfino di affrontare un efficiente e letale predatore, tutto è possibile quando la reputazione del personaggio è ostile.
1 (Diffidente)	Se il personaggio ha operato contro l'Istituto dalla superficie, senza attaccarlo direttamente, l'atteggiamento dell'organizzazione nei suoi confronti sarà cauto. Le informazioni sul personaggio fornitigli dalla sua rete potrebbero avere indotto l'Istituto a vigilare su ogni sua mossa potenzialmente dannosa per i loro piani. L'Istituto potrebbe osservare il personaggio senza affrontarlo direttamente, mentre se il personaggio aveva una relazione più stretta con l'organizzazione, questa potrebbe interrompere i contatti e impedirgli l'accesso alle sue strutture.
2 (Neutrale)	Mentre nel Commonwealth quasi tutti guardano l'Istituto con inquietudine, l'Istituto osserva a sua volta gli abitanti della superficie, pertanto possedere una reputazione neutrale con l'Istituto ha più a che fare con la sua arroganza che con una reale considerazione per il personaggio. L'Istituto resta nell'ombra, forse tenendo d'occhio il personaggio se questo si è fatto un certo nome nel mondo di superficie.
3 (Amichevole)	Una relazione amichevole con l'Istituto può essere difficile da ottenere, ma è successo che agenti della superficie abbiano lavorato per l'Istituto in cambio di forniture, tecnologia o perfino potenziamenti cibernetici. Una reputazione amichevole potrebbe rappresentare semplicemente una collaborazione a termine in cui i vantaggi sono tutti a favore dell'Istituto, oppure l'inizio di un rapporto di più ampio respiro, fermo restando che l'Istituto è sempre molto guardingo nei confronti degli abitanti di superficie.
4 (Fidata)	L'Istituto è molto restio a concedere la propria fiducia, ma a chi la conquista si apre un mondo di ricompense. Senza necessariamente essere invitato nella struttura sottostante il C.I.T., al personaggio vengono dati equipaggiamento e assistenza, ma solo per missioni a favore dell'Istituto. Per la sua missione il personaggio potrebbe perfino ricevere l'assistenza di un potente sintetico Gen 3, o equipaggiamenti sperimentali (se il personaggio sia o meno parte dell'esperimento resta una questione aperta...).
5 (Alleata)	Per essere un vero alleato dell'Istituto occorre essere inserito nei suoi ranghi in qualità di operativo o di scienziato. È raro che l'Istituto recluti individui della superficie, ma la sua ridotta comunità di brillanti menti scientifiche non può autosostenersi all'infinito. Al personaggio può essere assegnato uno spazio all'interno dell'Istituto, oppure può essere assistito pur rimanendo sulla superficie. Quando la missione lo richiede, il personaggio potrebbe anche ricevere il completo supporto dell'Istituto, con il suo esercito di androidi da combattimento.

I MINUTEMEN

I Minutemen sono una fazione che non possiede una base operativa, superstiti di un conflitto a Quincy che li ha quasi cancellati. Prima, la loro milizia era composta da contadini e commercianti completamente devoti alla causa della protezione della sicurezza e della libertà altrui: "proteggere le persone senza perdere un minuto" nella Zona Contaminata del Commonwealth.

INFLUENZE POSITIVE

Le azioni seguenti costituiscono influenze positive sulla reputazione di un personaggio presso i Minutemen del Commonwealth:

- Completare una missione per i Minutemen
- Salvare dei Minutemen o le persone che hanno giurato di proteggere
- Fare la carità a chi non riesce a sostenersi da solo
- Infliggere una pesante sconfitta ai Gunner

- Rinunciare al compenso dopo avere completato una missione per i Minutemen
- Riparare armi e armature dei Minutemen o donargliene di nuove

INFLUENZE NEGATIVE

Le azioni seguenti costituiscono influenze negative sulla reputazione di un personaggio presso i Minutemen del Commonwealth:

- Derubare insediamenti, carovane o accampamenti dei sopravvissuti
- Fare del male a coloni e commercianti
- Allearsi con individui come predoni, Supermutanti, Gunner o altre fazioni malvagie
- Non proteggere chi non è in grado di farlo da solo



Reputazione presso i Minutemen

GRADO DI REPUTAZIONE	INFLUENZA
0 (Ostile)	I Minutemen sono piuttosto tolleranti verso differenze e specificità degli abitanti della Zona Contaminata. Un basso grado di reputazione presso i Minutemen non implica necessariamente che questi attacchino subito il personaggio, ma sicuramente preferiranno non averlo vicino o negli insediamenti che proteggono.
1 (Diffidente)	Avere una reputazione diffidente con i Minutemen significa subire la loro disapprovazione più che la loro ostilità. Invece di ricevere aiuto, come pressoché tutti quelli che si rivolgono ai Minutemen, il personaggio potrebbe ritrovarsi accolto con un'aria da: "E tu che vuoi?". A meno che non desideri contribuire alla loro missione, la cosa migliore è restarsene alla larga dai Minutemen.
2 (Neutrale)	In linea generale i Minutemen accolgono tutti, anche gli sconosciuti. Considerano le persone buone e sincere fino a prova contraria. Sono amichevoli e disposti ad aiutare il personaggio, perché questa è la loro missione. In caso di necessità potrebbero difenderlo senza chiedere nulla in cambio. Non modificheranno i loro piani per mettersi consapevolmente in pericolo e non compiranno azioni aggressive per il personaggio, ma saranno felici di proteggerlo se si troverà in pericolo.
3 (Amichevole)	Essere un amico dei Minutemen può garantire al personaggio un trattamento di favore e più informazioni, rifornimenti e aiuto in combattimento. I Minutemen faranno ben più che difendere un onorevole abitante della Zona Contaminata come il personaggio: a questo grado di reputazione potrebbero anche reclutare il personaggio e chiedergli di lottare con loro.
4 (Fidata)	Non solo i Minutemen combattono al fianco del personaggio, ma potrebbero affidargli una consistente fetta delle loro risorse per una missione finalizzata a un bene superiore, accompagnandolo fino al termine di tale missione. È questa la misura della loro fiducia nei confronti del personaggio.
5 (Alleata)	Il personaggio gode dell'ammirazione di questa fazione al punto che essa è disposta a modificare i propri piani per difendere un insediamento indicato dal personaggio e alcuni dei suoi membri potrebbero essere disposti a sacrificare la propria vita per la causa propugnata dal personaggio.

I RAILROAD

Gli unici amici dei sintetici, i Railroad li aiutano a sfuggire al controllo dell'Istituto mentre i suoi scienziati continuano a negare che essi siano autocoscienti. I Railroad aiutano i sintetici mentre quasi tutti gli altri abitanti del Commonwealth li temono o vogliono semplicemente sterminarli. I valori fondanti dei Railroad sono la libertà e l'evoluzione personale. Dopo decenni di lotte e rifondazioni, oggi l'organizzazione è molto attenta a non rivelare dove, con chi e cosa sia. Di conseguenza, l'alleanza con questa fazione può rivelarsi diversa dalle altre, sia nella meccanica che per i benefici che comporta.

INFLUENZE POSITIVE

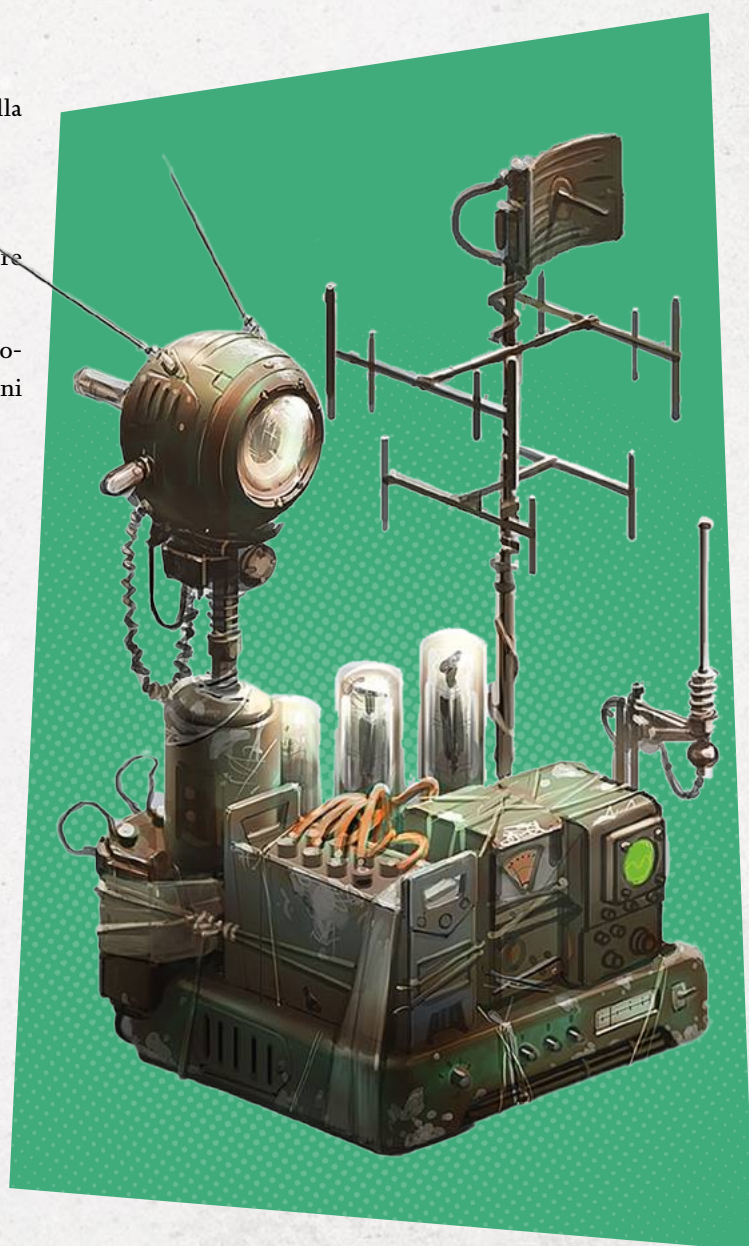
Le azioni seguenti costituiscono influenze positive sulla reputazione di un personaggio presso i Railroad:

- Completare una missione per i Railroad
- Aiutare un sintetico di terza generazione a evadere dall'Istituto
- Fare proprio il principio per cui gli androidi autocoscienti devono godere degli stessi diritti degli umani
- Ospitare o aiutare agenti dei Railroad
- Infliggere una pesante sconfitta all'Istituto
- Donare armi, armature e munizioni ai Railroad

INFLUENZE NEGATIVE

Le azioni seguenti costituiscono influenze negative sulla reputazione di un personaggio presso i Railroad:

- Recuperare un sintetico per l'Istituto
- Ridurre altre persone in schiavitù
- Esprimere opinioni retrive sui sintetici
- Infliggere una pesante sconfitta ai Railroad
- Smascherare o uccidere uno dei suoi agenti



Reputazione presso i Railroad

GRADO DI REPUTAZIONE	INFLUENZA
0 (Ostile)	Lavorare per l'Istituto o agire direttamente contro i Railroad non può che indurli a vedere il personaggio come una minaccia che impone un intervento. Finché la sua reputazione con la fazione è ostile, il personaggio farebbe bene a guardarsi le spalle in quanto gli agenti dei Railroad cercheranno di assassinarlo con rapidità e discrezione, preferibilmente rischiando il meno possibile.
1 (Diffidente)	Se i Railroad hanno un atteggiamento cauto nei confronti del personaggio, probabilmente questo deve avere in qualche modo disturbato il loro lavoro o deve avere sostenuto e diffuso opinioni radicali contro i sintetici. Per la loro natura clandestina, è improbabile che i Railroad intraprendano un'azione diretta contro il personaggio, ma lo terranno sotto osservazione, giungendo anche a sabotare le sue missioni se queste interferiscono con le loro operazioni.
2 (Neutrale)	In gran parte del Commonwealth la parola "Railroad" non viene quasi pronunciata e dell'organizzazione si sa poco o nulla. I Railroad a loro volta non considerano o interagiscono molto con le altre persone. I Railroad vogliono che le cose rimangano così, quindi, a meno che non abbiano una ragione molto specifica per venire a cercare il personaggio, la cosa migliore per lui è sicuramente seguire la Pista della Libertà.
3 (Amichevole)	Chi si conquista un minimo di apprezzamento da parte dei Railroad, all'interno del gruppo dirigente viene chiamato ironicamente "turista": un civile che assiste i Railroad nelle loro operazioni e fornisce informazioni ai suoi agenti. Questa categoria comprende anche i corridori che portano i messaggi e chi fornisce un nascondiglio temporaneo a un sintetico fuggitivo. Chi compie queste imprese non deve però aspettarsi una grande assistenza da parte dei Railroad: sono i Railroad che contano sul loro aiuto, dopo tutto.
4 (Fidata)	Se il personaggio riesce a conquistare la fiducia dei Railroad, questi gli permettono di giungere un po' più vicino ai loro circoli interni, forse anche nelle loro basi e perfino nel loro QG: un segreto custodito gelosamente, vista anche la quasi distruzione subita dal gruppo in passato. Gli agenti sul campo sono operativi fidati che effettuano missioni per i Railroad e facilitano le evasioni dei sintetici. Gli agenti si avvalgono dell'assistenza di leali proprietari di case sicure, persone che si sono dimostrate discrete e affidabili. Come persona fidata, il personaggio potrebbe diventare un agente e ricevere il sostegno di corridori, informatori e proprietari di case sicure.
5 (Alleata)	Tra i più fidati alleati dell'organizzazione, i membri del QG guidati da Desdemona pianificano e coordinano le attività dei Railroad operativi. Se il personaggio prova la sua affidabilità a questi individui, essi possono dargli accesso a tutti i mezzi a disposizione della fazione, compresi i suoi agenti più esperti, per lo svolgimento di una missione coerente con i loro scopi... ma questo gruppo non è assolutamente disponibile come quello dei Minutemen.

REPUBBLICA DELLA NUOVA CALIFORNIA

La Repubblica della Nuova California è uno stato in espansione che riunisce molti insediamenti, gruppi e interessi politici diversi. In quanto maggiore e più influente fazione della Costa Ovest, gode di una sua propria reputazione e molti, sia fuori che dentro lo stato, possono avere opinioni diverse su chi si definisce alleato della RNC. Quando si effettuano prove di reputazione con un cittadino della RNC, potrebbe essere più pertinente pensare alla reputazione del personaggio presso il gruppo specifico con cui è venuto in contatto, come una compagnia carovaniera o l'esercito della RNC. Le influenze sulla reputazione elencate di seguito si riferiscono agli alti circoli dirigenziali della repubblica, governanti che potrebbero notare le gesta dei personaggi e potrebbero volerli ricompensare direttamente: il presidente, il suo gabinetto, i rappresentanti del congresso della RNC e naturalmente i Baroni dei Bramini che discretamente, nell'ombra, tengono le redini del potere.



INFLUENZE POSITIVE

Le azioni seguenti costituiscono influenze positive sulla reputazione di un personaggio presso la RNC:

- Completare una missione per la RNC
- Promuovere i valori della democrazia e della libertà
- Infliggere una pesante sconfitta ai nemici della RNC
- Rinunciare al compenso per un lavoro commissionato dalla RNC
- Proteggere le loro carovane commerciali o i loro insediamenti da un attacco
- Negoziare l'annessione di un insediamento per la RNC

INFLUENZE NEGATIVE

Le azioni seguenti costituiscono influenze negative sulla reputazione di un personaggio presso la RNC:

- Non riuscire a completare una missione per la RNC
- Danneggiare la repubblica, direttamente o favorendo i suoi nemici
- Ridurre altre persone in schiavitù
- Giocare d'azzardo
- Sfruttare la prostituzione o prostituirsi
- Portare armi in pubblico
- Perturbare l'ordine pubblico a causa dell'assunzione di alcol o stupefacenti

Reputazione presso la Repubblica della Nuova California

GRADO DI REPUTAZIONE	INFLUENZA
0 (Ostile)	Se l'intera RNC è ostile nei confronti del personaggio, può significare che questo è un criminale ricercato con una taglia sulla testa o che è stata diramata una sorta di condanna a morte non ufficiale contro di lui. Se i militari o i tutori della legge della RNC riconoscono il personaggio, potrebbero tentare di arrestarlo. Anche se la RNC rispetta i prigionieri e li tutela dagli abusi, non è detto che un personaggio con una reputazione così bassa riceva un trattamento equo.
1 (Diffidente)	Un rapporto cauto del personaggio con la RNC potrebbe significare che la fazione è a conoscenza di azioni disdicevoli commesse dal personaggio. Il personaggio potrebbe avere compiuto una qualche azione contro i valori fondanti della società della repubblica, senza però attaccarla direttamente. In alternativa, il personaggio potrebbe avere una bassa reputazione con un numero così grande di piccoli gruppi della fazione che la sua brutta nomea si è estesa anche alla repubblica nel suo complesso.
2 (Neutrale)	La RNC non è xenofoba o chiusa nei confronti degli stranieri e molti mercanti carovanieri che commerciano con gli insediamenti esterni si considerano abbastanza cosmopoliti da accettare ogni tipo di persona... umana e mutante. Fintantoché il nuovo arrivato mantiene un atteggiamento pacifico e conduce affari leciti, può godere della libertà e dei diritti civili della Nuova California.
3 (Amichevole)	Se il personaggio è stato notato dai leader politici della RNC, può essere accaduto per la costanza nel sostenere i valori della nuova repubblica o per avere compiuto un'impresa che le ha portato un vantaggio. Consiglieri, rappresentanti e leader locali potrebbero offrire al personaggio piccoli favori o cercare di ingaggiarlo per i loro particolari obiettivi.
4 (Fidata)	Avvicinandosi ulteriormente ai leader della repubblica, il personaggio si trova a godere della loro fiducia e può avvalersene per il perseguimento dei propri scopi, se questi non confliggono in alcun modo con quelli della RNC. Il personaggio può giungere perfino a farsi ascoltare dal capo di un insediamento o da un senatore e per mezzo di essi influenzare il panorama politico della sua zona. A seconda delle situazioni, il personaggio potrebbe perfino ottenere la protezione dell'esercito della RNC.
5 (Alleata)	Come vero alleato della repubblica, il personaggio è diventato un protagonista influente della sua storia. Che sia o meno un cittadino della repubblica, i suoi governanti tengono il personaggio in altissima considerazione e per lui le loro porte sono sempre aperte. I leader locali potrebbero seguire le indicazioni del personaggio, accorrere in suo aiuto o fornirgli equipaggiamento e provviste senza fare domande. Le unità militari della repubblica non esiteranno a combattere al fianco del personaggio contro un nemico comune. Ma l'aspetto più importante è che anche la repubblica potrebbe chiedere aiuto al personaggio, perché gli alleati devono aiutarsi l'un l'altro, come è vero che la guerra non cambia mai...

REPUTAZIONE PRESSO IL SINGOLO PNG

È possibile utilizzare le stesse regole sulla reputazione anche con i compagni e i PNG importanti, se il GM lo desidera. Non tutti i personaggi incontrati dai PG devono necessariamente aderire all'opinione diffusa nella fazione d'appartenenza e altri che rivestono un ruolo importante nella storia potrebbero essere individui indipendenti.

I compagni lavorano a strettissimo contatto con i personaggi e la reputazione potrebbe essere utilizzata per regolare la relazione con essi. Le influenze positive e negative sui singoli individui sono soggette a variazioni maggiori rispetto a quelle su fazioni o gruppi e vengono condizionate dal background, dalle esperienze e dalle precedenti alleanze dei soggetti coinvolti.

REPUTAZIONE PRESSO I COMPAGNI

Quando inizia a collaborare con un compagno, un personaggio giocante possiede reputazione al grado 2.

Quando il personaggio deve convincere, persuadere o interagire a vario titolo con il proprio compagno, può scegliere di utilizzare il grado di reputazione al posto del grado nell'abilità nella determinazione del numero bersaglio ed effettuare il tiro usando **ATTRIBUTO + Reputazione** (grado), per rappresentare il fatto che il personaggio fa parlare la propria reputazione per lui.

AUMENTARE LE REPUTAZIONI INDIVIDUALI

Le relazioni evolvono grazie alla costanza, al sostegno reciproco e ai gesti positivi. Condividere le avversità e combattere insieme nemici comuni porta le persone ad avvicinarsi e a creare legami profondi.

Quando un personaggio raggiunge una pietra miliare insieme al suo compagno, si prende del tempo per coltivare la loro relazione o trova l'occasione per rappacificarsi con il compagno dopo un evento conflittuale, può effettuare una prova di reputazione. Le influenze Positive e Negative sono completamente soggettive, ma comunque simili a quelle già viste per le fazioni.

INFLUENZE POSITIVE

- Il Personaggio ha completato una missione a vantaggio del compagno?
- Le azioni del Personaggio sono in linea con i principi morali del compagno?
- Il Personaggio ha ucciso un nemico del compagno?
- Il Personaggio ha donato al compagno equipaggiamento o forniture adeguate alle sue abilità?

INFLUENZE NEGATIVE

- La missione a vantaggio del compagno è stata un fallimento?
- Le azioni del PG sono andate contro i principi morali del compagno?
- Il PG ha stretto alleanza con i nemici del compagno?
- Il Personaggio ha ucciso o ha permesso l'uccisione di qualcuno vicino al compagno?
- Il Personaggio ha derubato il compagno?
- Il Personaggio non ha rispettato una promessa fatta al compagno?

Una volta formulate le domande e contate tutte le influenze positive e negative applicabili, il personaggio effettua una normale prova di reputazione. La prova di reputazione viene poi risolta come descritto nelle regole esposte all'inizio di questo capitolo o in **Kit del Gamemaster**. D'altra parte, la relazione del PG con il proprio compagno è più intima di quella con una fazione e le azioni del personaggio hanno un peso maggiore sulla sua evoluzione, quindi ogni influenza negativa aumenta la portata della complicazione di 1. Questo implica che la relazione con un compagno può deteriorarsi più velocemente di quella con una fazione dato che è difficile per un compagno perdonare qualcuno che non ascolta le sue richieste, aiuta i suoi nemici o lo deruba mentre si fa accompagnare in giro per la Zona Contaminata!

Reputazione presso il Compagno

GRADO DI REPUTAZIONE	INFLUENZA
0 (Ostile)	Il compagno se ne va e inizia ad agire direttamente contro il personaggio. All'inizio potrebbe limitarsi a cercare di boicottare le sue attività, o potrebbe aggredire lui e gli altri personaggi della compagnia. Tutte le prove di CAR + Oratoria e CAR + Commercio effettuate verso questo compagno hanno la difficoltà aumentata di 2.
1 (Cauto)	Il compagno ha notato che il comportamento del personaggio è in contrasto con la sua visione del mondo e resta in attesa delle sue scelte future. Per ora continua a seguire il personaggio, ma potrebbe contestare le sue scelte. Tutte le complicazioni ottenute nelle prove di CAR + Oratoria effettuate verso questo compagno potrebbero fare sì che esso si rifiuti di obbedire agli ordini, cerchi un pretesto per abbandonare il personaggio o lo affronti direttamente imponendogli una prova di reputazione.
2 (Neutrale)	Il compagno potrebbe essersi appena unito al personaggio, oppure la reputazione del personaggio potrebbe essere risalita da un grado inferiore grazie alle sue azioni, ma il compagno è ancora restio a fidarsi. Questo è il grado di partenza posseduto quando si acquisisce un compagno e il personaggio ha ancora tutto da dimostrare.
3 (Amichevole)	Quando la relazione è amichevole, tra il personaggio e il suo compagno le cose vanno bene. Il personaggio ha dimostrato che i suoi obiettivi sono coerenti con quelli del compagno o si è in qualche modo conquistato la sua ammirazione tramite le sue imprese. Oltre a seguire gli ordini del personaggio come di norma, il compagno potrebbe condividere con lui le provviste, aiutarlo attivamente nella sopravvivenza quotidiana o lavorare anche per altre persone.
4 (Fiducioso)	Quando il compagno ha fiducia nel suo personaggio, non c'è il rischio che possa disobbedirgli o agire contro di lui. Anche se le azioni del personaggio dovessero sembrare in contrasto con i valori del compagno, questo seguirà comunque il personaggio se gli viene assicurato che da quelle azioni scaturirà un bene superiore.
5 (Alleato)	Un vero alleato che accompagnerebbe il personaggio fino alla fine di ogni desolazione. Grazie alla sua relazione con il compagno, il personaggio potrebbe persino influenzarne il sistema di valori e cambiare una delle sue opinioni sul mondo. Le prove di CAR + Oratoria effettuate con l'assistenza del compagno hanno la difficoltà diminuita di 1 fino a un minimo di 1 grazie alla forza del suo patrocinio.



PERSONAGGI GIOCANTI SINTETICI

I sintetici sono il prodotto delle più eccelse menti dell'Istituto, dai primi modelli scheletrici e palesemente artificiali, agli esemplari di ultima generazione indistinguibili dagli esseri umani. Alcuni potrebbero interagire con un sintetico senza scoprirne mai la vera natura, di conseguenza non è impossibile che anche all'interno del gruppo dei giocatori vi siano sintetici sotto mentite spoglie.

INCLUDERE PERSONAGGI GIOCANTI SINTETICI

I sintetici di terza generazione sono stati progettati, tra le altre cose, anche per integrarsi perfettamente nella società umana di superficie. I loro corpi sono creati in laboratorio a partire da tessuti e organi umani, e nel cervello possiedono un impianto cibernetico responsabile della loro programmazione. I loro corpi bioingegnerizzati sono immuni alle degenerazioni biochimiche come l'invecchiamento, l'avvelenamento, l'accumulo di grasso e la contaminazione da radiazioni, inoltre non hanno bisogno di mangiare, bere o dormire (i sintetici compiono comunque queste attività per imitare gli umani e nascondere il proprio status).

Anche se tutti i sintetici sono nati all'interno dell'Istituto, non tutti sono consapevoli di non essere umani. Che siano o meno a conoscenza della loro situazione, il timore nei confronti dell'Istituto e delle sue creazioni mette a rischio tutti i sintetici mescolati agli abitanti della Zona Contaminata e quelli in incognito più degli altri.

Prima di concedere l'inserimento di un personaggio giocante sintetico nel gruppo occorre considerare attentamente questi aspetti e anche verificare l'atteggiamento dei giocatori e dei loro personaggi nei confronti dell'Istituto e dei sintetici, che sia dichiarato esplicitamente o meno. Il GM dovrebbe parlare con il gruppo dei giocatori e assicurarsi che siano tutti a proprio agio con le tematiche di Fallout relative ai sintetici: infiltrazione, tradimento, identità, intolleranza e paura, ma anche emancipazione personale e azione diretta. Il GM deve capire se i giocatori sono davvero felici di esplorare questi temi. Sarebbero disponibili a giocare con dei PNG? Sarebbero disposti ad avere un sintetico sotto mentite spoglie nel gruppo? O forse preferirebbero conoscere la verità come giocatori e fare sì che i loro personaggi la scoprano nel corso della campagna?

"A quel tempo, era l'anno 2227, l'Istituto aveva fatto grandi progressi nella produzione dei sintetici. Ma sembrava non bastare mai. La curiosità scientifica e l'obiettivo della perfezione li spingeva avanti. Ciò che cercavano era... la macchina perfetta. Quindi, emularono il modello migliore a loro disposizione: l'essere umano. In grado di camminare, parlare, totalmente articolato... in grado di fare tutto."

– Padre

CHI DI NOI?

Con i sintetici all'interno del gruppo dei personaggi, è importante stabilire perché essi siano lì e quindi anche in che modo le loro vicende influenzano il procedere della campagna. Non è detto che un personaggio sintetico evaso dall'Istituto conosca le proprie origini. In caso le conoscesse, gli altri personaggi potrebbero aiutarlo consapevolmente, evitando che un loro alleato debba subire il recupero e la riprogrammazione da parte dell'Ufficio Conservazione Sintetici, mentre il sintetico cerca di tutelare la propria autocoscienza. Se invece il personaggio sintetico ignora le proprie origini, probabilmente i Railroad gli hanno cancellato la memoria e impiantato una nuova personalità per proteggere lui e chi gli sta accanto. I giocatori che scelgono di giocare un sintetico con queste caratteristiche, accettano la possibilità che il loro personaggio venga recuperato con la forza da un predatore, disattivato mediante un codice di richiamo e riportato nell'Istituto nel sottosuolo della periferia di Boston. Il GM dovrebbe preparare i suoi giocatori a tale eventualità e comprendere insieme a loro in che modo questa potrebbe costituire un'esperienza formativa per il personaggio, anche se esso non è consapevole del proprio passato. Accettare la regola presentata nella descrizione dell'origine del sintetico a pag. 16, che fondamentalmente implica la fine del personaggio, non è per tutti. Il GM potrebbe accettare di modificare la regola sul codice di richiamo, che potrebbe limitarsi a rendere il sintetico più vulnerabile invece di tramortirlo istantaneamente, oppure potrebbe non cancellare definitivamente i suoi ricordi. In sintesi, per i giocatori lo smascheramento o il recupero



di un personaggio sintetico dovrebbe sempre costituire un gratificante climax preparato da indizi e missioni, non una punizione.

Esiste una terza via per rivelare un personaggio giocante sintetico, quando anche il personaggio stesso ignora la verità sulle proprie origini. Inserendo via via piccoli indizi e contraddizioni si può giungere a una scena drammatica in cui un personaggio, pieno di ricordi cari, ma inseriti artificialmente nella sua programmazione, va in crisi come accade ad Harkness di Rivet City. I personaggi che dubitano della verità sulla loro vita non hanno un sistema oggettivo per capire se sono o meno dei sintetici: l'unico modo di provarlo inequivocabilmente è trovare un particolare componente sintetico sepolto in profondità nel corpo, ma tale operazione risulterebbe fatale per l'ospite.

Falsi Ricordi e Consenso dei Giocatori

All'interno di un gioco è importante stabilire i confini entro i quali tutti i giocatori sono a proprio agio e si divertono. Scoprire che la vita vissuta fino a un certo momento era completamente artificiale, la creazione di qualcun altro, può avere un forte impatto sia sul personaggio che sul giocatore. Tenendo presente questo aspetto, prima di proporre questi temi è fondamentale che il GM si assicuri di avere il permesso dei suoi giocatori e un'idea chiara e condivisa sui limiti da non valicare.

LA VERITÀ VI RENDERÀ LIBERI

Non esiste un metodo certo per distinguere i sintetici Gen 3 dagli altri abitanti della Zona Contaminata. Ogni comunità potrebbe ospitare dei sintetici tra i suoi abitanti, ogni compagnia di avventurieri potrebbe averne uno tra i suoi membri e persino il leader di un insediamento umano potrebbe essere uno di loro. Quando il GM riflette su come gestire la scena della rivelazione, consideri le opzioni seguenti:

- **Non Ti Ricordi di Me?** Attraversare la Zona Contaminata fornisce l'opportunità di conoscere molte cose nuove, ma a volte può capitare anche di scoprire episodi del proprio passato. Quindi, cosa accade quando una persona appartenente al passato sconosciuto del sintetico, o più esattamente al passato della persona che il sintetico sta imitando, viene a salutarlo e il sintetico non ricorda chi sia? Questo episodio potrebbe costituire il primo sassolino di una frana che alla fine potrebbe condurre all'esilio del personaggio o peggio.
- **È Ora di Tornare a Casa.** C'è una bellezza speciale nell'attraversare la Zona Contaminata, con i suoi numerosi abitanti da incontrare e luoghi sorprendenti da visitare, vestigia del mondo che fu. L'unico problema è costituito dall'improvviso attacco dei membri dell'Istituto, tra cui sintetici, finalizzato a catturare un particolare membro del gruppo. Alcuni potrebbero considerarlo un tentativo di rapimento, ma qualcuno sostiene sfacciatamente che starebbero solo cercando di riportarlo a casa.

- **Data Rapporto... Sperimentazione Soggetto.** Le minacce della Zona Contaminata sembrano infinite e questo aspetto dona una bizzarra serenità quando gli eventi rallentano abbastanza da permettere di esplorare una vecchia struttura di ricerca per trovare tappi, materiali o qualche nuovo giocattolo scintillante. Qualche preoccupazione sorge quando il personaggio trova un olonastro che parla di un esperimento finalizzato a integrare sintetici in una comunità e cita un nome ben noto... il suo.
- **Potrei Andare Avanti Tutto il Giorno.** È una brutta giornata quando una banda di predoni riesce a catturare sopravvissuti, o chiunque altro a ben vedere. Le ore passano tutte uguali e nessuno porta cibo o acqua. Sembrano passati giorni e nonostante i prigionieri gridino chiedendo cibo, acqua o un momento di riposo, ognuno sente tali bisogni in momenti diversi. I prigionieri cominciano a sospettare di non essere affatto umani.
- **Nessuna Contaminazione nella Zona Contaminata.** Il pericolo più grande della Zona Contaminata, sorprendentemente, non è costituito dalle creature e nemmeno dai predoni, ma dalle sacche di radiazioni residue sparse in tutta la regione. Quando si è costretti ad affrontare radiazioni ad alta intensità per un lungo periodo e non accade nulla, si attendono con preoccupazione gli effetti a lungo termine. I corpi di questi individui, però, appaiono inalterati ed è sempre più difficile fingere di non vedere.
- **Non C'è Tempo da Perdere.** Nella Zona Contaminata la speranza è riuscire in un modo o nell'altro a vivere comunque una vita piena. Secondo alcuni, il modo migliore per farlo è invecchiare accanto alle persone amate. Ciò che può destare qualche preoccupazione è verificare come il trascorrere degli anni, che modifica l'aspetto e indebolisce tutti i membri del gruppo, lascia totalmente inalterato uno di essi.

COSTRUIRE L'IDENTITÀ DI UN INSEDIAMENTO

Anche se qualcuno preferisce condurre un'esistenza nomade, la maggior parte degli abitanti della Zona Contaminata cerca di costruirsi una casa o sistemarsi in una di quelle rimaste dall'era pre bellica. Creare nuovi interessanti insediamenti da utilizzare nella propria campagna di **Fallout 2d20** è un ottimo sistema per permettere ai personaggi di avere un impatto sulla Zona Contaminata, coinvolgerli in missioni stimolanti e fornire loro nuovi luoghi da esplorare.

Quando si creano insediamenti con cui i PG possono interagire o che possono amministrare, ci sono tre aspetti fondamentali che concorrono a rendere l'insediamento un luogo unico: **luogo, difese e commercio**. Tutti e tre gli aspetti, che permettono di sviluppare i temi e l'atmosfera specifici dell'insediamento anche da un punto di vista narrativo e interpretativo, vengono poi integrati e arricchiti dai contenuti portati dai personaggi, dai PNG, dalle missioni e dalle fazioni.

L'intento di questa sezione è aiutare il GM a dare spessore a queste tre cose per creare insediamenti indimenticabili, come molti di quelli incontrati nei videogiochi di **Fallout**. Una volta attribuita questa forte identità al suo insediamento, il GM può metterla in relazione con le regole presentate nel **Capitolo 2: Insediamenti**, scegliendo nel capitolo gli elementi compatibili con la descrizione del suo insediamento, insieme ai PNG chiave (vedere **Capitolo 6: I Coloni della Zona Contaminata**), per costruire un insediamento casa realistico, che i personaggi possano gestire nei più minimi dettagli. Questa sezione fornisce anche

alcune indicazioni per inserire nel gioco elementi della descrizione dell'insediamento troppo particolari per essere coperti dalle regole del **Capitolo 2: Insediamenti**, ma rappresentabili mediante bonus e penalità ai punteggi di attributo dell'insediamento, presentati in quel capitolo.

LUOGO

Il luogo di un insediamento descrive le caratteristiche del territorio su cui questo sorge e il ruolo eventualmente posseduto dal sito, nel presente o anche prima della Guerra. Fornisce anche il contesto in cui inserire gli altri aspetti trattati in questa sezione. Un valido esempio di insediamento la cui identità è determinata in gran parte dal luogo in cui sorge è l'ancora funzionante palazzo della Saugus Ironworks, che alimenta l'ossessione per il fuoco e il metallo dei suoi occupanti: la banda di predoni Forgiati. Allo stesso modo, anche il Cratere dell'Atomo, il super radioattivo sito di impatto della bomba, costituisce un ambiente inquietante e pericoloso, privo di risorse ma

ricco di spazio, che attrae moltissimi coloni Figli dell'Atomo adoratori delle radiazioni.

Per definire al meglio il luogo del suo insediamento, il GM risponda alle seguenti domande:

- **Infrastrutture e Funzione.** Quali infrastrutture esistono, se ce ne sono, e quanto sono utilizzabili? Si tratta di infrastrutture prebelliche o più recenti? Il sito aveva una funzione? E se ne aveva una, è ancora attivabile?
- **Dimensioni.** Quant'è grande l'insediamento? Quanto utilizza dello spazio a sua disposizione? Ci sono margini di espansione?
- **Risorse.** Quali risorse fornisce il territorio? Si tratta di risorse finite o rinnovabili?
- **Tema e Tono.** Quali caratteristiche uniche del luogo si impongono all'attenzione e sono parte integrante dell'identità dell'insediamento e dei suoi abitanti?
- **Vicinanza ad altri insediamenti e territori di fazioni.** L'insediamento si trova vicino a insediamenti rivali, insediamenti alleati o all'interno dell'area di influenza di una fazione? In che modo questi aspetti influenzano gli abitanti e il loro stile di vita?

ATTRIBUTI DELL'INSEDIAMENTO

Il GM può avvalersi della descrizione così costruita per dare corpo alle sue scelte quando crea insediamenti utilizzando le regole del *Capitolo 2: Insediamento*. Partendo dalla descrizione del luogo, valutare come le sue caratteristiche influenzano gli **Attributi dell'Insediamento** elencate in quel capitolo e le relative meccaniche di gioco, usando le seguenti idee:

- **Residenti:** Un insediamento che sorge in un luogo fornito di buone infrastrutture (o di spazio per costruirle) e risorse naturali e che sia anche facilmente raggiungibile, probabilmente avrà una popolazione pari o superiore alla metà del suo numero massimo di residenti. Gli insediamenti privi di queste qualità probabilmente raggiungeranno un **numero di Residenti** pari o inferiore alla metà del suo massimo.
- **Provviste e Acqua:** Un luogo vicino a una fonte naturale d'acqua o a riserve preesistenti può costituire la base o fornire un bonus al punteggio di Acqua dell'insediamento. Allo stesso modo, lo spazio per coltivare permette di costruire **apezzamenti di orto**. Gli allevamenti destinati all'alimentazione possono costituire la base o fornire un bonus al **punteggio di Provviste** o un bonus 🍷 all'azione di **Caccia**.
- **Energia:** Un luogo che dispone di fonti di energia preesistenti contribuirà al **punteggio di Energia** dell'insediamento prima della costruzione di ulteriori fonti energetiche.
- **Difesa:** Il GM valuti se concedere bonus al **punteggio di Difesa** dell'insediamento per caratteristiche del luogo ragionevolmente associabili alla difesa, come mura preesistenti, una configurazione del terreno che favorisce i difensori o la protezione offerta da edifici prebellici presenti nel luogo, come bunker militari e rifugi antiaerei. È possibile anche concedere un bonus al punteggio di Difesa se l'insediamento sorge vicino ad altri insediamenti alleati che possono accorrere in aiuto, oppure una penalità se l'area circostante l'insediamento è sotto il controllo dei suoi rivali.



- **Letti:** Se un luogo possiede spazio e risorse adeguate, probabilmente disporrà anche di un numero sufficiente di **Letti** per i suoi residenti e anche di qualcuno in più per gli arrivi futuri. Più infrastrutture possiede l'insediamento, più alto sarà il numero di letti **riparati**. Gli insediamenti non pienamente sviluppati o i luoghi in cattive condizioni avranno un numero maggiore di letti **non riparati** o un numero troppo esiguo di Letti rispetto al numero di Residenti.
- **Felicità:** La felicità di un insediamento è statisticamente maggiore se il luogo su cui sorge è in linea generale accogliente e adeguato ai bisogni dei suoi residenti.
- **Guadagno:** Gli insediamenti che sorgono in luoghi ricchi di risorse avranno probabilmente un surplus da destinare al commercio. Il GM consideri la possibilità di aggiungere un bonus 🍀 al guadagno ottenuto se queste risorse (in particolare Provviste e Acqua), sono difficili da reperire in altri luoghi della stessa area.

Analizzare il Luogo di Diamond City

A titolo di esempio di come il luogo possa influenzare un insediamento, analizziamo Diamond City alla luce dei punti sopra descritti.

- **Infrastrutture.** Uno stadio di baseball prebellico in buone condizioni, con muri alti e robusti e un pesante cancello di ingresso. Necessita solo di un po' di normale manutenzione.
- **Dimensioni.** Enorme. Può svilupparsi in verticale dagli spalti dello stadio. Ha ancora un po' di posto per espandersi. È in grado di sostenere un alto numero di residenti stabili e di visitatori.
- **Risorse.** L'energia è fornita da un generatore a fusione prebellico. Le colture e i pascoli dei bramini forniscono provviste. Un piccolo lago fornisce l'acqua. Il commercio ruota attorno a un ampio e multiforme mercato.
- **Tema e Tono.** Chiaramente legato al baseball. La sicurezza indossa uniformi da baseball. I distretti si chiamano "Spalti Superiori" e "Bordocampo" e anche i nomi delle strade sono a tema baseball. La reputazione dell'insediamento come di un luogo sicuro conferisce un tono rilassato e brillante alla narrazione.
- **Vicinanza ad altri insediamenti e territori di fazioni.** I vicini insediamenti di Supermutanti costituiscono una minaccia per tutta la zona. La presenza dell'Istituto nell'area minaccia costantemente i residenti. La vicina cittadina di Goodneighbor accoglie i ghoul cacciati da Diamond City.

Costruire un insediamento basato su questa descrizione mediante le regole presentate nel *Capitolo 2: Insediamenti*, può influenzare gli Attributi dell'Insediamento come segue:

- **Residenti:** L'insediamento possiede un **numero di Residenti** poco inferiore al suo massimo, grazie alla sua abbondanza di spazio, infrastrutture preesistenti e risorse.
- **Provviste e Acqua:** L'insediamento possiede numerosi **appezzamenti di orto** per le colture, allevamenti, un **depuratore d'acqua** collegato al lago e molti esercizi commerciali nel **mercato**.
- **Energia:** L'energia è fornita da un **reattore a fusione**. Lo stadio è illuminato e le sue abitazioni attingono energia costantemente.
- **Difesa:** L'insediamento possiede **torri di guardia** presidiate da squadre che effettuano pattugliamenti a intervalli regolari. I muri e il cancello, appartenenti al progetto originale dello stadio, costituiscono le caratteristiche uniche del luogo e forniscono un bonus di +3 al **punteggio di Difesa**.
- **Letti:** Con l'abbondanza di spazio, le infrastrutture e la sua numerosa popolazione, probabilmente tutti i residenti hanno un letto, spesso **riparato**. L'insediamento inoltre ha ancora spazio per accogliere qualche nuovo residente.
- **Felicità:** Possedere una grande quantità di risorse, letti a sufficienza e difese efficienti fa sì che probabilmente la **Felicità** giornaliera dell'insediamento sia alta.
- **Guadagno:** Il **punteggio di Guadagno** base dell'insediamento (prima dell'intervento dei personaggi) è alto, a rappresentare il multiforme mercato che lo anima e la sua vicinanza alle rotte commerciali e ad altri insediamenti amichevoli.

DIFESE

Qualsiasi insediamento che voglia durare nel tempo deve possedere delle difese e abitanti disposti a combattere contro le minacce che si assiepano sotto le sue mura. In alcuni sono la conformazione del terreno e le strutture preesistenti a fornire questa protezione. In altri la migliore difesa possibile è costituita da torrette e trappole artigianali. Contro i pericoli che prima o poi si abbattono su di essi, molti insediamenti pagano una milizia o si affidano a un piccolo gruppo di residenti addestrati al combattimento. Gli insediamenti che hanno a che fare con una singola minaccia specifica, organizzano difese altrettanto mirate, progettate su misura per respingere il loro nemico.

Le difese possono essere anche non violente e non orientate al combattimento, come per esempio la regola che impone ai visitatori di depositare le armi prima di entrare nell'insediamento o quella per cui può entrare solo chi possiede determinati requisiti. Il villaggio di Covenant, per esempio, impone ai visitatori di superare un test d'ingresso per dimostrare di non essere dei sintetici.

Anche la reputazione di un insediamento può costituire un efficace deterrente. Quelli famosi per armamenti, difese invalicabili o con una lunga storia di attacchi respinti saranno aggrediti meno frequentemente dai predoni e altri parassiti, mentre gli altri nemici pianificheranno attentamente le proprie mosse prima di esporsi.

Quando descrive le difese di un insediamento, il GM risponda alle seguenti domande:

- **Difese Generali.** In che modo l'insediamento si difende contro i pericoli della Zona Contaminata? I residenti hanno competenze belliche? E se sì, quanto sono esperti?
- **Difese Naturali o Preesistenti.** Quali difese preesistenti, se l'insediamento ne ha, derivano dalle sue infrastrutture o dalla conformazione del territorio?
- **Misure Preventive e Non Aggressive.** Di quali difese o sistemi preventivi o non aggressivi dispone l'insediamento? Quali regole o limitazioni impone ai visitatori?
- **Reputazione.** La reputazione posseduta dall'insediamento funge da deterrente per le aggressioni o le incoraggia? Come sono percepiti l'insediamento e i suoi abitanti dagli altri insediamenti dell'area?
- **Punti Deboli.** Contro quali tipi di minacce sono progettate le difese dell'insediamento? Quali sono i punti deboli, materiali o concettuali, della macchina difensiva?

ATTRIBUTI DELL'INSEDIAMENTO

La descrizione dell'insediamento elaborata dal GM può determinare direttamente quali tipi di difese attribuirgli, utilizzando le regole per la Difesa presentate nel *Capitolo 2: Insediamenti*. La descrizione delle difese dell'insediamento può però influenzare anche gli altri **Attributi dell'Insediamento**.

- **Residenti:** Gli insediamenti con un basso **numero di Residenti** difficilmente disporranno di una milizia organizzata, anche se tutti i suoi abitanti potrebbero essere in grado di combattere. Gli insediamenti con un alto **numero di Residenti** hanno un grande bisogno di una milizia e di difese per gestire le minacce esterne e bloccare i disordini interni derivanti da un'alta densità di popolazione.
- **Provviste e Acqua:** Gli insediamenti con alti punteggi di **Provviste** o **Acqua**, ma privi di **Difese**, hanno un'alta probabilità di essere attaccati.
- **Energia:** Gli insediamenti che utilizzano difese automatizzate come torrette e fari necessitano di più generatori, o di **generatori elettrici** più efficienti.
- **Difesa:** Il GM può aumentare il **punteggio di Difesa** dell'insediamento per le sue difese non aggressive, concedendo un bonus proporzionale alla loro efficacia. La reputazione dell'insediamento come luogo ben difeso può costituire la base o fornire un bonus al suo **punteggio di Difesa** (finché tale reputazione viene mantenuta). Il GM può anche, al contrario, infliggere una penalità al punteggio di Difesa degli insediamenti con la reputazione di luoghi facilmente espugnabili. I bonus dipendenti dalla reputazione possono fluttuare con le variazioni di reputazione determinati dalle azioni dei personaggi.
- **Letti:** Gli insediamenti ben difesi spesso dispongono anche di un numero maggiore di letti riparati: case e palazzi non proteggono solo dagli elementi, ma fungono anche da barriere e rifugi contro gli attacchi.
- **Felicità:** Gli insediamenti ben difesi spesso hanno anche un punteggio di Felicità superiore. Se una comunità è estremamente angosciata a causa di una particolare minaccia, il GM potrebbe decidere di infliggere all'insediamento una penalità al **punteggio di Felicità**, per rappresentare l'impatto che tale assillante minaccia ha sulla vita quotidiana degli abitanti.

- **Guadagno:** Gli insediamenti con un basso **punteggio di Difesa** (specialmente quando tale punteggio è inferiore al **numero di Residenti** dell'insediamento), avranno meno **avamposti commerciali per**

le carovane e meno **negozi**, in quanto i venditori non si sentono al sicuro a commerciare e condurre i propri affari nell'insediamento.

Analizzare le Difese di Covenant

Covenant è un piccolo villaggio che sopravvive da decenni difendendo le proprie mura con una combinazione di potenza di fuoco, vigilanza dei residenti e isolamento. Le sue difese possono essere descritte come segue:

- **Difese Generali.** Il villaggio è circondato da un alto muro perimetrale, protetto da nove torrette mitragliatrici montate su piattaforme di legno sopraelevate e da fari. I residenti sono armati e addestrati.
- **Difese Naturali o Preesistenti.** Le case di Covenant, risalenti a prima della Guerra, sono in condizioni eccellenti e facili da difendere.
- **Misure Preventive e Non Aggressive.** I residenti temono i sintetici e sono terrorizzati dall'idea che uno di loro possa infiltrarsi nella loro comunità. Per questo, per essere ammessi in paese i visitatori devono provare di essere dei veri umani superando il test SAFE.
- **Reputazione.** A parte le poche carovane commerciali di passaggio, gli abitanti di Covenant restano isolati e fuori dai radar. Questo li ha resi sconosciuti alla maggior parte del Commonwealth e delle sue fazioni.
- **Punti Deboli.** Il test SAFE è considerato inaffidabile dal suo stesso creatore, questo implica che un sintetico potrebbe superarlo e infiltrarsi nell'insediamento.

Utilizzando questa descrizione per costruire un insediamento, le regole presentate nel *Capitolo 2: Insediamenti* possono influenzare gli **Attributi dell'Insediamento** come segue:

- **Residenti:** L'insediamento è ben difeso, quindi probabilmente il suo **numero di Residenti** sarà pari o superiore alla metà del suo massimo.
- **Provviste e Acqua:** Essendo un piccolo villaggio è probabile che i suoi punteggi di **Provviste** e **Acqua** siano adeguati alle necessità, anche perché, nonostante effettui comunque alcuni scambi commerciali, l'isolamento impone ai suoi residenti l'autosufficienza.
- **Energia:** L'insediamento dispone di energia sufficiente per alimentare almeno nove torrette mitragliatrici e numerosi fari, quindi deve possedere molti **generatori elettrici**.
- **Difesa:** L'insediamento possiede nove **torrette mitragliatrici**, **fari**, alte mura e abitanti armati che concorrono al **punteggio di Difesa**. Il GM può concedere un bonus di +1 al **punteggio di Difesa** a rappresentare l'utilizzo del test SAFE. Il bonus è ridotto per rappresentare la sua discutibile efficacia.
- **Letti:** I letti sono riparati, in quanto l'insediamento dispone di case risalenti a prima della Guerra in buone condizioni.
- **Felicità:** La felicità generale dell'insediamento potrebbe essere alta grazie ai buoni punteggi di **Provviste**, **Acqua** e **Difesa** e ai **letti riparati**; Il GM può imporre una penalità per rappresentare l'ossessione paranoica degli abitanti nei confronti dei replicanti sintetici. Allo stesso modo, il bisogno di molti generatori elettrici può aumentare il Rumore, riducendo di conseguenza la **Felicità** dell'insediamento.
- **Guadagno:** A causa del suo isolamento che lo esclude dalle normali rotte commerciali e della rigidità nella gestione degli accessi, è probabile che il guadagno dell'insediamento sia estremamente misero.

COMMERCIO

Nella maggior parte dei luoghi si coltivano ortaggi, si allevano animali e si installano pompe per l'acqua, ma molte cose possono essere ottenute solo mediante il commercio: armi, munizioni, sostanze e altre merci indispensabili nella Zona Contaminata. Gli insediamenti totalmente autosufficienti sono rari, per tutti gli altri le carovane commerciali costituiscono una risorsa fondamentale. Altre fonti di tappi sono costituite da distributori di beni e servizi che aprono all'interno di un insediamento. Diamond City ha l'Agenzia Investigativa Valentine, Goodneighbor ha l'Antro della Memoria e il Distretto dei Teatri di Boston ha la Combat Zone. Questi luoghi forniscono servizi o svaghi unici in tutto il Commonwealth. Nel Mojave i casinò sono le attività fondamentali della Striscia di New Vegas e influenzano la cultura del vicino paese di Freeside.

Il GM consideri in che modo il commercio entra ed esce dall'insediamento e quali merci sono più abbondanti e più richieste. Alcuni esercizi commerciali dell'insediamento potrebbero necessitare di risorse particolari per operare. Il luogo dell'insediamento può influenzare la frequenza con cui i commercianti vi giungono. Gli insediamenti edificati lungo una rotta commerciale riceveranno le forniture senza interruzioni mentre gli avamposti più isolati avvisteranno i tipici carri trainati da bramini con minore frequenza. Un nuovo insediamento potrebbe dover trattare con un capo carovaniero per diventare un luogo di sosta sulla rotta commerciale percorsa dai suoi carri. Anche determinare se l'insediamento possiede risorse uniche da vendere, negozi specializzati o attività uniche costituisce un ottimo modo di arricchire il tema e il tono dell'insediamento.

Per definire il commercio nel suo insediamento, il GM risponda alle seguenti domande:

- **Import-Export.** Quali merci e risorse commercia l'insediamento? Quali merci possiede in esubero e di quali ha bisogno? Quanto sono comuni le risorse che importa ed esporta e quanto sono importanti per la sopravvivenza o il benessere dell'insediamento?
- **Rotte Commerciali.** L'insediamento fa già parte di una rotta commerciale? Se ne fa parte, con quale frequenza viene visitato dalle carovane? Se l'insediamento è isolato, come commercia?


- **Esercizi e Servizi Unici.** Quali esercizi commerciali o servizi presenti nell'insediamento sono unici? In che modo tali attività condizionano i comportamenti dei residenti e la reputazione dell'insediamento? In che modo tali attività uniche influenzano la cultura dell'insediamento e quanto sono conosciute all'esterno?

ATTRIBUTI DELL'INSEDIAMENTO

La descrizione del commercio dell'insediamento e dei suoi effetti può essere utilizzata per definire come impiegare le regole presentate nel Capitolo 2: *Insedimenti*. Il commercio non influenza solo il guadagno, ma anche tutte gli altri Attributi dell'Insediamento, come segue:

- **Residenti:** Un insediamento con un commercio fiorente attrae residenti, specialmente quelli intenzionati ad aprire attività commerciali, aumentando il **numero di Residenti**. I leader degli insediamenti attivi nel commercio spesso possiedono un alto punteggio di **Carisma**, che innalza il **numero di Residenti** massimo.
- **Provviste e Acqua:** Un insediamento con un flusso commerciale regolare può facilmente mantenere stabili i punteggi di **Provviste** e **Acqua** acquistandoli quando scarseggiano.
- **Energia:** Anche se le carovane e altri esercizi commerciali non necessitano di elettricità per funzionare, possedere un alto **punteggio di Energia** permette agli esercizi commerciali di esibire insegne luminose per attrarre i clienti ed è fondamentale per l'apertura delle attività che consumano energia elettrica per operare. Il GM consideri la possibilità di aumentare il valore dell'energia consumata dall'insediamento se questa viene utilizzata anche dai commercianti.
- **Difesa:** Un insediamento che ospita molti negozi ed empori ed è visitato da molte carovane probabilmente troverà il modo per aumentare il suo **punteggio di Difesa** e garantire la sicurezza di clienti e fornitori. Gli insediamenti con un basso **punteggio di Difesa** avranno meno esercizi commerciali di lusso, per l'elevato rischio di furti e aggressioni.
- **Letti:** Se l'insediamento desidera attirare nuovi negozianti, il numero dei letti disponibili dovrà essere superiore al suo **numero di Residenti**, per permettere all'insediamento di accogliere i nuovi residenti che vi si trasferiscono per aprire la propria attività.

- **Felicità:** Gli insediamenti inseriti in ricche rotte commerciali soddisferanno più facilmente le esigenze dei loro residenti e otterranno un **Guadagno** sufficiente per superare i periodi difficili o per continuare a espandersi mantenendo alto il proprio **punteggio di Felicità**. Il commercio clandestino potrebbe imporre una penalità al punteggio di Felicità, a rappresentare i pericoli e l'inquietudine che tali attività impongono ai residenti.
- **Guadagno:** Più esercizi commerciali possiede l'insediamento, più alto sarà il suo **Guadagno** totale. Se l'insediamento ha stretto un accordo con un capo carovaniere o con dei mercanti, il GM consideri di

concedere un bonus al numero di  tirati per generare il guadagno o ricevere le risorse, come descritto in *Commercio e Guadagno* a pag. 54. Se un insediamento possiede un'importanza commerciale superiore alla media o qualche attività eccezionalmente lucrosa, quando un personaggio incassa, che si tratti di un compenso o dei profitti derivati dall'amministrazione dell'insediamento, il GM consideri la possibilità di concedere d20 bonus al tiro per determinare i tappi ottenuti. Allo stesso modo il GM può aumentare la difficoltà della prova di **CAR + Commercio** effettuata per incassare, se l'insediamento non favorisce il commercio e possiede un guadagno basso.




Analizzare il Commercio di Goodneighbor

Il tema di Goodneighbor è quello di un tetro rifugio per i reietti e gli emarginati della Zona Contaminata e crogiolo di criminalità, che viene ulteriormente arricchito dai suoi movimenti commerciali.

- **Import-Export.** Goodneighbor possiede un frequentatissimo locale e un albergo con bar, e i liquori sono un articolo imprescindibile. Esiste anche un mercato clandestino in cui si spacciano sostanze. Gli esercizi commerciali lavorano a pieno regime grazie ai nuovi residenti ghoul giunti da Diamond City.
- **Rotte Commerciali.** Goodneighbor gode di una posizione centrale all'interno di Boston, vicino a insediamenti importanti e a rotte commerciali battute.
- **Esercizi e Servizi Unici.** L'Antro della Memoria fornisce un servizio unico in tutto il Commonwealth. L'esperienza di rivivere i ricordi del passato offerta da questa azienda attiva i temi del rimpianto, della disperazione e della fuga dal presente, che concorrono a definire l'insediamento.

Nel costruire un insediamento basato su questa descrizione mediante le regole presentate nel *Capitolo 2: Insediamenti*, è possibile effettuare le seguenti scelte:

- **Residenti:** Il sottomondo criminale presente nell'insediamento e le attività commerciali collegate al vizio fanno sì che il **numero di Residenti** si attesti poco sopra alla metà del suo massimo. Questo dato riflette sia l'aumento di popolazione determinato dall'immigrazione, che la scarsa appetibilità dell'ambiente dovuta ai suoi temi.
- **Provviste e Acqua:** L'insediamento si trova lungo rotte commerciali percorse regolarmente dalle carovane, perciò si procura facilmente provviste e acqua tramite il commercio, ma non dispone di risorse come gli **appezzamenti di orto**. La sua posizione al centro di un'area urbana rende difficile **cacciare** e reperire fonti d'acqua naturali, per questo il GM potrebbe ridurre il numero di  tirati per **cacciare**.
- **Energia:** Esercizi come l'Antro della Memoria e il Bar Terzo Binario utilizzano energia per i propri servizi. Le salette della memoria e gli amplificatori musicali hanno ovviamente bisogno di energia elettrica per funzionare. Il GM può assegnare un costo di utilizzo giornaliero a ogni esercizio, per esempio 5 Energia all'Antro della Memoria e 3 Energia al Terzo Binario, per rappresentare la loro dipendenza da tale risorsa.
- **Difesa:** A Goodneighbor c'è un sottomondo criminale che conduce affari illeciti, quindi l'insediamento deve possedere un alto **punteggio di Difesa** per proteggere questa tipologia di mercato ad alto rischio. Il GM consideri di tirare 2d20 anziché 1d20 per determinare il **Rischio di Attacco** anche quando uno solo degli attributi **Provviste e Acqua** eccede il numero di **Residenti**, per rappresentare il pericolo derivante dall'ospitare traffici illegali.
- **Letti:** L'insediamento probabilmente avrà un numero di letti sufficiente per i suoi residenti e commercianti stanziali, ma il suo stile trasandato e l'economia basata sul vizio fa sì che la maggior parte di essi siano non riparati, in quanto la popolazione spende più volentieri il proprio denaro nei bar e nei locali piuttosto che nelle abitazioni.
- **Felicità:** Il **punteggio di Felicità dell'insediamento è probabilmente** pari o inferiore al numero di **Residenti**. Tale punteggio potrebbe essere condizionato anche dal **Rumore** causato dalla musica dal vivo e dai clienti chiassosi e ubriachi nei numerosi bar. Il GM può trattare questi esercizi commerciali come **oggetti Rumorosi**, assegnando loro un punteggio analogo a quello dei **generatori elettrici**, che all'inizio di ogni giorno determina una diminuzione della felicità.
- **Guadagno:** Il guadagno ufficiale dell'insediamento probabilmente basta appena a coprire le sue esigenze. Il guadagno derivante dai traffici illeciti, invece, sarà ben custodito e più difficile da ottenere per i personaggi. Il GM consideri la possibilità di aumentare la difficoltà della prova di **CAR + Commercio** o il numero di PA da spendere per incassare **guadagno aggiuntivo** in caso di azione incassata effettuata con successo.

MISSIONI SULLA FONDAZIONE E IL POTENZIAMENTO DEGLI INSEDIAMENTI

Queste missioni sono progettate come punti di partenza per avventure e campagne relative alla fondazione o al potenziamento degli insediamenti. Possono essere utilizzate come episodi di avventure più ampie per fare acquisire ai personaggi nuovi alleati e costruire nuove relazioni, oppure come inizio di una campagna di ampio respiro che può condurre i personaggi ad assumere il controllo dell'insediamento sostenuto o fondato.

GETTARE LA SPAZZATURA

Il piccolo e cadente villaggio di Old Bank è ormai sovrappopolato. Il suo leader, Green Bill Bob, vuole trasferire l'insediamento in una vicina fabbrica della General Motors, un luogo più ampio e difendibile della misera sequela di edifici diroccati risalenti a prima della Guerra occupati al momento. Bob chiede ai personaggi di ripulire la vecchia fabbrica da tutti i pericoli. In cambio, offre 100 tappi e tutto ciò che troveranno al suo interno.

Old Bank conta quattordici residenti, ma possiede solo dieci letti riparati e i residenti minacciano di andarsene se non si troverà presto un altro luogo in cui vivere. La fabbrica è un luogo perfetto, per le dimensioni e per la presenza di un grande generatore elettrico e di un reattore a fusione. All'insaputa di Green Bill Bob, il reattore a fusione emana radiazioni. È aggiustabile, ma al momento rende il luogo inabitabile. Oltre a questo pericolo, il luogo è infestato da ratti talpa, scarafaggi radioattivi e da un gruppo di ghouls ferali: saccheggiatori che hanno tentato di fare del luogo la propria casa per poi soccombere agli effetti delle radiazioni emanate dal generatore danneggiato. Alcuni settori della fabbrica sono malandati, con camminamenti, scale e laboratori pericolosi da attraversare. I personaggi potrebbero riuscire a trovare qualche gemma nascosta tra le forniture dei saccheggiatori trasformati in ghoul e anche una grande quantità di scarti e componenti metallici abbandonati sui pavimenti della fabbrica, che potrebbero fruttare molto a chi fosse disposto a raccogliergli.

SOPRALLUOGO IMMOBILIARE

I personaggi vengono avvicinati da dei Minutemen che chiedono il loro aiuto per fondare un nuovo insediamento. Mostrano una lista di possibili luoghi: **Fort Liberty**, **Fortune Plaza** e il **Campeggio Fallen Oak**. Chiedono ai personaggi di ispezionare ciascuno dei

luoghi, scegliere il più adatto alla fondazione del nuovo insediamento, metterlo in sicurezza e prepararlo per l'arrivo dei nuovi speranzosi coloni. Ognuno dei tre luoghi offre risorse e possibilità diverse al nuovo insediamento.

I LUOGHI

- **Fort Liberty** è una struttura militare risalente a prima della Guerra. È facilmente difendibile, spazioso, circondato da alte mura con torrette e probabilmente dispone anche di un magazzino pieno di rifornimenti. I sistemi difensivi della struttura sono ancora attivi. Per mettere in sicurezza il luogo occorre superare letali torrette di guardia automatizzate, sentinelle robot militari e guardie robot Mister Gutsy, infiltrarsi nei sistemi informatici per accedere alle aree interne della base e riprogrammare le difese.
- **Fortune Plaza** è una malandata comunità della Zona Contaminata che ha occupato i resti bombardati dei condomini del lussuoso quartiere. Benché versi in pessime condizioni, la comunità è vicina alle rotte commerciali e tra i suoi residenti ci sono individui in possesso di competenze preziose. I residenti dell'insediamento non vedono di buon occhio gli estranei e si affidano ciecamente al loro leader, l'autonomatosi Consigliere Archbald. Tra i residenti c'è un Medico formato e un abile Saccheggiatore. Il retrivo Archbald si rifiuta testardamente di unirsi a un nuovo insediamento governato da qualcun altro.
- Il **Campeggio Fallen Oak** ospitava tende e bungalow in una radura con una grande quercia caduta al centro. Tutte le sue casette tranne una sono ridotte in macerie e l'area è invasa dalla vegetazione. Anche se il luogo è isolato e privo di infrastrutture, il terreno è perfetto per l'agricoltura, possiede una pompa per l'acqua e dispone di molte risorse naturali e spazio per la costruzione di nuove strutture. Il campeggio e l'area circostante sono infestati da succhiasangue e alcuni ratti talpa hanno scavato una galleria sotto le macerie delle costruzioni.

SURPLUS SUPERMUTANTE

I personaggi si imbattono in quattro Supermutanti gravemente feriti. Appena vede i personaggi, il leader del gruppetto, Crusher, grida: "Voi Gunner siete deboli! Avete preso la nostra casa, ma non siete riusciti a ucciderci. Venite, vi abbattiamo come voi avete fatto alle nostre mura!".

I Supermutanti credono che i personaggi facciano parte di un gruppo di Gunner che ha attaccato e distrutto il loro insediamento. Se i personaggi negano di fare parte della banda, Crusher chiede loro di avvicinarsi. Se i personaggi si avvicinano, Crusher rimane favorevolmente impressionato, in quanto ritiene che la maggior parte dei non Supermutanti sarebbe fuggita. Crusher fa una proposta ai personaggi: se loro porteranno via da un vicino deposito federale le armi, i medicinali e i rifornimenti per le fortificazioni conservati all'interno e aiuteranno lui e i suoi a riconquistare il loro insediamento, i Supermutanti diventeranno alleati dei personaggi.

La riserva federale è un magazzino dell'esercito contenente armi, medicinali, munizioni e materiali per la difesa degli edifici. È protetto da torrette e sentinelle robot, e le forniture sono al sicuro dietro porte sbarrate che possono essere aperte scassinandole o manomettendo i terminali informatici.

I Gunner che hanno attaccato l'insediamento di Crusher hanno distrutto l'accampamento e lo stanno ancora occupando. Per onorare la loro parte dell'accordo, i PG devono contribuire a cacciarli dall'insediamento. Gli avversari sono ben armati e dispongono di due Assaultron.

I DOLORI DEL COMMERCIANTE

I personaggi giungono all'Area di Sosta per Camion dei Fratelli Malaoski, un piccolo insediamento che non vede una carovana da settimane. Tony, uno dei commercianti dell'insediamento in difficoltà, chiede ai personaggi di aiutarlo a organizzare un incontro con il capo carovaniere della zona, Fiscal Frankie, per trovare un accordo che inserisca l'insediamento in una rotta commerciale regolare.

Qualche anno fa, Tony e Fiscal Frankie hanno avuto uno screzio sul pagamento di un carico. Frankie ha la memoria molto lunga e finché Tony non avrà saldato il debito, rifiuterà di stringere accordi con l'area di sosta per camion.

Privo dei tappi necessari per saldare il suo debito e anche per pagare i personaggi, in cambio della stipula del patto commerciale Tony si offre di aiutarli a trovare tutto ciò di cui hanno bisogno a un prezzo ragionevole. L'insediamento ospita tra gli altri uno spacciatore di sostanze e un fabbricante d'armi disponibili a offrire cocktail di sostanze uniche e modifiche alle armi a prezzi scontati.

Fiscal Frankie è un affarista accorto. Anche se prova rancore, la prospettiva di un affare molto lucroso (legale o meno) può bastare a fargli dimenticare il passato. Frankie

ha alcuni agganci nel contrabbando di merci illecite. Se l'area di sosta per camion fosse disposta ad aiutarlo con discrezione a distribuire tali merci, egli potrebbe accettare l'accordo. In alternativa, se i personaggi riescono a minacciare in modo convincente una delle sue fonti di guadagno, possono obbligarlo ad accettare un'offerta più vantaggiosa per l'insediamento per non finire nella lista nera di un potente uomo d'affari.

BLUES DELLO SHOWBUSINESS

Juliet Gardland è una giovane imprenditrice che ama proclamarsi attrice, con la missione di riportare il teatro nella Zona Contaminata e in particolare nella sua comunità di Little Downtown. A parte l'amore per la recitazione, Juliet è stufa di vivere in un insediamento misero e cadente, e spera che il teatro dia una spinta al commercio. Quasi tutte le sere è possibile trovarla al bar dell'insediamento, il Curtain Call, impegnata a recitare mediocri monologhi basati su vecchi albi a fumetti prebellici. Cerca di convincere i clienti a fare donazioni per la ristrutturazione del teatro dell'insediamento, l'Upstage, risalente a prima della guerra e male in arnese. Quando i personaggi si recano nell'insediamento, Juliet li avvicina chiedendo loro di investire denaro e di aiutarla a recuperare libri, fumetti e vecchi film da usare come copioni e a ingaggiare potenziali attori per il suo sogno. In cambio offre una percentuale sui profitti e l'accesso libero agli spettacoli (o uno spazio per metterne in scena di propri, se lo desiderano).

Juliet ha bisogno di almeno 500 tappi per dare inizio ai lavori di ristrutturazione dell'Upstage e di altri 500 per portarli a termine e disporre di un fondo per pagare il cast dello spettacolo di apertura. I personaggi possono donare, organizzare raccolte fondi, sensibilizzare altri alla causa o fare entrare un terzo investitore che potrebbe esigere a sua volta una percentuale sui profitti. Juliet ha bisogno anche di un cast composto da almeno altri quattro attori, ma prenderà volentieri tutti gli artisti in grado di leggere un copione e con un minimo di talento. I personaggi dovranno avere occhi acuti per individuare questi potenziali attori e carisma per coinvolgerli nel sogno di Juliet.

Il recupero di fumetti, libri, vecchi film e altri media per Juliet porterà i personaggi a saccheggiare ed esplorare l'area urbana circostante l'insediamento e combattere contro i consueti pericoli delle città: supermutanti, predoni e altri annidati nelle rovine degli edifici prebellici. Trovare materiale utilizzabile è un'impresa difficile, in quanto la carta stampata e i film si degradano e subiscono gli effetti del tempo e dell'inospitale ambiente della Zona Contaminata.

FARSI DEGLI ALLEATI E MANTENERLI

Sopravvivere nella Zona Contaminata da soli è difficile e lo stesso vale anche per gli insediamenti. Gli alleati sono fondamentali per commerciare, proteggersi e gestire gli equilibri politici tra le varie fazioni della Zona Contaminata. Questa sezione fornisce esempi di motivazioni sia generali che di fazione per creare e mantenere alleanze. Il GM può utilizzarle come esempi di motivazioni per qualsiasi gruppo, soprattutto in campagne o archi narrativi particolarmente incentrati sulle alleanze.

Queste motivazioni possono fungere da agganci per fare intraprendere una missione ai PG o per spingere un PNG a proporgliela. Una volta scelta la motivazione, il GM può arricchire di dettagli la missione centrata su di essa. Per esempi di queste motivazioni negli agganci alle missioni precompilate, vedere *Missioni Sulla Creazione e il Mantenimento delle Alleanze* più avanti in questa sezione.

MOTIVAZIONI GENERALI

Quando prepara una missione collegata alla creazione e al mantenimento di alleanze, il GM può usare queste motivazioni generali per agganciare i suoi personaggi e spingerli nella storia. Queste motivazioni funzionano a prescindere dalla fazione di appartenenza dei personaggi o del PNG che fornisce la missione.

Un insediamento può essere spinto a creare o mantenere alleanze da una quantità di fattori diversi, i più comuni sono:

L'Insediamento è Minacciato. Un insediamento potrebbe essere in cerca di alleati forti che possano aiutarlo a contrastare una minaccia, oppure potrebbe volere creare una collaborazione anche militare con un alleato esistente. L'alleanza è più facile da creare se la minaccia è comune a tutti gli insediamenti coinvolti e se tutti otterrebbero un beneficio dalla sua cessazione.

- **Commercio.** Il flusso e lo scambio di merci può condurre alla creazione di un'alleanza, soprattutto se tale legame diretto porta a un abbassamento dei prezzi o alla possibilità di acquistare merci non fornite dalle normali carovane commerciali. Instaurare buoni rapporti commerciali è fondamentale per tenere i prezzi sotto controllo o ricevere regolarmente le merci.
- **Relazioni Preesistenti.** Potrebbero esistere delle alleanze non ufficiali (aziende che possiedono punti vendita in diversi luoghi o insediamenti che fungono da punto di ritrovo per i membri di una fazione) che beneficerebbero molto di una formalizzazione ufficiale del rapporto.

- **Obiettivi Personali.** Singoli individui o membri di un gruppo di comando potrebbero ottenere vantaggi dalla creazione o il rafforzamento di alleanze con insediamenti o fazioni. Tali alleanze possono sostenerli nella realizzazione dei loro obiettivi personali o aiutarli a mantenere il potere all'interno di sistemi mal disposti nei loro confronti.
- **Impedire l'Interruzione della Comunicazione.** Le interruzioni nella comunicazione conducono a un deterioramento della relazione tra le parti coinvolte, disinformazione e conflitti. Impedire tale interruzione e favorire una buona comunicazione tra alleati è un comportamento costruttivo e utile al mantenimento della pace.
- **Altri Motivi.** L'alleanza con un altro insediamento può essere cercata anche per creare un collegamento da utilizzare per scopi aggressivi.

MOTIVAZIONI DI FAZIONE

Le numerose fazioni presenti nella Zona Contaminata si servono degli insediamenti per ottenere potere, controllo e sostenere i propri piani. Comprendere le motivazioni di ciascuna fazione (o la loro assenza) è fondamentale per creare missioni che prevedano l'alleanza con una di esse. Capire cosa hanno da offrire può spiegare perché un insediamento dovrebbe rivolgersi a una fazione in cerca di aiuto, cure o sostegno al potere. Quando prepara una missione in cui è presente una fazione, come committente o come parte del problema da affrontare, il GM può servirsi di queste motivazioni per esporre nel dettaglio gli scopi e le necessità della fazione e determinare cosa voglia ottenere dalla vicenda.

CONFRATERNITA D'ACCIAIO

I membri della Confraternita in genere non ritengono necessario cercare alleanze con gli insediamenti, a meno che non siano convinti che i residenti possiedano tecnologie avanzate o informazioni su di esse. Se un insediamento aiuta i membri della Confraternita, potrebbe essere ricompensato per i suoi sforzi. La Confraternita potrebbe anche cercare di reclutare un abitante di un insediamento in possesso di abilità o conoscenze utili alla loro organizzazione.

PREDONI E GUNNER

Non si sa chi controlla i Gunner o quali siano i loro scopi. Osservandone il comportamento, apparentemente il loro piano è assumere il controllo di un territorio, accumulare armi ed estorcere risorse e tappi agli insediamenti circostanti mediante minacce e violenza.

I predoni sono equipaggiati peggio dei Gunner, ma compensano con il numero e la maggiore crudeltà. Non sono un'organizzazione unica e coordinata, ma piuttosto un'accozzaglia di gruppi caratterizzata da alleanze e rivalità interne. Oltre agli scopi della singola unità, gli unici valori comuni a tutte le bande di predoni sembrano essere la sopravvivenza e la forza.

Costruire un'alleanza con uno di questi gruppi può rivelarsi piuttosto difficile, ma chi ci riesce può convincere il gruppo a lasciare in pace un insediamento, a proteggerlo o a compiere, dietro compenso, un lavoro sporco per l'insediamento stesso.

ISTITUTO

Il principale obiettivo della misteriosa organizzazione che risiede sotto le rovine del C.I.T. è assicurare la sopravvivenza della razza umana a qualunque costo. Per la maggior parte del tempo l'Istituto se ne sta per i fatti suoi e sono pochi quelli che, a parte le voci, entrano davvero in contatto con esso. I sintetici di terza generazione sono l'interfaccia tra l'Istituto e il mondo esterno e anche questa comunicazione avviene in segreto: replicanti che si sostituiscono agli umani in luoghi chiave, per fornire informazioni alle basi. Nei rari casi in cui l'Istituto entra in contatto con un insediamento, lo fa per cercare un sintetico evaso, reperire informazioni relative a tecnologie avanzate o condurre un qualche esperimento. Anche in questi casi, però, è improbabile che l'insediamento sia consapevole della vera identità dei suoi alleati e tali alleanze finiscono sempre per favorire l'Istituto.

RAILROAD

I Railroad sono un collettivo segreto che opera per proteggere i sintetici evasi dalle ritorsioni dell'Istituto. Ritengono che i sintetici debbano godere degli stessi diritti degli altri abitanti della Zona Contaminata e lavorano per assicurare che quelli che escono dall'ombra dell'Istituto possano vivere liberi dalla paura. Tendono a prendere contatto con gli insediamenti che esibiscono idee simili alle loro su questo tema, cercando di stabilire case sicure, abitazioni per sintetici liberati e relazioni con residenti intenzionati a sostenerli nella loro lotta. Un insediamento potrebbe a sua volta cercare i Railroad e offrire loro basi e contatti in cambio di tappi, risorse o altre informazioni.

MINUTEMEN

Una presenza diffusa in tutti gli insediamenti, i Minutemen sono una milizia volontaria costituitasi per proteggere le comunità e creare una rete di insediamenti solidali in tutto il Commonwealth. Gli insediamenti si rivolgono spesso ai Minutemen in cerca di aiuto contro gli aggressori o per stringere relazioni che li aiutino a prosperare. I Minutemen in genere prendono contatto con i nuovi insediamenti offrendo loro protezione e l'accesso a una rete di insediamenti alleati.

MISSIONI SULLA CREAZIONE E IL MANTENIMENTO DELLE ALLEANZE

Gli agganci alla missione che seguono sono tutti basati sul tema della creazione e del mantenimento delle alleanze. Possono essere utilizzati per condurre i personaggi verso un nuovo incontro o una missione secondaria. Altri sono più adatti a essere inseriti in una campagna esistente, per arricchire un arco narrativo già avviato con i propri giocatori.

Molti di questi agganci alla missione propongono dettagli come nomi di insediamenti e PNG, nonché suggerimenti di sfide da fare affrontare ai personaggi. Il GM dovrebbe adattare questi suggerimenti alle esigenze specifiche del suo gruppo, allo stile di gioco, al tono della campagna e al livello medio della compagnia. Alcuni di questi agganci alla missione sono privi di tali dettagli per permettere al GM di inserire la vicenda nella sua campagna, basandola su luoghi già esplorati dai personaggi e persone con cui hanno già interagito o che provengono da missioni precedenti.

Le missioni la cui trama poggia interamente sulla lealtà dei giocatori (o sulla sua mancanza), possono avere uno

scopo o un aggancio leggermente diversi a seconda della posizione in cui si trovano i personaggi. Dove appropriato, le descrizioni di queste missioni hanno delle sottosezioni che spiegano dettagliatamente queste variazioni.

LA BARONessa DI BOSTON

Al Dimarco, una rampante capo carovaniera, sta contrattando il prezzo d'acquisto di alcune merci con un gruppo di insediamenti uniti da una recente alleanza. La commerciante sa che gli insediamenti hanno solo recentemente messo da parte le precedenti rivalità e che, di conseguenza, la loro alleanza non è molto solida. Tenta di approfittare della situazione sostenendo con ognuno degli insediamenti che un altro le ha chiesto una cifra inferiore e comunica che non acquisterà da chi non si allineerà con il prezzo scontato. Anche se quella della Dimarco può probabilmente essere definita una truffa, la commerciante è effettivamente in grado di pagare e gestire le merci come previsto nell'accordo. La capo carovaniera non definirebbe tutto questo un imbroglio, ma piuttosto un "buon affare". Incontrare Al Dimarco senza gli insediamenti è possibile, ma convincerla a cambiare la sua strategia per ottenere buone condizioni è improbabile, a meno che la commerciante non si trovi di fronte a una minaccia per i suoi affari.

I personaggi dovrebbero possedere una relazione preesistente con uno degli insediamenti, che li coinvolge affinché salvino l'alleanza impedendo il risorgere di antichi conflitti e pericolose competizioni. L'obiettivo centrale dei personaggi dovrebbe essere rinsaldare la fiducia tra gli insediamenti. Potrebbero essere costretti a riprendere in mano vecchie questioni tra questi (magari delle crisi che loro stessi contribuiscono a non far degenerare) per risolverle una volta per tutte, riunirli e permettere loro di fare fronte comune contro Al Dimarco.

UN AFFARE D'ACCIAIO

Il piccolo insediamento di Scappers Yard ha attirato l'attenzione della Confraternita d'Acciaio per le armi e le tecnologie prebelliche apparse di recente nel suo mercato. I residenti, che sopravvivono tramite il commercio di ciarpame e rottami, cercando tra le rovine di una città vicina recentemente hanno scoperto un enorme deposito di oggetti tecnologici. Valgono molto di più della roba che vendono abitualmente e per questo gli abitanti dell'insediamento vogliono riportare alla luce gli oggetti per guadagnare il più possibile. Al loro arrivo i personaggi incontrano Stanley, uno dei saccheggiatori dell'insediamento, impegnato in una conversazione con Murphy, una scriba della Confraternita

d'Acciaio. La Scriba Murphy sostiene che l'insediamento dovrebbe consegnare gli oggetti e indicare la posizione del deposito alla Confraternita, affinché questa possa conservare e preservare adeguatamente la sua tecnologia. In cambio, offre a Stanley una cifra nettamente inferiore al reale valore della tecnologia sepolta sotto le macerie. Se i personaggi riescono ad aiutare Scappers Yard, negoziando un prezzo migliore o convincendo la Confraternita d'Acciaio a lasciare il villaggio senza colpo ferire, avranno accesso a un insediamento in grado di fornire loro un'armatura, armi, un banco di lavoro per robot e anche materiali rari.

Gli abitanti del paese non sono contrari a fare affari con la Confraternita d'Acciaio, ma sanno bene che la fazione possiede molti fondi e risorse da spendere. Si sentono offesi dalla ridicola offerta della Scriba Murphy. Da parte sua la Scriba Murphy non intende offrire più di poche centinaia di tappi e qualche fornitura medica in cambio del deposito. Né a lei né alla sua fazione mancano le risorse, ma Murphy ritiene che la Confraternita abbia diritto a quegli oggetti, in quanto non li cerca per ricavarne un profitto, ma per custodirli, restaurarli e utilizzarli per il miglioramento della Zona Contaminata. Dal suo punto di vista, in prospettiva anche Scappers Yard ricaverà un vantaggio aiutando la Confraternita a recuperare le tecnologie e già questo dovrebbe costituire un pagamento sufficiente.

Stanley non si affiderà subito ai personaggi, ma se si convince che sono venuti a dare una mano, potrebbe rivelare loro la posizione del deposito o chiedere loro di fungere da mediatori per cercare di comporre il conflitto. In alternativa, i personaggi possono infiltrarsi nell'insediamento e perquisire le case e i negozi dei coloni per raccogliere indizi sulla posizione del deposito.

Alleati della Confraternita. I personaggi vengono inviati a Scappers Yard da un vicino capitolo della Confraternita, con il compito di aiutare la Scriba Murphy. Se riescono a trovare il modo di condurre la Confraternita al deposito, la loro reputazione presso la fazione aumenterà ed è probabile che la Confraternita d'Acciaio tornerà a convocarli per nuove missioni.

TRA L'INCUDINE E IL MARTELLO

Il villaggio di Ashford si è ritrovato al centro di una guerra territoriale tra un gruppo di Gunner e una banda di Predoni. Il conflitto non è ancora giunto a minacciare le mura del villaggio, ma a meno che uno dei due gruppi non riesca ad avere la meglio sull'altro molto presto, i coloni si ritroveranno al centro del fuoco incrociato. I residenti



hanno deciso di rischiare un'offerta disperata: proporranno di aiutare una fazione a eliminare l'altra in cambio di protezione e futuri scambi commerciali. I personaggi vengono incaricati di comunicare la proposta a uno dei due leader: Trigger, che controlla i Gunner, o Ripper Rosie, capo della banda di predoni. Una volta concluso l'accordo, i personaggi possono prendere parte al combattimento, che dovrebbe risolvere positivamente il conflitto e garantire che Ashford e il suo nuovo alleato rispettino gli impegni presi.

Trigger ha intenzione di scaricare sugli uomini di Ripper Rosie più munizioni possibile. Ha messo gli occhi su una sentinella robot ancora funzionante che percorre l'area recintata di una vicina base aerea. Sta cercando qualcuno in grado di affrontare la sentinella, disattivarla e riprogrammarla per metterla al servizio dei Gunner. Una volta sistemati i predoni, Trigger utilizzerebbe la sentinella per sottomettere gli insediamenti della zona.

Ripper Rosie è una predona brutale, ma dall'intelligenza tattica. Vuole approntare delle trappole intorno e all'interno del suo accampamento e poi attirare i Gunner nel suo territorio per beneficiare del vantaggio tattico. Spera di cogliere gli avversari di sorpresa con le trappole e sfruttare la confusione per lanciarsi in un feroce attacco. Ha bisogno di aiuto per costruirle e di qualcuno che attiri i Gunner nell'accampamento.

Ashford non ha una sua opinione su quale gruppo sia da preferirsi per l'alleanza, spera solo che qualunque venga scelto rispetti l'accordo fino in fondo. I personaggi dovranno anche vedersela con alcuni residenti, convinti che nessuno dei due gruppi manterrà mai la parola data e che entrambi alla prima opportunità tradiranno l'insediamento.

TECNICHE DI ALLEVAMENTO AVANZATE

All'insediamento in cui risiedono i personaggi giungono Ronnie McCarther e la sua piccola mandria di bramini. L'allevatore afferma che i suoi bramini appartengono a una nuova sotto razza e che la loro prole produrrà più latte e più carne dei normali bramini. Tutto ciò che gli serve, afferma, è un luogo per farli crescere. In realtà, McCarther è un sintetico di terza generazione che sta conducendo una sperimentazione per l'Istituto: deve determinare se questo bestiame geneticamente modificato genera effetti collaterali, e in caso definirne la portata. L'allevatore vuole fare crescere questi nuovi bramini e osservare tutti gli eventuali effetti negativi provocati dal consumo del loro latte e della loro carne. Se McCarther viene ammesso nella comunità, l'insediamento ottiene un temporaneo beneficio dall'aumento dei capi di bestiame ma poco dopo iniziano a manifestarsi gli effetti collaterali negativi. I personaggi potrebbero trovarsi a dovere insabbiare le prove che dimostrano la colpevolezza di McCarther oppure a ricercare la verità sulla nuova razza di bramini e mettere in guardia altri insediamenti sugli esperimenti condotti dall'Istituto nella zona.

Ronnie McCarther non è un replicante. I suoi ricordi, la sua storia, il background e qualsiasi relazione affermi di avere con altri individui sono una sequela di semplici menzogne. Con il tempo i residenti potrebbero cominciare a notare piccole incongruenze nei racconti sulla sua vita o la falsità di fatti da lui riportati. Personaggi alleati con l'Istituto devono mettere a tacere i sospetti per mantenere segreta la vera identità di McCarther. I personaggi all'oscuro del fatto che il loro nuovo allevatore lavora

per l'Istituto, possono indagare sulle incongruenze nella storia di Ronnie per scoprire la verità.

Dopo un breve periodo, nei residenti iniziano a manifestarsi gli effetti collaterali del latte e della carne dei bramini. All'inizio le persone vengono colte da nausea, dolori muscolari e sudorazione fredda. Successivamente, alcuni iniziano a sentirsi esausti e incapaci di compiere qualsivoglia sforzo. Alla fine, questi effetti cominciano a trasformarsi in sintomi di malnutrizione, indipendentemente dalla quantità di provviste o bevande assunta dalla persona. Tali sintomi impediscono a chi ne è colpito di effettuare azioni di insediamento, come per le regole presentate nel *Capitolo 2: Insediamenti*.

Ciò che non va nei nuovi bramini dell'Istituto è che essi sono privi delle sostanze nutrienti possedute dai loro simili cresciuti "naturalmente". Le sostanze chimiche di cui è intrisa la loro carne e il loro latte impediscono all'organismo di chi li consuma di assimilare a dovere i nutrimenti dagli altri cibi. I coloni probabilmente cesseranno di consumare la carne di bramino prima che questa li conduca alla morte, ma tutti guarderanno Ronnie McCarther con sospetto chiedendosi se sia davvero lui il responsabile.

Alleati dell'Istituto

L'Istituto informa i personaggi dell'esperimento assicurando loro che nessuno dei potenziali effetti collaterali è mortale. Se i personaggi sosterranno l'esperimento, permettendo a McCarther di restare nell'insediamento e incoraggiando i residenti a provare i nuovi alimenti (e calmando il panico provocato in alcuni dal manifestarsi degli effetti collaterali), l'Istituto promette un aumento della protezione dell'insediamento per tutta la durata dell'esperimento.

CERCARE TRACCE

Dopo che un sintetico evaso ha salvato la vita a diversi suoi residenti, il Villaggio Redwood desidera ripagare il suo atto eroico aprendo i cancelli ad altri transfughi dell'Istituto. I Railroad, comprensibilmente, diffidano di ogni proposta di aiuto e prima di accettare cercano sempre di verificarne la genuinità. Nel frattempo l'Istituto cerca di scoprire dove si nasconde il sintetico, per recuperare ciò che considera semplicemente una sua proprietà.

Alleati dei Railroad. I personaggi vengono inviati al Villaggio Redwood per cercare di capire se l'offerta d'aiuto formulata dall'insediamento è sincera, prima di rivelare informazioni sensibili ai suoi leader. Una volta giunti in paese, i personaggi devono interrogare i residenti per determinare le loro vere intenzioni e devono cominciare a diffondere le storie di copertura che proteggeranno i sintetici evasi attesi a breve, senza rivelare informazioni preziose a potenziali spie dell'Istituto.

Alleati dell'Istituto. Ai personaggi viene comunicato che il Villaggio Redwood sta cercando di allearsi con i Railroad e fungere da rifugio sicuro. Invece di recarsi subito sul posto per impedire l'alleanza, l'Istituto desidera che i personaggi si infiltrino nell'insediamento fingendo di aiutare i coloni a realizzare il loro obiettivo per raccogliere informazioni. I personaggi devono individuare gli agenti dei Railroad e scoprire quali altri insediamenti sono coinvolti, attendere che i sintetici vengano trasferiti al Redwood e poi gettare la maschera e aiutare l'Istituto nell'attacco ai Railroad e all'insediamento.

CAMPAGNA DI RECLUTAMENTO

Le file dei Minutemen si sono assottigliate ed essi sono costantemente alla ricerca di nuove reclute per rimpolpare i propri ranghi e difendere i numerosi insediamenti alleati. Nell'insediamento in cui risiedono i personaggi (o in un insediamento alleato) giunge un gruppetto di Minutemen che offre provviste in cambio della possibilità di reclutare residenti interessati. Accettare la proposta significa vedere le nuove reclute lasciare l'insediamento alla volta di un campo di addestramento, privando il villaggio del loro contributo. Alcuni residenti non vedono di buon occhio questi Minutemen che entrano in paese offrendo "protezione" e se ne vanno portandosi via residenti competenti e preziosi. I Minutemen chiedono ai personaggi di convincere i residenti oppositivi che i vantaggi a lungo termine li ricompenseranno ampiamente del piccolo svantaggio transitorio di perdere qualche combattente o operaio specializzato. Se i personaggi non riescono a placare le tensioni tra i due gruppi e non trovano una soluzione alle preoccupazioni dell'insediamento, i residenti che decidono di entrare nel corpo dei Minutemen rischiano di non venire riammessi nell'insediamento al loro ritorno e l'insediamento stesso rischia di restare esposto ad attacchi o di perdere produttività.

ATTACCARE GLI INSEDIAMENTI

Nella Zona Contaminata la pace stabile non esiste da nessuna parte e c'è sempre chi cerca di destabilizzare, distruggere o prendere con la forza ciò che altri hanno costruito.

Questa sezione è progettata per fornire al GM dei punti di partenza e delle linee guida per determinare le motivazioni di un attacco a un insediamento e i diversi elementi che giocano un ruolo nel creare sfide interessanti per i giocatori. Per esempi di queste motivazioni e di tipologie di attacchi in agganci alle missioni precompilate, vedere Missioni Sugli Attacchi agli Insedimenti più avanti in questa sezione.

TIPI DI ATTACCO

Attaccare gli insediamenti ha spesso a che fare con l'uso della forza e della violenza, ma non sempre chi abita la Zona Contaminata attacca direttamente con pugni e armi da fuoco. Quando progetta missioni e campagne basate sull'attacco a un insediamento, il GM determini la modalità di aggressione scelta dall'attaccante. La violenza fisica è la più comune, ma attacchi politici e manovre clandestine non violente possono dimostrarsi altrettanto efficaci nel colpire un insediamento. Quando crea un aggancio alla missione che implica l'aggressione a un insediamento, il GM consideri le seguenti modalità di attacco:

- **Violenza Aperta.** Può variare da una sparatoria che coinvolge pochi individui a un attacco di artiglieria su vasta scala, ma è sempre una forma di conflitto aperto e palese.
- **Attacchi Politici.** La reputazione dell'insediamento, il suo governo o la sua posizione politica nello scenario della Zona Contaminata, o rispetto a una singola fazione, sono tutti aspetti attaccabili per indebolire l'insediamento o per ottenere vantaggi personali.
- **Infiltrazione e Sabotaggio.** Un aggressore può infiltrarsi in un insediamento con lo scopo di sabotarlo dall'interno o utilizzare altre tecniche non violente per raggiungere il proprio obiettivo.

MOTIVAZIONI GENERALI

A parte le creature della Zona Contaminata, che potrebbero attaccare gli insediamenti per difendere il proprio territorio o solo perché vi si imbattono attraversando l'area, la maggior parte degli attacchi agli insediamenti sono stati pianificati con attenzione o nascono dal presentarsi di un'opportunità. Quelle che seguono sono motivazioni generali utilizzabili dal GM per giustificare un attacco da parte di un altro insediamento, una fazione o persino da parte degli stessi giocatori:

- **L'Insedimento o le Azioni dei Coloni Costituiscono una Minaccia.** Un insediamento o i suoi residenti possono compiere azioni che destano preoccupazione, come annettere porzioni di territorio, minacciare i commercianti o altri insediamenti, commettere azioni immorali o atti violenti, allearsi con una fazione rivale.
- **Differenze Ideologiche.** Spesso la diversità di visione di due soggetti genera conflitti. Se una delle parti sente che gli ideali dell'altra potrebbero costituire una minaccia per i suoi ideali o per il suo stile di vita, potrebbe facilmente decidere di attaccarla.
- **Risorse.** L'insediamento sotto attacco possiede risorse che rifiuta di vendere, che siano preziose o necessarie per un'altra fazione o un altro insediamento. Tecnologia, fonti di energia, tappi e armamenti sono tutte risorse spesso al centro dei conflitti che scoppiano nella Zona Contaminata.
- **Mantenere un'Alleanza.** L'aggressore potrebbe essere obbligato ad attaccare dall'alleanza stretta con una fazione o un altro insediamento. Potrebbe voler rinforzare un legame indebolito eliminando un rivale, ottenendo una risorsa o un territorio prima irraggiungibili o servendosi comunque dell'attacco per migliorare la propria posizione presso l'alleato.



- **Conquistare o Difendere un Territorio.** Il territorio potrebbe essere conteso tra insediamenti indipendenti o alleati con delle fazioni, potrebbe trattarsi di un'area libera che una parte vuole usare per fondare un insediamento o espanderne uno già esistente, oppure l'attacco potrebbe essere preventivo, effettuato da un insediamento per impedire a un altro di sconfinare nel suo territorio.
- **Obiettivi Personali o Vendetta.** Un insediamento potrebbe essere manipolato e indotto ad attaccare da singoli residenti o dirigenti mossi da scopi personali. In alternativa, un semplice disaccordo tra due parti potrebbe sfuggire di mano e condurre a un coinvolgimento dell'intero insediamento o dell'intera fazione, trasformandosi in un conflitto più importante.
- **Interruzione delle Comunicazioni.** L'interruzione della comunicazione tra alleati conduce a disinformazione, pettegolezzi e una diffusa sfiducia, finché un semplice malinteso o una manipolazione compiuta ad arte da qualcuno non accende la miccia.
- **Azioni del Gruppo dei Personaggi.** Le azioni dei personaggi possono portare velocemente il conflitto alle porte di un insediamento, a causa di oggetti preziosi che i personaggi potrebbero possedere, come conseguenza delle loro azioni verso altri insediamenti o fazioni, oppure potrebbe venire scatenato dai personaggi stessi per insoddisfazioni personali.

MOTIVAZIONI DI FAZIONE

Le motivazioni delle diverse fazioni della Zona Contaminata sono simili a quelle generali, ma spesso nelle fazioni si trovano intrecciate inestricabilmente ai loro ideali, obiettivi e modalità uniche con cui i loro membri scelgono di vivere la vita. Per le fazioni, le ragioni per attaccare un insediamento coincidono spesso con quelle per allearsi. Quando inserisce le fazioni in una missione sull'attacco a un insediamento, il GM può adottare le motivazioni che seguono e utilizzarle per dare corpo alle sfide e agli eventi da proporre ai personaggi.

CONFRATERNITA D'ACCIAIO

La Confraternita d'Acciaio attacca più facilmente gli insediamenti che dispongono di tecnologia avanzata o che potrebbero ospitare un sintetico e che rifiutano di consegnare alla Confraternita ciò che custodiscono. Tendono ad attaccare direttamente utilizzando la loro grande disponibilità di armi, veicoli e armature atomiche. Desiderano che le loro vittorie siano conosciute e visibili, e non hanno alcuna remora a utilizzare la violenza per raggiungere i propri obiettivi.

PREDONI E GUNNER

I predoni sono degli opportunisti e molti dei loro attacchi (anche quelli pianificati) sono basati sul semplice impiego massiccio di tutta la forza disponibile per portare via quanto più possibile. Preferiscono un uso diretto della violenza fisica per ottenere i propri scopi, ma se si ritrovano in inferiorità numerica o contro nemici meglio armati, fuggono immediatamente alla ricerca di un insediamento più malleabile. Difendono selvaggiamente il loro territorio dalle minacce esterne, incluse altre bande di predoni. Come i predoni, anche i Gunner attaccano indiscriminatamente tutti gli insediamenti in cerca di provviste, tappi o nuovi territori. Sono equipaggiati meglio dei predoni e per questo i loro attacchi, efficaci e veloci, spesso riducono in macerie gli insediamenti più piccoli e meno difesi.

ISTITUTO

È raro che l'Istituto attacchi un insediamento alla luce del sole, preferendo sempre tenere un basso profilo all'interno del Commonwealth e rimanere nell'ombra. D'altra parte, sono molto solerti e determinati nel cercare i sintetici evasi, che considerano degli oggetti di loro proprietà anziché individui con il diritto alla libertà. Questa organizzazione può decidere di attaccare un insediamento solo se sospetta che vi si nasconda un sintetico o che l'insediamento stesso funga da rifugio dei Railroad per i sintetici evasi. Anche in questi rari casi, proprio come avviene quando si cerca di allearsi con questa fazione, in pochi si accorgeranno che l'Istituto ha attaccato un insediamento o uno dei suoi residenti e soprattutto che l'attacco aveva lo scopo di recuperare un sintetico.

RAILROAD

È estremamente improbabile che i Railroad lancino un attacco diretto contro un insediamento, preferendo sempre non attirare l'attenzione. Se scoprono che un insediamento sta attaccando, braccando o sta in qualsiasi modo danneggiando un sintetico evaso, potrebbero muoversi in segreto, in genere con l'unico fine di proteggere il sintetico in difficoltà e portarlo al sicuro. Le opzioni preferite sono lo spionaggio e azioni clandestine per sabotare un insediamento e permettere a un sintetico di sparire, o azioni di sabotaggio contro le attività dell'Istituto negli insediamenti infiltrati.

MINUTEMEN

I Minutemen sono i difensori degli insediamenti del Commonwealth. I loro interventi in genere hanno natura difensiva, ma contro minacce serie possono anche decidere di lanciare attacchi preventivi. Combattono per riconquistare aree o insediamenti annessi da altre fazioni meno benevole, come Gunner e predoni, sempre che dispongano di unità in numero sufficiente a iniziare il combattimento.

MISSIONI SUGLI ATTACCHI AGLI INSEDIAMENTI

Gli agganci alle missioni di attacco agli insediamenti che seguono, spesso delineano trame che non si limitano all'utilizzo delle armi per effettuare attacchi indiscriminati. Quando inserisce queste trame nelle sue partite, il GM consideri gli obiettivi specifici e i desideri dei personaggi per attirarli efficacemente nella vicenda.

Molti di questi agganci alla missione propongono dettagli come nomi di insediamenti e PNG, nonché suggerimenti di sfide da fare affrontare ai personaggi. Il GM dovrebbe adattare questi suggerimenti alle esigenze specifiche del suo gruppo, allo stile di gioco, al tono della campagna e al livello medio della compagnia. Alcuni di questi agganci alla missione sono privi di tali dettagli per permettere al GM di inserire la vicenda nella sua campagna, basandola su luoghi già esplorati dai personaggi e persone con cui hanno già interagito o che provengono da missioni precedenti.

Le missioni la cui trama poggia interamente sulla lealtà dei giocatori (o sulla sua mancanza), possono avere uno scopo o un aggancio leggermente diversi a seconda della posizione in cui si trovano i personaggi. Dove appropriato, le descrizioni di queste missioni hanno delle sottosezioni che spiegano dettagliatamente queste variazioni.

UN PAESE CHIAMATO CONSEGUENZE

In passato i personaggi devono avere compiuto una missione che ha provocato un notevole calo della loro reputazione presso una fazione o un insediamento. La notizia sui loro successi più recenti si è diffusa e quando vengono accolti da un insediamento, il gruppo o la fazione presso la quale i personaggi hanno perso reputazione si presenta per ottenere vendetta o trascinarli al cospetto di una

non meglio definita giustizia. Il gruppo si presenta in forze e prende d'assedio l'insediamento, minacciando ritorsioni se questo non consegnerà loro i personaggi o se questi non si costituiranno per affrontare le conseguenze delle loro azioni. I personaggi possono proteggere i coloni e gestire il problema da soli o mettere a rischio l'incolumità dei residenti spingendoli a partecipare a uno scontro in favore della loro causa.

Mentre è sotto assedio, l'insediamento non può commerciare, nessuno può entrare o uscire e i coloni non possono disporre di forniture vitali, alleati o risorse ottenibili solo lasciando l'insediamento. Anche se i personaggi tentano di convincere i residenti a combattere per loro, c'è sempre qualcuno che ritiene più sicuro gettarli alla folla assiepata fuori dalle mura, per evitare violenze e tornare a una vita normale. Più a lungo si protrae l'assedio, più è probabile che i residenti decidano di abbandonare i personaggi al loro destino.

DA ROTTAMI A RICCHEZZA

Nel paese di Shallow Creek, Stephanie, l'inventrice locale, è giunta in possesso di una serie di componenti tecnologici prebellici Tesla. Tenta di metterli insieme e assemblare un generatore elettrico funzionante per l'insediamento. L'utilizzo della tecnologia Tesla attira l'attenzione di un vicino avamposto della Confraternita d'Acciaio, il quale suppone erroneamente che l'insediamento stia costruendo un'arma. Non volendo perdere l'elemento sorpresa negoziando con una potenziale minaccia, i membri della Confraternita decidono di attaccare direttamente l'insediamento per impedire un disastro. Quando giunge l'attacco, i personaggi si trovano a Shallow Creek. La Confraternita intima all'insediamento di consegnare l'arma. Stephanie e gli altri residenti dichiarano di non conoscere alcuna arma e i cavalieri della Confraternita rifiutano di credere a Stephanie quando questa dice loro del generatore (in parte anche per non dovere ammettere di avere preso una cantonata). I personaggi possono intervenire per placare la situazione convincendo i testardi cavalieri che il generatore elettrico di fortuna è solo un... generatore elettrico, oppure possono combattere contro le forze della Confraternita.

Alleati della Confraternita. Anziché trovarsi a Shallow Creek e sapere come stanno realmente le cose, i personaggi potrebbero essere alleati della Confraternita e venire inviati in paese insieme al contingente armato della fazione. Possiedono le stesse informazioni dei

cavalieri della Confraternita: a Shallow Creek qualcuno sta costruendo un'arma Tesla. Dopo una breve schermaglia, i personaggi assumono il controllo dell'insediamento e devono verificare le affermazioni di Stephanie secondo cui tale "arma" sarebbe solamente un generatore elettrico. Una volta scoperta la verità, i personaggi devono trovare un modo per salvare i rapporti con l'insediamento, senza compromettere la reputazione della Confraternita per l'imbarazzante errore di intelligence.

EMERGENZA MEDICA

I personaggi giungono nel paese di St. Antony, che sta lottando contro la diffusione di una malattia sconosciuta. L'ultimo carico di sostanze chimiche e forniture mediche, di proprietà della clinica locale della dottoressa Lucia De Silva, è stato recentemente trafugato da una banda di predoni insediata tra le rovine di un vicino impianto di imbottigliamento della Nuka-Cola. La dottoressa Lucia supplica i personaggi di esplorare l'accampamento ed elaborare un piano per recuperare il carico, chiarendo che preferirebbe gestire la situazione senza ricorrere all'uso della violenza. I personaggi dispongono solamente di uno sparuto gruppo di residenti risparmiati dal morbo per condurre l'operazione, ma un'attenta pianificazione e perlustrazioni preventive possono aiutare a superare in sicurezza le numerose trappole e difese poste a guardia dell'ingresso delle rovine.

Muoversi all'interno dell'impianto di imbottigliamento della Nuka-Cola è un incubo per chiunque, tranne che per i predoni. Il gruppo ha posto trappole su tutto il perimetro e agli ingressi, servendosi degli abbondanti rifiuti metallici e vetri rotti presenti nell'edificio. Il percorso alternativo potrebbe portare i personaggi ad attraversare aree evitate dai predoni per i pericoli derivanti dalle condizioni di dissesto della struttura, dei camminamenti e dei corridoi. Per non essere individuati, i personaggi dovranno pianificare accuratamente le loro mosse e affidarsi alle proprie abilità, oppure provocare un diversivo mirato. Un altro problema da risolvere nel pianificare l'attacco è come evitare di farsi inseguire fino al paese di St. Antony. Se i personaggi hanno successo la dottoressa Lucia può dare il via al trattamento della misteriosa malattia e può affidare la cura ai personaggi che, se sono disponibili, possono distribuirla ad altri insediamenti. Se i predoni scoprono che a inviare chi li ha privati di ciò che consideravano loro di diritto è stato il paese di St. Antony, potrebbero decidere di vendicarsi.

RECUPERO DI UN SINTETICO

I personaggi sono alleati dell'Istituto e devono aiutarlo a recuperare un sintetico evaso. Il sintetico vive da mesi nell'insediamento di Greengrove, in una casa sicura dei Railroad.

L'Istituto chiede ai personaggi di non attaccare frontalmente l'insediamento per non attirare l'attenzione dei Railroad, ma piuttosto di diffondere sfiducia e timore tra i residenti per indurli ad attaccare o cacciare il sintetico. Questo, oltre a rendere la loro "proprietà" più facile da recuperare, eliminerebbe l'insediamento dalla lista dei rifugi sicuri dei Railroad. Oltre alla difficoltà di seminare dubbi e menzogne senza svelare i propri scopi, i personaggi dovranno anche vedersela con i Railroad, che nutriranno pesanti sospetti sui loro veri scopi. I personaggi potrebbero venire seguiti, fatti oggetto di indagini o perfino aggrediti (fisicamente o a livello di reputazione) da agenti dei Railroad intenzionati a fermarli.

CAMBIO AL VERTICE

I Railroad sono interessati a On-Ramp, un piccolo villaggio lungo l'autostrada ideale come base per le loro operazioni. Il villaggio è uno degli ultimi insediamenti in cui sostano le carovane commerciali prima di lasciare il Commonwealth, aspetto che lo rende perfetto per fare allontanare i sintetici evasi dalla sfera d'influenza dell'Istituto. Uno dei candidati al comando del villaggio, il Governatore Gladbrook, simpatizza con la causa dei Railroad, ma non va molto bene nei sondaggi. La campagna elettorale assomiglia a una campagna presidenziale in miniatura, con comizi per i residenti, ricerca di donazioni e grande abbondanza di affermazioni patriottiche.

I Railroad chiedono ai personaggi di inserirsi come possono nell'ambiente politico e assicurarsi che l'avversario di Gladbrook, il Governatore Bradbury, perda l'elezione, stando molto attenti a non attirare l'attenzione.

Possono cercare di convincere i residenti a devolvere denaro e votare per Gladbrook, magari mettendo le proprie competenze al servizio della sua squadra elettorale. In alternativa possono entrare nella squadra elettorale di Bradbury per sabotarlo dall'interno. Se i personaggi svolgono indagini su Bradbury scoprono il suo passato oscuro. Anni fa, Bradbury dirigeva un altro insediamento e prendeva mazzette dai commercianti che vi facevano tappa. Lui divenne ricco mentre gli alti prezzi praticati strangolavano la popolazione. La corrispondenza privata conservata a casa di Bradbury suggerisce che il Governatore potrebbe tentare di instaurare lo stesso sistema anche a On-Ramp. I personaggi possono rivelare tutto questo per influenzare l'esito dell'elezione e assicurarsi che il posto di sindaco vada al loro candidato.

UNA STORIA MERCENARIA

I Minutemen ricevono un rapporto secondo cui una squadra di mercenari, che si fa chiamare Difesa Territoriale Indipendente, costringe gli insediamenti ad accettare la loro "protezione" respingendo le pattuglie di Minutemen che tentano di intervenire. I mercenari provengono da Gatefort, una comunità di ex Gunner e predoni riunitisi nella DTI per sfruttare le comunità locali e allontanare i Minutemen. I Minutemen propongono di aggredire l'insediamento e cacciare i mercenari per sempre. Avendo pochi uomini, i Minutemen si rivolgono ai personaggi per creare una squadra in grado di sferrare l'attacco.

La DTI non è una banda di mercenari ben organizzata. Comprende alcuni feroci guerrieri e tutti i suoi membri hanno esperienza di combattimento, ma la maggior parte di loro non ha alcuna intenzione di sacrificare la vita per la causa. Alcuni mercenari, una volta arresi, potrebbero essere interessati a unirsi ai Minutemen per imboccare una nuova strada e tentare di ottenere una vita più comoda.

SOCCORRERE GLI INSEDIAMENTI

Gli insediamenti sotto attacco sono sempre in cerca di qualcuno disposto ad aiutarli. Il soccorso agli insediamenti è un tema da cui possono scaturire numerose missioni di una campagna. Come nella sezione precedente, anche qui le motivazioni presentate sono concepite come punti di partenza e agganci per la creazione di missioni che si sviluppano attorno a questi temi.

Per esempi di queste motivazioni in agganci alle missioni precompilate, vedere *Missioni Sul Soccorso agli Insediamenti* più avanti in questa sezione.

MOTIVAZIONI GENERALI

Le motivazioni per soccorrere un insediamento possono spaziare dall'obbligo alla solidarietà disinteressata. Quando crea missioni relative al soccorso agli insediamenti, il GM consideri le motivazioni che seguono:

- **Obbligo.** Chi viene chiamato a difendere un insediamento potrebbe essere obbligato a farlo a causa di un'alleanza preesistente, un legame personale con l'insediamento, un debito o anche dall'appartenenza a una fazione a sua volta alleata dell'insediamento o comunque interessata alla sua sopravvivenza.
- **Ricompensa.** L'insediamento sotto attacco offre una ricompensa: tappi, provviste, competenze o qualunque altra cosa considerata appetibile da chi potrebbe prestare aiuto.
- **Accesso.** Avere difeso un insediamento può conferire ai personaggi una posizione di vantaggio da cui negoziare l'accesso a luoghi, persone o risorse necessarie per il completamento di altre missioni. In questo caso, la difesa dell'insediamento è finalizzata all'ottenimento di altri benefici.
- **Dovere e Principi.** Alcuni difensori scelgono di soccorrere un insediamento sotto attacco per il loro senso della giustizia o del dovere, senza obblighi formali, o perché l'ideologia dell'attaccante è opposta alla loro.
- **Nemico Comune.** I difensori possono scegliere di prestare soccorso a un insediamento se farlo permette loro di danneggiare un rivale o un nemico.

MOTIVAZIONI DI FAZIONE

La maggior parte delle fazioni della Zona Contaminata pone i propri interessi al di sopra di tutto. Accorrere in aiuto di un insediamento in genere significa impiegare attrezzatura, tempo e persone, e la maggior parte delle fazioni è disposta a farlo solo se i benefici superano i costi. Quando utilizza le fazioni in trame relative al salvataggio di un insediamento, il GM determina quali benefici la fazione si aspetta di ottenere dal coinvolgimento nel conflitto.

CONFRATERNITA D'ACCIAIO

La Confraternita d'Acciaio può accorrere in aiuto di un insediamento solo se possiede una relazione preesistente con esso o se tale soccorso è funzionale ai suoi piani. Anche se la fazione dà valore alla vita umana e potrebbe essere convinta a intervenire in un conflitto per difenderla, probabilmente chiederà una ricompensa per controbilanciare le potenziali perdite e l'inevitabile consumo di tempo e risorse.

PREDONI E GUNNER

Predoni e Gunner soccorrono raramente gli insediamenti, rivestendo in genere il ruolo di aggressori. D'altra parte, è anche possibile che alcuni insediamenti stringano accordi o alleanze con bande locali di predoni o Gunner pagandoli con provviste o tappi in cambio di una certa protezione. Il loro interesse a soccorrere un insediamento deriva sempre dalla prospettiva di un vantaggio più che da un qualche senso di solidarietà.

ISTITUTO

Come per le alleanze e il coinvolgimento negli attacchi agli insediamenti, anche per quanto riguarda l'accorrere in loro soccorso l'Istituto si muove solo quando agire porta a un avanzamento nell'andamento dei suoi progetti.

Un insediamento utilizzato per condurre un esperimento probabilmente verrà protetto da una minaccia esterna che potrebbe inquinare l'attendibilità dei risultati, ma anche in questi casi la priorità dell'Istituto è non farsi individuare.

RAILROAD

Anche se i Railroad fanno del loro meglio per mantenere le proprie operazioni segrete, se un insediamento che ospita una delle loro case sicure o una comunità di sintetici liberati viene attaccato, probabilmente essi attaccheranno l'aggressore. La fazione effettua anche operazioni segrete per difendere gli insediamenti da attacchi alla loro reputazione o posizione all'interno della Zona Contaminata, e per mettere a tacere dicerie che potrebbero condurre a scontri aperti. Contro minacce fisiche agli insediamenti possono intraprendere anche azioni più dirette e palesi, ma gli operativi possono comunque tentare di non farsi individuare come membri del Railroad o inviare nell'insediamento altri alleati della fazione.

MINUTEMEN

Accorrere in aiuto di un insediamento sotto attacco è esattamente lo scopo dei Minutemen. Se un insediamento alleato è minacciato, la milizia raduna tutte le persone e le armi disponibili e va a difenderlo. I Minutemen aiutano anche insediamenti non ancora nel novero dei loro alleati, nella speranza di convincerli che allearsi con i Minutemen è la scelta più vantaggiosa. Questo permette ai Minutemen di ampliare la loro lista di insediamenti alleati, che con il tempo possono anche giungere ad aiutarsi l'un l'altro e ispirare altri a fare lo stesso.

MISSIONI SUL SOCCORSO AGLI INSEDIAMENTI

Quando usa questi spunti per creare missioni in cui i personaggi intervengono in aiuto a un insediamento, il GM consideri la possibilità di utilizzare insediamenti con cui i personaggi possiedono già un legame. Questo aiuterà a fornire motivazioni solide per il loro coinvolgimento e determinerà un ulteriore sviluppo della relazione preesistente (che può migliorare, ma anche peggiorare, a seconda dell'esito della missione).

Molti di questi agganci alla missione propongono dettagli come nomi di insediamenti e PNG, nonché suggerimenti di sfide da fare affrontare ai personaggi. Il GM dovrebbe adattare questi suggerimenti alle esigenze specifiche del suo gruppo, allo stile di gioco, al tono della campagna e al livello medio della compagnia. Alcuni di questi agganci alla missione sono privi di tali dettagli per permettere al GM di inserire la vicenda nella sua campagna, basandola su luoghi già esplorati dai personaggi e persone con cui hanno già interagito o che provengono da missioni precedenti.

Le missioni la cui trama poggia interamente sulla lealtà dei giocatori (o sulla sua mancanza), possono avere uno scopo o un aggancio leggermente diversi a seconda della posizione in cui si trovano i personaggi. Dove appropriato, le descrizioni di queste missioni hanno delle sottosezioni che spiegano dettagliatamente queste variazioni.



CONTRO TUTTI I PRONOSTICI

Questa missione può essere inserita un po' di tempo dopo che i personaggi si sono indebitati con un insediamento. Uno dei residenti o un mercenario raggiunge i personaggi e consegna loro un messaggio dei leader dell'insediamento. I leader comunicano loro che l'insediamento si trova sotto attacco da parte di un nemico numeroso (predoni, Gunner, una fazione rivale o un'altra minaccia) e richiedono la restituzione del debito. I pronostici favoriscono gli attaccanti, in superiorità numerica e meglio armati della milizia dell'insediamento. Questo lascia i personaggi con due possibilità: trovare una soluzione creativa per fare pendere la bilancia a favore dell'insediamento o trovare un modo per ripagare il proprio debito senza lasciarsi coinvolgere personalmente nel conflitto. I personaggi possono trovare diversi modi per aiutare l'insediamento e ripagare il debito: possono partecipare al conflitto vero e proprio, incassare qualche favore che altri devono loro, chiamare in aiuto degli alleati o trovare il modo di comunicare con gli aggressori per negoziare e fermarli mediante la diplomazia.

Se l'insediamento dovesse sopravvivere senza l'aiuto dei personaggi, i suoi leader troveranno un altro modo per obbligare i personaggi a saldare il conto. Se l'insediamento esce dal conflitto danneggiato, ai personaggi potrebbe essere chiesto di contribuire alle riparazioni, personalmente o finanziando i lavori. In alternativa, i leader dell'insediamento potrebbero chiedere ai personaggi di condividere la loro rete di contatti per tentare di stringere accordi vantaggiosi. Nella peggiore delle ipotesi, i personaggi potrebbero essere considerati inaffidabili e subire un peggioramento della loro reputazione, che potrebbe avere conseguenze negative su future relazioni con altri insediamenti e PNG.

INSEDIAMENTO IN AFFITTO

I personaggi sono alleati della Confraternita d'Acciaio e sono stati assegnati a una piccola squadra di scribi, comandata dallo Scriba Anziano Hale, interessato alle rovine della Biblioteca di Garrettsville, risalente a prima della Guerra. La biblioteca possiede una raccolta di manuali tecnici e riviste scientifiche prebelliche che lo scriba vuole recuperare. L'unico problema è che il sito dista alcune settimane di viaggio dalla loro base e il loro unico Vertibird al momento è fuori uso, il che rende impossibile riportare indietro il materiale recuperato. Vicino alla biblioteca, che sorge in un quartiere della periferia

di Garrettsville, si trova un insediamento a cui hanno già proposto un accordo. La milizia del paese possiede due armature atomiche fuori uso. Gli scribi le riparerebbero e le equipaggerebbero con celle di fusione, in cambio l'insediamento dovrebbe diventare temporaneamente una base operativa degli scribi, da cui fare partire l'operazione di recupero dei testi. Lo Scriba Anziano Hale non vede di buon occhio nemmeno che i suoi subordinati permettano all'insediamento di tenere "proprietà della Confraternita trafugate"... figuriamoci ripararle, e sta pensando tra sé e sé di non rispettare la loro parte dell'accordo. Gli scribi hanno anche offerto di pagare la popolazione che accetterà di aiutarli a trasportare i testi alla loro base operativa.

Il ruolo dei personaggi è aiutare gli scribi a stringere l'alleanza con l'insediamento e fornire protezione durante i viaggi da e verso la base, per assicurarsi che i testi vengano recuperati senza incidenti. Occorre proteggere scribi e residenti dalle creature mutate della Zona Contaminata nei luoghi di avvicinamento percorsi. Entrare nella biblioteca è difficile in quanto gran parte del paese è stata ridotta in macerie dai bombardamenti della Grande Guerra. I detriti che bloccano gli ingressi hanno contribuito a preservarne il contenuto, ma impongono ai personaggi di trovare un accesso alternativo. Una volta completata la missione, i personaggi devono gestire anche il tradimento dello Scriba Anziano Hale che tenta di trafugare le armature atomiche, ritenendole una proprietà della Confraternita.

IL NEMICO DEL MIO NEMICO

Da mesi, un gruppo di Gunner estorce forniture e tappi al vicino paese di Westhome minacciando ritorsioni violente se i residenti non sottostanno alle loro richieste. Quando giunge un altro gruppo di mercenari (i Red Gun Rovers) che attacca Westhome, i Gunner sono costretti a difenderlo per non perdere le "donazioni" di tappi, sostanze e armi. I cittadini di Westhome chiedono ai personaggi di combattere contro il nuovo gruppo mercenario, bloccandolo in una morsa tra loro e l'alleanza obbligata tra insediamento e Gunner. Terminato questo combattimento, si presenta una nuova opportunità: spazzare via la fazione rimasta in piedi o tentare di trasformare la relazione tra questa e l'insediamento in qualcosa di vantaggioso per entrambe le parti.

I Gunner sono estorsori che sostengono le proprie pretese nei confronti di Westhome con le minacce, ma hanno già fermato attacchi all'insediamento in passato. Se escono

vincitori dal conflitto, potrebbero essere persuasi a stringere un'alleanza maggiormente vantaggiosa per entrambe le parti, specialmente se i personaggi hanno combattuto al loro fianco a difesa dell'insediamento.

I Red Gun Rovers, più che alle forniture e ai tappi dell'insediamento sono interessati a farlo proprio. Cercano un luogo dotato di energia elettrica, acqua, letti riparati e vicino alle rotte commerciali, per stabilirvisi e da cui condurre le razzie alle carovane; tutte caratteristiche compatibili con Westhome. Se sono loro a vincere lo scontro, convincerli a stringere un accordo può rivelarsi più difficile, specialmente se i mercenari scoprono che l'insediamento ha chiesto ai personaggi di combattere contro di loro. Potrebbero essere convinti ad andarsene se i personaggi trovano un altro luogo con le giuste caratteristiche e "indennizzano" il gruppo per le perdite subite. In alternativa, potrebbero essere convinti a cambiare vita se l'insediamento accettasse di accoglierli come residenti. In questo caso, i personaggi avrebbero il compito di aiutare questi mercenari ad adattarsi a un nuovo e meno violento stile di vita. Se la trattativa fallisce, Westhome e i personaggi devono lanciarsi in una nuova battaglia per proteggere l'insediamento dai Red Gun Rovers, che potrebbero dichiararsi i nuovi padroni in virtù della vittoria riportata sui Gunner.

UN ESPERIMENTO COMPROMESSO

La Fattoria Old Maid è un insediamento utilizzato dall'Istituto per sperimentare nuove sostanze chimiche. Le sostanze vengono sciolte nell'acqua che i residenti usano per bere attraverso un depuratore modificato. Le sostanze, che dovrebbero essere dei potenziatori del sistema immunitario, danno una leggera dipendenza e per questo i residenti consumano più acqua del normale. A parte questo, non sono dannose per l'organismo. I saccheggiatori locali hanno aperto un vault che si trova nelle vicinanze dell'insediamento, dal vault alcuni ghouls ferali si sono riversati nell'area e stanno rimanendo bloccati nel corso d'acqua che alimenta l'insediamento. Molti di questi ghouls sono luminescenti e la radioattività che emettono, insieme a quella prodotta dalla grande quantità di rifiuti radioattivi presenti nel vault, rischia di compromettere l'esperimento: il depuratore modificato sta faticando molto a ripulire l'acqua dal surplus di radiazioni.

Alleati dell'Istituto. L'Istituto invia i personaggi per liberare l'area dai luminescenti, risigillare il vault per evitare un ulteriore aumento della contaminazione causata

dai rifiuti radioattivi che contiene e assicurarsi che l'insediamento (e l'esperimento che vi viene condotto) si riprendano in modo ottimale dall'invasione.

Neutrali o Nemici dell'Istituto. La compagnia viene avvicinata da un replicante sintetico dell'Istituto che ha assunto l'identità di un colono chiamato Josiah. Il sintetico chiede ai personaggi di risolvere la grave situazione abbattutasi sul paese. Dice loro che ha già trovato alcuni luminescenti bloccati nel vicino torrente e li informa che il depuratore sta faticando moltissimo a decontaminare le acque pesantemente irradiate dalla loro presenza. Josiah appare molto preoccupato per gli effetti che le radiazioni potrebbero avere sul depuratore. I coloni sono costretti a razionare il consumo di acqua finché la crisi non verrà risolta e i personaggi cominciano a notare in essi uno strano aumento dei livelli di ansia, disperazione e irrazionalità. Un'indagine all'interno dell'insediamento e un'analisi della sua acqua può condurre i personaggi a scoprire la verità sull'esperimento e l'Istituto a tentare di fermarli e metterli a tacere prima che possano diffondere la notizia.

OPERAZIONE ESODO

I Railroad chiedono ai personaggi di aiutarli a contrastare una pervasiva e allarmistica campagna contro i sintetici che sta prendendo piede nella grande comunità di New Haven. Recentemente, l'insediamento si è fuso con uno confinante che si trovava in difficoltà chiamato Orchid Square. Orchid Square è stato attaccato dai sintetici dell'Istituto. All'insaputa dei residenti di Orchid Square, da sempre New Haven ospita case sicure dei Railroad e ha molti sintetici evasi tra i suoi residenti. Il governo di Orchid Square ha fatto sapere che sta esaminando i suoi residenti per estirpare eventuali infiltrati sintetici e i Railroad vogliono trasferire i sintetici di New Haven in un'area più sicura.

I personaggi dovranno contribuire a elaborare un piano per fare fuggire i sintetici liberati senza che New Haven subisca conseguenze negative dalla perdita di operai specializzati, combattenti e gestori di negozi. Oltre a ciò, devono anche trovare nuove case per i transfughi, analizzando e valutando nuovi insediamenti con le relative popolazioni, il tutto senza farsi scoprire dall'Istituto. In alternativa, i personaggi possono cercare di fare cambiare idea ai governanti di Orchid Square, trovare un modo per mettere a tacere le voci più ostili ai sintetici e conservare New Haven come insediamento sicuro per i sintetici.

ACCESSO INTERNO

Questo aggancio alla missione è più facile da inserire quando i personaggi sono già impegnati in una missione finalizzata al recupero di un oggetto o di informazioni per un obiettivo specifico. I personaggi scoprono che ciò che cercano è custodito a Rising Hill, un insediamento generalmente amichevole che si trova all'interno delle rovine di un lussuoso quartiere recintato. Dopo una serie di attacchi, recentemente l'insediamento ha chiuso i suoi cancelli a tutti i visitatori esterni, negando ai personaggi la possibilità di raggiungere il loro obiettivo. I Minutemen sono molto interessati a capire che tipo di minaccia possa spingere un insediamento a una scelta così estrema e incaricano i personaggi di indagare in merito. I Minutemen si dicono anche disposti ad aiutarli in caso i personaggi avessero l'occasione di neutralizzare la minaccia, prima che questa possa creare problemi ad altri insediamenti della zona.

Per scoprire cosa o chi è responsabile degli attacchi occorre effettuare alcune ispezioni dell'area e trovare il modo di parlare con qualcuno dei residenti. A quanto pare, l'insediamento è stato infiltrato dai membri di una banda di predoni che, spacciandosi per viaggiatori e commercianti, sono riusciti ad accedere ai sistemi di difesa e ai piani dell'insediamento. Grazie alle informazioni trafugate hanno potuto effettuare una serie di attacchi coordinati nell'arco di una settimana per rubare

le risorse. Ogni volta che l'insediamento cambiava tattica per respingere gli aggressori, questi sembravano accorgersene subito e sapere dove trovare nuovi punti deboli. Sicuri che i predoni siano stati aiutati da qualcuno dei residenti, i governanti di Rising Hill hanno deciso di chiudere i cancelli fino a quando il basista non sarà stato scoperto. Un membro della milizia dell'insediamento, Annabeth, che programma e gestisce le torrette automatizzate sulle mura, aveva un debito con la banda. I predoni le hanno promesso di cancellare il debito se lei li avesse aiutati a sottrarre risorse all'insediamento. Temendo ripercussioni se avesse rifiutato, Annabeth ha suggerito ai predoni l'idea di infiltrarsi travestiti da visitatori per esplorare il posto. È stata lei a fornire loro le informazioni sui sistemi di difesa e a disattivare le torrette fingendo un guasto.

Se i personaggi riescono a convincere il consiglio di Rising Hill che loro possono aiutarli a svelare la verità (un risultato che possono ottenere più facilmente se sono alleati dei Minutemen), possono indagare sui residenti e probabilmente trovare le comunicazioni digitali, i tappi, le lettere e altre prove che collegano Annabeth agli attacchi. Questo permette ai personaggi di soccorrere l'insediamento, decidere il destino di Annabeth presso lo stesso e convincere Rising Hill a riaprire i cancelli, permettendo ai personaggi di raggiungere l'oggetto ricercato.







★ *Capitolo Sei* ★

COLONI DELLA ZONA CONTAMINATA

CAROVANE COMMERCIALI...145

COLONI...153

ISTITUTO...161

MINUTEMEN...165

RAILROAD...169

RNC...174

ROBOT...178

TRAPPOLE...186

TORRETTE...189

Capitolo Sei

COLONI DELLA ZONA CONTAMINATA



I nuovi PNG descritti di seguito possono essere utilizzati per popolare gli insediamenti nelle campagne di **Fallout** o per fornire ai giocatori nuovi nemici da inquisire, implorare e combattere. Molti PNG delle seguenti schede delle statistiche sono presentati come Umani per semplicità, ma possono essere facilmente convertiti in Supermutanti, Ghoul o Sintetici.

Convertire i Coloni Umani

Per convertire le schede delle statistiche degli umani presenti in questa sezione in sintetici di terza generazione, ghoul o supermutanti, effettuare le seguenti modifiche:

- **Supermutanti.** Cambiare la parola chiave del PNG in "Umano Mutato". Ridurre Carisma e Intelligenza a massimo 6 punti e ridistribuire i punti in eccesso nelle altre statistiche S.P.E.C.I.A.L. Ottiene +2 punti a Forza e Costituzione. Diminuire qualsiasi abilità che abbia 5 punti di 1 e ridistribuire quei punti in altre abilità assicurandosi che nessuna sia superiore al grado 4. Aggiungere Immune ai danni da Veleno e da Radiazioni. Ottiene la capacità speciale Barbaro.
- **Sintetici di terza generazione.** Cambiare la parola chiave del PNG in "Sintetico Robotico". Il PNG Sintetico diventa un personaggio maggiore e acquisisce i miglioramenti elencati in **Fallout: Il Gioco di Ruolo** a pag. 337. Aggiungere un componente sintetico al suo inventario. Aggiungere 1 a tutte le RD di tutti i punti di impatto. Aggiungere Immune ai danni da Veleno e da Radiazioni. Aggiungere le capacità speciali Robot e Sintetico di Terza Generazione. Aggiungere 1 a Forza, Percezione e Intelligenza.
- **Ghoul.** Cambiare la parola chiave del PNG in "Umano Mutato". Aggiungere Immune ai danni da Veleno e da Radiazioni. Aggiungere la capacità speciale Ghoul. Cambiare il tipo di danni degli attacchi in mischia senz'armi in danni da Radiazioni.

CAROVANE COMMERCIALI

La vera linfa vitale della Zona Contaminata sono le numerose carovane commerciali che trasportano beni e forniture attraverso l'intero territorio. Senza le carovane e i suoi commercianti, le scorte di munizioni, cibo, sostanze e altre risorse finirebbero rapidamente. Questi venditori percorrono le rotte commerciali con bramini da soma che trasportano le merci e mercenari che li proteggono da chi vorrebbe approfittarne per derubarli. Altri invece hanno deciso di sistemarsi e hanno allestito dei negozi negli insediamenti più affollati, dove offrono merci e la loro competenza a chiunque possa pagare.

ARMAIOLO

La Zona Contaminata è un luogo duro e spietato per chi non si sa proteggere. Gli armaioli sono le persone che assicurano che tutti siano ben equipaggiati contro i pericoli, anche quando le armi non bastano. La maggior parte degli armaioli porta un buon rifornimento di armature e abbigliamento di base e ha l'abilità di rattoppare per pochi tappi le attrezzature danneggiate. Gli specialisti possono offrire modifiche o avere abilità e strumenti unici, tipo quelli necessari per lavorare su tecnologie avanzate come le armature atomiche.

Livello 6, Umano, Personaggio Normale (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	5	5	5	7	6	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia	1	Oratoria	2
Armi Leggere	1	Riparare ■	3
Armi da Mischia	1	Scassinare	1
Armi Pesanti	1	Scienza	2
Atletica	1	Sopravvivenza	1
Commercio ■	3		(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
11	11	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Torso), 2 (Braccia, Gambe)	2 (Torso), 3 (Braccia, Gambe)	0	0

ATTACCHI	
■	COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 6), 2 danni Fisici
■	FUCILE A DOPPIA CANNA: AGI + Armi Leggere (NB 7), 5 danni Fisici Propagati e Violenti, A Due Mani, Impreciso, Gittata R

CAPACITÀ SPECIALI
■ ARMAIOLO 2: Sblocca le modifiche delle armature fino al grado 2.
■ SCIENZA! 1: Sblocca le modifiche che richiedono il Talento Scienza! fino al grado 1.
■ FABBRO 1: Sblocca le modifiche delle armi da mischia di livello 1.

INVENTARIO
Torace da Combattimento, Gambali di Cuoio Rinforzato, Braccia di Cuoio Rinforzato, Fucile a Doppia Canna, Ricchezza 2

Talenti Commerciali

Molti dei PNG presentati in questa sezione sono commercianti e hanno talenti che garantiscono la capacità di installare modifiche di grado superiore. Il GM potrebbe dover aumentare o diminuire i gradi posseduti dai suoi PNG in questi talenti e il numero di modifiche cui hanno accesso, per adeguarli alla campagna in corso e al livello dei personaggi giocanti. Inoltre i PNG ignorano i consueti requisiti di livello e le restrizioni per i talenti, ma necessitano comunque dei punteggi minimi richiesti negli Attributi S. P. E. C. I. A. L.

CAPO CAROVANIERE

Le carovane commerciali organizzate e le loro rotte sono di solito possedute e gestite da un Capo Carovaniere. Questi imprenditori esperti conoscono il loro valore e si muovono sul delicato confine tra interesse personale e dovere pubblico.

Livello 9, Umano, Personaggio Notevole (134 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	7	6	9	8	6	5
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Leggere ■	3	Riparare	1
Armi da Mischia	2	Scassinare	1
Commercio ■	5	Scienza	1
Furtività	1	Senza Armi	1
Medicina	1	Sopravvivenza	2
Oratoria ■	5		(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
20	15	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	-	3

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	0	0

ATTACCHI

- **COLPO SENZA ARMI:** FOR + Senza Armi (NB 7), 2 danni Fisici
- **PISTOLA .44:** AGI + Armi Leggere (NB 9), 6 danni da Energia Violenti, Cadenza di Fuoco 1, Gittata R, Corpo A Corpo

CAPACITÀ SPECIALI

- **ABILE NEGOZIATORE:** Quando effettua una prova di abilità Contrapposta su Commercio, il Capo Carovaniere può ritirare 1d20.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il Capo Carovaniere può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola .44. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 1 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 7).

INVENTARIO

Abiti Formali, Pistola .44, Ricchezza 3

Inventari del Commerciante

I commercianti che viaggiano nella Zona Contaminata possono trasportare un'enorme quantità di articoli diversi, ma tendono a specializzarsi a seconda delle loro competenze. In genere, tra gli articoli più venduti ci sono scarti, cibo e bevande, e la maggior parte avrà con sé anche una piccola quantità di armi, armature e munizioni, ma armaioli, fabbricanti d'armi, dottori e trafficanti di sostanze possono offrire articoli più rari legati alla loro specializzazione.

Per rispecchiare questa specializzazione, quando si effettua un tiro di Reperibilità (pari alla FRT del personaggio che vuole comprare, *Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 85) il GM potrebbe attribuire agli articoli appartenenti a una o due determinate categorie un grado di Rarità superiore al risultato ottenuto con il tiro. Notare che ciò significa che personaggi di basso livello, ma in possesso di una buona quantità di tappi, possono ottenere attrezzature di qualità superiore.



FABBRICANTE D'ARMI

Le armi sono fondamentali per chiunque voglia proteggere sé stesso, il proprio insediamento o i propri affari. I Fabbricanti d'Armi non sono semplici commercianti che forniscono armi e munizioni, ma sono specializzati anche nella costruzione di armi personalizzate o nella modifica di quelle esistenti. Tale servizio di solito viene fornito a un prezzo elevato, ma per chi non ha l'abilità necessaria per installare le modifiche più complicate vale la pena di pagare per potenziarsi senza sforzo.

Livello 7, Umano, Personaggio Normale (52 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	5	5	6	6	7	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia	2	Esplosivi	1
Armi Leggere ■	2	Oratoria	2
Armi da Mischia	2	Riparare ■	3
Armi Pesanti	2	Scienza	2
Commercio	1		(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
11	12	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Torso, Braccia), 2 (Gambe)	1 (Torso, Braccia), 3 (Gambe)	0	0

ATTACCHI

- **COLPO SENZA ARMI:** FOR + Senza Armi (NB 6), 2 danni Fisici
- **FUCILE D'ASSALTO POTENTE:** AGI + Armi Leggere (NB 9), 7 danni Fisici a Raffica, Cadenza di Fuoco 2, Gittata M, A Due Mani
- **RIPPER:** FOR + Armi da Mischia (NB 8), 4 danni Fisici Violenti

CAPACITÀ SPECIALI

- **FANATICO DELLE ARMI 2:** Sblocca le modifiche alle armi fino al grado 2.
- **SCIENZA! 1:** Sblocca le modifiche che richiedono il talento Scienza! fino al grado 1.
- **FABBRIO 2:** Sblocca le modifiche alle armi da mischia fino al grado 2.
- **MUNIZIONI IN ABBONDANZA:** Due volte per combattimento, il Fabbricante d'Armi può "scatenarsi" con una raffica del suo Fucile d'Assalto Potente. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 9).

INVENTARIO

Torace in Metallo, Braccia in Metallo, Gambali di Cuoio Rinforzato, Fucile d'Assalto Potente (Castello Potente), Ripper, Ricchezza 2

GUARDIA CAROVANIERA

Le Guardie Carovaniere possono essere fornite da un Capo Carovaniere nell'ambito di un accordo commerciale oppure assunte come mercenari dagli stessi commercianti. In quanto esperti combattenti, le Guardie Carovaniere sono sempre all'erta e ben attrezzate per affrontare i pericoli della Zona Contaminata. Più la guardia è esperta, maggiore sarà il costo in tappi per il servizio che offre.

Livello 5, Umano, Personaggio Normale (60 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	7	5	5	5	7	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ	
Armi a Energia	1 Furtività 1
Armi Leggere ■	3 Lanciare 1
Armi da Mischia	1 Medicina 1
Armi Pesanti	1 Senza Armi ■ 2
Atletica	2 Sopravvivenza 1

(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
10	14	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Testa, Braccia, Gambe, Torso)	1 (Testa, Braccia, Gambe, Torso)	0	0

ATTACCHI
■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 8), 2 🗡️ danni Fisici
■ FUCILE DA COMBATTIMENTO: AGI + Armi Leggere (NB 10), 5 🗡️ danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata M, A Due Mani
■ FUCILE A POMPA DA COMBATTIMENTO: AGI + Armi Leggere (NB 10), 5 🗡️ danni Fisici Propagati, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Impreciso, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI
■ GUARDIA DEL CORPO: Se un alleato della Guardia Carovaniere viene attaccato con successo mentre è a portata, questa può immediatamente spendere 2 PA per subire i danni invece del bersaglio originale.

CAPACITÀ SPECIALI
■ SCATENARSI: Una volta per combattimento, la Guardia Carovaniere può "scatenarsi" con una raffica del suo Fucile da Combattimento o del suo Fucile a Pompa da Combattimento. In entrambi i casi, questi aggiungono la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 7 🗡️).

INVENTARIO
Torace in Metallo, Braccia in Metallo, Gambali in Metallo, Casco in Metallo, Fucile da Combattimento o Fucile a Pompa da Combattimento, Ricchezza 2



SACHEGGIATORE

Gli oggetti e i rifornimenti che provengono dall'America prebellica non arrivano da soli fino ai commercianti. I Saccheggiatori sono una parte essenziale del sistema commerciale. Rovistano tra gli scarti cercando oggetti del mondo prebellico che altri lasciano o non trovano e con il loro occhio esperto individuano tra i rottami le cose più preziose. Questi oggetti vengono poi venduti a commercianti e carovane che li portano in tutta la Zona Contaminata per rivenderli a loro volta.

Livello 3, Umano, Personaggio Normale (24 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	6	5	6	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi da Mischia	1	Scassinare ■	3
Commercio ■	3	Scienza	1
Oratoria	1	Senza Armi	1
Riparare	1	Sopravvivenza	1

(■ Specialità)


PS	INIZIATIVA	DIFESA
8	12	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
107,5 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Braccia, Gambe, Torso)	0	0	0

ATTACCHI	
■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 6), 2  danni Fisici	
■ PISTOLA 10MM: AGI + Armi Leggere (NB 6), 4  danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo A Corpo, Affidabile	
■ LEVA PER RUOTE: FOR + Armi da Mischia (NB 6), 3  danni Fisici	

CAPACITÀ SPECIALI

- **RICICLATORE 1:** Il Saccheggiatore può recuperare anche i materiali dei componenti inusuali oltre a quelli comuni, anche quando ha grado 1 in questo talento.
- **TUTA DA LAVORO:** Incrementa il peso trasportabile di +2,5 kg.
- **RECUPERATORE:** Quando il Saccheggiatore effettua un tiro per recuperare i materiali dai resti di un robot o di un'altra macchina, ogni volta che ottiene un  per determinare la quantità dei materiali trovati, tirare un  aggiuntivo.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il Saccheggiatore può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola 10mm. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 6 ).

INVENTARIO

Tuta da Lavoro, Pistola 10mm, Leva per Ruote, Ricchezza 1

TRAFFICANTE DI SOSTANZE

Le sostanze sono una merce preziosa nella Zona Contaminata. Alcune di esse servono ai medici professionisti per il trattamento di malati e feriti, e sono vendute e comprate da loro, mentre altre vengono scambiate sotto banco nell'ambito di imprese criminali. Molti trafficanti di sostanze sono semplicemente dei commercianti che vendono il surplus di forniture mediche ai civili e occasionalmente sostanze ricreative, mentre altri mirano ad agganciare i clienti rendendoli dipendenti dalle sostanze più devastanti reperibili nella Zona Contaminata, per garantirsi un regolare flusso di clienti e tappi.

Livello 3, Umano, Personaggio Normale (24 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	5	5	6	7	5	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Leggere	2	Scassinare	1
Armi da Mischia	1	Scienza ■	2
Commercio ■	2	Senza Armi	1
Medicina	1	Sopravvivenza	1
Oratoria	2		(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
8	10	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	-	-

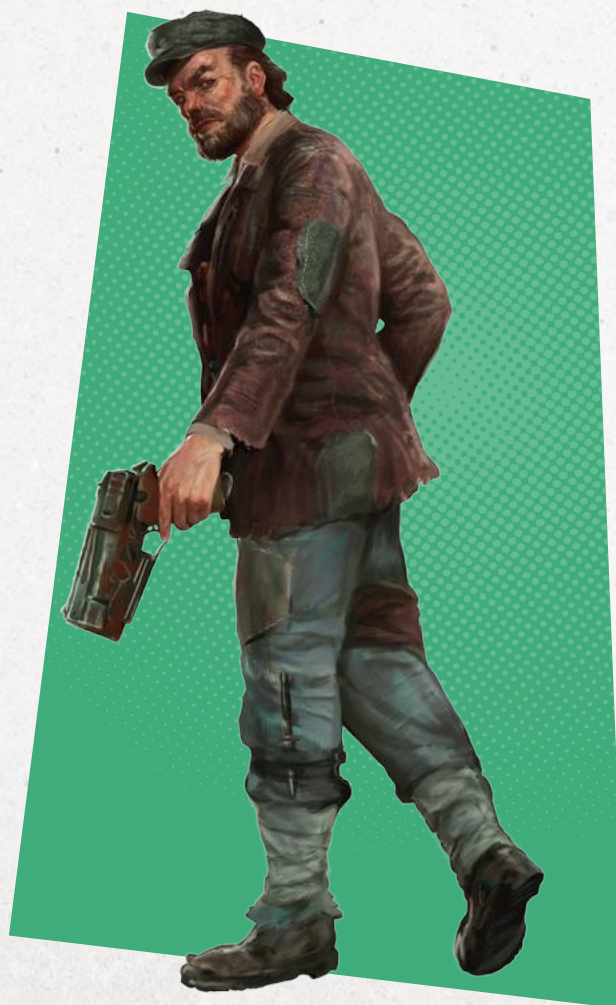
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Braccia, Gambe, Torso)	2 (Braccia, Gambe, Torso)	0	0

ATTACCHI	
■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 6), 2 🗡️ danni Fisici	
■ COLTELLO A SERRAMANICO: FOR + Armi da Mischia (NB 6), 2 🗡️ danni Fisici, Penetranti 1, Occultata	
■ PISTOLA 10MM: AGI + Armi Leggere (NB 7), 4 🗡️ danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo A Corpo, Affidabile	

CAPACITÀ SPECIALI	
■ ESPERTO DI SOSTANZE: Il Trafficante di Sostanze può creare ogni sostanza che richiede il talento Chimico. Inoltre, può creare delle sostanze che durano il doppio del normale e per queste specialità chiederanno il doppio del prezzo.	

CAPACITÀ SPECIALI	
■ SCATENARSI: Una volta per combattimento, il Trafficante di Sostanze può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola 10mm. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 6 🗡️).	

INVENTARIO	
Completo da Reietto, Coltello a Serramanico, Pistola 10mm, Ricchezza 2	



ALICE MCLAFFERTY

Capo della Compagnia Carovaniera Crimson, nella Nuova California, Alice McLafferty è uno degli imprenditori di maggior successo della Zona Contaminata. La sua spietatezza nel mondo degli affari non si risolve semplicemente nella sua grande bravura con i soldi. McLafferty spesso impiega tattiche subdole, come pagare dei mercenari per infastidire e minacciare le altre compagnie commerciali o entrare nel contesto politico del Mojave per ottenerne i favori, assicurandosi che le nuove tariffe e leggi favoriscano la Compagnia Carovaniera Crimson a scapito della concorrenza. Non disdegna nemmeno di finanziare entrambe le parti in un conflitto per massimizzare il profitto e mantenere gli affari in continua espansione.

Livello 9, Umano, Personaggio Maggiore (201 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	9	6	10	9	7	8
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia	3	Oratoria ■	5
Armi Leggere	1	Riparare ■	2
Armi da Mischia	2	Scassinare	1
Commercio ■	5	Senza Armi	1
Furtività ■	3	Sopravvivenza	3

(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
31	20	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	–	8

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	0	0

ATTACCHI	
■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 6), 2 🎲 danni Fisici	
■ PISTOLA LASER: PER + Armi a Energia (NB 12), 4 🎲 danni Fisici Penetranti 1, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo A Corpo	

CAPACITÀ SPECIALI	
■ AMICO DELLA RNC: Alice McLafferty riduce di 1 la difficoltà di tutte le prove basate su CAR contro i personaggi della RNC , grazie ai suoi legami politici.	
■ CAPO CAROVANIERE RINOMATO: Una volta per scena, Alice ottiene 1d20 bonus quando effettua una prova per la costituzione di rapporti d'affari o di accordi commerciali, oppure per intimidire altri sfruttando la propria posizione e il proprio status.	

CAPACITÀ SPECIALI	
■ ABILE NELLE CONTRATTAZIONI: Alice riduce di 1 (fino a un minimo di uno) la difficoltà delle prove Contrapposte riguardo trattative e accordi commerciali.	
■ SCATENARSI: Una volta per combattimento, Alice McLafferty può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola Laser. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 6 🎲).	

INVENTARIO	
Abiti Prebellici da Ufficio Grigi (Abiti Formali), Pistola Laser, Ricchezza 4	



Nomi delle Compagnie Commerciali

Le carovane commerciali si danno nomi di vario genere, che possono indicare il luogo di origine o le famiglie che le possiedono. Per una rapida consultazione, di seguito sono elencati alcuni di questi nomi, compresi alcuni nomi nuovi che il GM può utilizzare per le proprie missioni.

- **Compagnia Carovaniera Blue Ridge:** Una compagnia di trasporti che aveva sede negli Appalachi, trasformatasi dopo la Guerra in carovana commerciale.
- **Carovana Cassidy:** Di proprietà di Rose e Sharon Cassidy e attiva lungo il confine della Zona Contaminata tra RNC e Mojave, prima che questo venisse attaccato.
- **Compagnia Compagnia Carovaniera Crimson:** Nasce nello Hub, una delle più grandi compagnie commerciali della Nuova California.
- **Far Go Traders:** Un commerciante minore dello Hub, rinomato per comprare e vendere qualsiasi tipo di merce.
- **Gun Runners:** Un produttore di armi del Boneyard, rinomato per la qualità delle armi e delle munizioni, che forgiavano essi stessi.
- **Compagnia Carovaniera Happy Trails:** Un piccolo concorrente della Carovana Commerciale Crimson, appena a nord di Shady Sands.
- **Carovana Stockton:** Un piccolo convoglio di carovane che gira per il Commonwealth guidato da Old Man Stockton di Bunker Hill.
- **Van Graffs:** Una famiglia di imprenditori spietati guidata da Gloria Van Graffs e i suoi dieci figli, con ramificazioni in tutti gli Stati Uniti occidentali.
- **Mercanti d'Acqua:** Il più grande commerciante dello Hub, per il solo motivo che controlla l'approvvigionamento idrico dell'intero insediamento.
- **Compagnia Carovaniera Black Moon**
- **Armi e Merci di Jackie**
- **Mercanti di Metallo**
- **Carovane North Star**
- **Scuz e Figli**
- **Recupero Merci**

COLONI

Gli insediamenti non sono nulla senza gli abitanti che li costruiscono e li difendono. Con individui specializzati tra i suoi abitanti, anche il più piccolo accampamento può migliorare le condizioni di vita o fornire una fonte di commercio o di reddito che garantisca la prosperità a lungo termine dell'insediamento.

AGRICOLTORE

Riuscire a nutrire le persone è un modo sicuro per garantire felicità e longevità a un insediamento. Gli agricoltori sanno come curare le colture che crescono nel terreno irradiato della Zona Contaminata, come allevare gli animali e garantire una buona resa di cibo e materiali da entrambe le attività. Avere qualcuno in grado di ottenere il massimo dalle risorse di un insediamento in questo ambito assicura che i residenti abbiano provviste sufficienti da usare anche per il commercio.

Livello 4, Umano, Personaggio Normale (31 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	5	7	5	5	5	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Leggere	1	Sopravvivenza ■	3
Armi da Mischia	2	Scienza	2
Atletica	2	Senza Armi	1
Commercio ■	2		(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
11	10	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Braccia, Gambe, Torso)	1 (Braccia, Gambe, Torso)	0	0

ATTACCHI	
■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 7), 2  danni Fisici	
■ PIETRA: AGI + Da Lancio (NB 7), 2  danni Fisici Violenti, Da lancio (R)	
■ FUCILE DA CACCIA: AGI + Armi Leggere (NB 6), 6  danni Fisici Penetranti 1, Cadenza di Fuoco 0, Gittata M, A Due Mani	

CAPACITÀ SPECIALI	
■ COLTIVATORE: Quando l'agricoltore si prende cura del raccolto in un insediamento, si può occupare di due colture aggiuntive al giorno.	

CAPACITÀ SPECIALI	
■ ZOOTECNIA: L'agricoltore raddoppia la quantità di oggetti ottenuti da un animale abbattuto quando effettua con successo una prova di COS + Sopravvivenza per la macellazione.	

INVENTARIO	
Vestiti Resistenti, Pietra, Fucile da Caccia, Ricchezza 1	



CARPENTIERE

La maggior parte degli abitanti della Zona Contaminata è in grado di martellare un chiodo, ma avere la conoscenza per costruire strutture stabili e arredi è un'abilità essenziale per qualsiasi insediamento che voglia sopravvivere a lungo. Un carpentiere di talento può fare la differenza tra un insediamento fatiscente che ha costantemente bisogno di riparazioni costose e una casa confortevole che richiede una minima manutenzione sul lungo periodo.

Livello 4, Umano, Personaggio Normale (31 PE)



S	P	E	C	I	A	L
6	5	5	5	8	4	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT


ABILITÀ			
Armi Leggere	1	Riparare ■	4
Armi da Mischia ■	3	Scienza	1
Atletica	2	Senza Armi	1
Commercio	2	Sopravvivenza	2
(■ Specialità)			

PS	INIZIATIVA	DIFESA
9	9	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Braccia, Gambe, Torso)	1 (Braccia, Gambe, Torso)	0	0

ATTACCHI	
■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 7), 2 	danni Fisici
■ TUBO DI PIOMBO: FOR + Armi da Mischia (NB 9), 4 	danni Fisici
■ PISTOLA 10MM: AGI + Armi Leggere (NB 5), 4 	danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo A Corpo, Affidabile

CAPACITÀ SPECIALI
■ CARPENTERIA: Se incaricato di costruire strutture o mobili in un insediamento (vedere <i>Capitolo 2: Insediamenti</i> , pag. 34), il carpentiere può ridurre di 1 giorno il tempo di cui necessita (fino a un minimo di 1). Può lavorare a un solo progetto per volta. Se il carpentiere aiuta in una prova di riparare relativa alla carpenteria, la difficoltà della prova è ridotta di 1 punto (fino a un minimo di 1).
■ SCATENARSI: Una volta per combattimento, il Carpentiere può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola 10mm. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 1 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 6 ).

INVENTARIO
Completo da Strada, Tubo di Piombo, Pistola 10mm, Ricchezza 1

DOTTORE

Muovendosi tra pericolose creature mutate, predoni e radiazioni, è facile ritrovarsi con tagli e graffi, o peggio. Avere un dottore a portata di mano aiuta a mantenere in buona salute la popolazione di un insediamento. I dottori generano anche guadagno con le parcelle per i servizi medici o con la vendita del surplus di forniture a viaggiatori e visitatori. Un dottore di guardia è una risorsa interessante per chi considera di trasferirsi in una nuova città.

Livello 4, Umano, Personaggio Normale (31 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	6	8	4	3
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT



ABILITÀ			
Armi Leggere	1	Oratoria	2
Armi da Mischia	1	Scienza ■	3
Commercio	2	Senza Armi	1
Medicina ■	4	Sopravvivenza	2

(■ Specialità)


PS	INIZIATIVA	DIFESA
9	10	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	–	–

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	0	0

ATTACCHI	
■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 6), 2  danni Fisici	
■ BISTURI: FOR + Armi da Mischia (NB 6), 2  danni Fisici, Occultato	
■ PISTOLA 10MM: AGI + Armi Leggere (NB 5), 4  danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo A, Corpo, Affidabile	

CAPACITÀ SPECIALI	
■ FORMAZIONE MEDICA: Se lavora in una clinica, un centro medico o un negozio di sostanze (vedere <i>Capitolo 2: Insedimenti, Esercizi Commerciali</i> , pag.49) in un insediamento il Dottore utilizza la propria INT e l'abilità Medicina al posto degli attributi presunti del fornitore. Quando effettua l'azione di Primo Soccorso, il Dottore riduce la difficoltà di 1 (fino a un minimo di 1).	

CAPACITÀ SPECIALI	
■ DIVISA DA DOTTORE: Sentendosi più intelligente semplicemente perché indossa un camice da laboratorio, il Dottore può ritirare 1d20 per le prove basate su INT.	
■ SCATENARSI: Una volta per combattimento, il Dottore può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola 10mm. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 6 ).	

INVENTARIO	
Camice da Laboratorio, Bisturi, Pistola 10mm, Ricchezza 1	



INVENTORE

Alcune persone amano andare fuori dagli schemi e vedere il potenziale nel mondo che li circonda, cercando di costruire qualcosa di nuovo a partire dal vecchio. Gli inventori prendono rottami, spazzatura e oggetti rotti per trasformarli in qualcosa di utile.

Occasionalmente queste persone possono anche fungere da armaioli o fabbricanti d'armi per sperimentare nuove modifiche, o da chimici per ottenere nuovi prodotti mescolando le sostanze più ricercate della Zona Contaminata.

Livello 4, Umano, Personaggio Normale (31 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	5	7	5	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Leggere	2	Riparare ■	4
Armi da Mischia	1	Scienza ■	3
Commercio	1	Senza Armi	1
Esplosivi	1	Sopravvivenza	2
(■ Specialità)			

PS	INIZIATIVA	DIFESA
9	11	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Tutti)	2 (Testa)	0	0

- ### ATTACCHI
- **COLPO SENZA ARMI:** FOR + Senza Armi (NB 6), 2 🎯 danni Fisici
 - **CHIAVE IDRAULICA UNCINATA:** FOR + Armi da Mischia (NB 6), 4 🎯 danni Fisici
 - **PISTOLA ARTIGIANALE:** AGI + Armi Leggere (NB 7), 3 🎯 danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo A Corpo

- ### CAPACITÀ SPECIALI
- **INVENTARE:** Quando si effettua una prova di INT + Riparare per installare una mod per armature, abbigliamento o armi, l'inventore può tentare una mod che normalmente richiederebbe il primo grado di un talento, pur non avendo quel talento. La difficoltà della prova è aumentata di 2.

- ### CAPACITÀ SPECIALI
- **CHIAVE IDRAULICA UNCINATA:** In caso di attacco riuscito, spendere 2 PA per disarmare l'avversario, buttando via una delle armi che questo teneva.
 - **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, l'Inventore può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola Artigianale. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 5 🎯).

- ### INVENTARIO
- Tuta da Lavoro, Visiera da Saldatore, Chiave Idraulica Uncinata, Pistola Artigianale con Canna Stabile, Ricchezza 1



LEADER DELL'INSEDIAMENTO

Alcuni insediamenti ne hanno uno, altri ne hanno diversi, ma ogni insediamento ha almeno una persona che lavora per garantire gli interessi della comunità. I leader degli insediamenti possono ottenere questa posizione in seguito a un'elezione, assumerla con la forza o anche trovarsi a ricoprirla pur non volendola. Hanno la responsabilità della popolazione dell'insediamento, della prosperità e dei rapporti con il mondo al di fuori dei suoi confini. Questo ruolo attira anche persone non del tutto oneste, che potrebbero cercare di utilizzare l'influenza e il potere che tale posizione procura per scopi personali.

Livello 6, Umano, Personaggio Notevole (90 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	7	6	8	7	6	5
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Leggere	2	Oratoria ■	4
Armi da Mischia	2	Riparare	1
Armi Pesanti	2	Senza Armi	4
Atletica	1	Sopravvivenza ■	3
Commercio ■	3		(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
17	15	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	–	3

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Braccia, Gambe, Torso)	2 (Braccia, Gambe, Torso)	0	0

ATTACCHI

- **COLPO SENZA ARMI:** FOR + Senza Armi (NB 10), 2 danni Fisici
- **PISTOLA .44:** AGI + Armi Leggere (NB 8), 6 danni Fisici Violenti, Cadenza di Fuoco 1, Gittata R, Corpo A Corpo

CAPACITÀ SPECIALI

- **UNA BUONA PRIMA IMPRESSIONE:** Grazie al suo intelligente comportamento e all'abbigliamento, il leader dell'insediamento può ritirare un singolo d20 in una prova di abilità basata su Carisma che effettuano in ogni scena.
- **LEADER LOCALE:** Il leader è in grado di stabilire linee di approvvigionamento tra insediamenti amichevoli vicini.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il Leader dell'Insediamento può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola .44. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 1 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 7).

INVENTARIO

Abiti Formali (Trama Balistica), Pistola .44, Ricchezza 2

Talenti del Leader Locale

A seconda delle sue esigenze, il GM potrebbe decidere di aumentare il grado del talento Leader Locale del leader dell'insediamento. In alternativa, è possibile concedere questo talento a qualsiasi altro PNG che abbia un ruolo di comando nell'insediamento scelto.

MILIZIANO RESIDENTE

La milizia locale è il cuore della difesa di un insediamento, mantiene l'ordine nelle strade e tiene fuori i problemi. Il numero di membri attivi della milizia dipende molto dalla dimensione della popolazione. Accampamenti e villaggi potrebbero non possedere una milizia ufficiale e la responsabilità di farsi avanti quando giungono le minacce viene delegata a tutti i residenti. Questo gruppo è di solito maggiormente regolamentato nei distretti più grandi e nelle piccole città per garantire una gerarchia e una catena di comando. Indipendentemente dal loro addestramento, questi individui si mettono in gioco coraggiosamente per proteggere gli altri dal pericolo.

Livello 6, Umano, Personaggio Normale (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	5	5	6	6	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT




ABILITÀ			
Armi a Energia	2	Esplosivi	1
Armi Leggere ■	3	Furtività	1
Armi da Mischia ■	3	Lanciare	1
Armi Pesanti	1	Senza Armi	2
Atletica	1	Sopravvivenza	1

(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
11	12	1

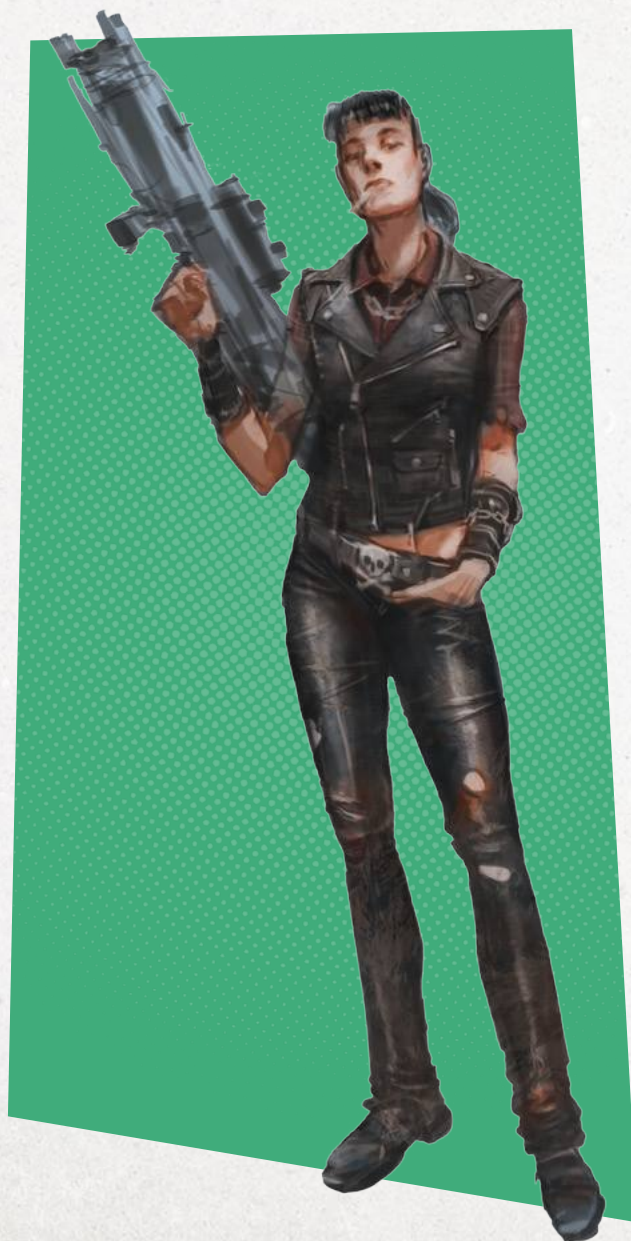
PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Braccia, Gambe, Torso)	1 (Braccia, Gambe, Torso)	0	0

ATTACCHI	
■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 8), 2  danni Fisici	
■ LEVA PER RUOTE: FOR + Armi da Mischia (NB 9), 3  danni Fisici	
■ FUCILE BOLT-ACTION LUNGO ARTIGIANALE: AGI + Armi Leggere (NB 9), 5  danni Fisici Penetranti 1, Cadenza di Fuoco 0, Gittata M, A Due Mani, Inaffidabile	

CAPACITÀ SPECIALI	
■ MILIZIA: Quando la milizia combatte sul terreno del proprio insediamento, qualsiasi prova per affrontare un terreno difficile o per individuare pericoli o rischi è ridotta di 1 fino a un minimo di 1.	

INVENTARIO
Completo da Strada, Leva per Ruote, Fucile Bolt-Action Lungo Artigianale (Fucile Bolt-Action Artigianale con Canna Lunga e Calcio Completo), Ricchezza 1



MAMA MURPHY

Mama Murphy è un'anziana donna della città di Quincy che è fuggita insieme a Preston Garvey e ad altri sopravvissuti del Massacro di Quincy. Si sa poco degli anni della sua giovinezza: lei sostiene di essere stata una formidabile combattente con il soprannome di "Murphy la Pazza", ma in questi suoi ultimi anni gran parte di quella natura violenta e combattiva è ormai scomparsa. Ciò che rende Mama Murphy diversa dalla maggior parte di coloro che vivono nella Zona Contaminata è il suo apparente dono da veggente. Usando le sostanze, può indursi uno stato di trance e vedere cose che accadono altrove e anche eventi passati e futuri. Le sue visioni non sono sempre chiare e lei non è sempre in grado di dire se sta guardando nel passato, nel presente o nel futuro, ma spesso riferisce ciò che vede alle persone a lei più vicine per provare ad avvertirle o proteggerle.



Utilizzare le Visioni di Mama Murphy

La capacità di avere delle visioni di Mama Murphy potrebbe sembrare ai giocatori un modo semplice per ottenere maggiori informazioni riguardo quello che accade nella Zona Contaminata, ma è saggio ricordare che l'uso della vista prima o poi può anche causarne la morte. Oltre a ciò, questo dono non sempre dà a Mama Murphy una visione semplice da interpretare. Le sue descrizioni dovrebbero avere alcuni dettagli che i giocatori potrebbero riconoscere, nel presente o nel futuro, ma allo stesso tempo anche abbastanza criptiche per lasciare un senso di mistero.

Per sensibilizzare i giocatori rispetto ai rischi e alle potenziali conseguenze derivanti dal chiedere a Mama Murphy di utilizzare le visioni, è possibile agire come segue:

- Far chiedere ai giocatori, da altri coloni preoccupati per la salute di Mama Murphy, di non darle le sostanze o saranno ritenuti responsabili se qualcosa dovesse andare storto.
- Fare perdere reputazione presso l'insediamento ai personaggi, se questi vengono visti somministrare dosi di sostanze a Mama Murphy o se lei dovesse andare in overdose dopo una visione.
- Considerare come i compagni o i PNG amati potrebbero reagire verso i giocatori che sfruttano tali poteri e come questo influirebbe sui loro rapporti. Credono che Mama Murphy abbia un dono? Cosa pensano dal punto di vista morale di quei giocatori che la incoraggiano ad usare le sostanze? E se non ci credono, come considerano i giocatori che contribuiscono alla dipendenza potenzialmente mortale di una donna anziana?

Livello 6, Umano, Personaggio Maggiore (135 PE)

S	P	E	C	I	A	L
4	10	7	8	9	6	8
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT


ABILITÀ	
Armi Leggere	1 Oratoria ■ 1
Armi da Mischia	3 Scassinare 2
Armi Pesanti	1 Scienza 4
Aletica	1 Senza Armi 3
Commercio ■	4 Sopravvivenza ■ 1
Medicina ■	2 (■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
25	20	1


PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
95 kg	-	8

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	0	0

ATTACCHI

- **COLPO SENZA ARMI:** FOR + Senza Armi (NB 5), 2  danni Fisici

CAPACITÀ SPECIALI

- **LA VISTA:** Una volta a settimana, Mama Murphy può indursi uno stato simile alla trance tramite l'uso di sostanze tipo Jet, Buffout, Mentat, Med-X o Psycho, e descrivere una visione del passato, del presente o del futuro (a scelta del GM). Per richiedere tale situazione a Mama Murphy il giocatore deve avere una reputazione maggiore o pari a 4 nell'insediamento in cui risiede o effettuare con successo una prova di **CAR + Oratoria** con difficoltà 3, e deve fornire una delle sostanze già elencate. Ogni volta che Mama Murphy usa la sua vista dopo la quarta volta che le viene richiesto, tirare 1 . In caso di Effetto, descrive l'ultima visione e poi muore di overdose da sostanze.

INVENTARIO

Giacca ricoperta di perline (Vestiti Informali), Ricchezza 1

ISTITUTO

L'organizzazione ombra che si nasconde sotto le Rovine del C. I. T. è la versione Commonwealth dell'uomo nero. Mentre nei laboratori i loro scienziati cercano modi per proteggere il futuro della razza umana e ampliare i confini dell'intelligenza artificiale e dei robot, il resto del Commonwealth trema per il pericolo costituito dai loro sintetici.

AGENTE DELL'ISTITUTO

Gli Agenti sono tra i pochi privilegiati che arrivano a intraprendere missioni in superficie per conto dell'Istituto. Vengono visti raramente nel Commonwealth, di solito insieme ai collaboratori esterni che l'organizzazione qualche volta assume, altre volte scortati da mercenari. Poiché questi agenti sono generalmente scienziati e tecnici esperti, vengono utilizzati sul campo solo quando è necessario, di solito in missioni di alto profilo in cui l'utilizzo di un sintetico comporta troppi rischi di fallimento.

Livello 7, Umano, Personaggio Notevole (104 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	7	7	6	8	7	5
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ	
Armi a Energia ■	3
Armi Leggere	2
Armi da Mischia	2
Atletica	1
Commercio	1
Esplosivi	1
Furtività	1
Oratoria ■	2
Pilotare	1
Riparare	1
Scassinare	1
Scienza ■	4

(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
19	16	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	-	3

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	Immune (Testa, Braccia, Gambe, Torso)	0

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> ■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 6), 2 🧨 danni Fisici ■ LASER DELL'ISTITUTO: PER + Armi a Energia (NB 10), 3 🧨 danni da Energia a Rafficca, Cadenza di Fuoco 3, Gittata R, Corpo A Corpo, Impreciso

CAPACITÀ SPECIALI

- **ACCESSO ALL'ISTITUTO:** L'Agente dell'Istituto può far uso della tecnologia di teletrasporto per entrare e uscire dall'Istituto, con un'azione maggiore.

- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, l'Agente dell'Istituto può "scatenarsi" con una rafficca del suo Laser dell'Istituto. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 3 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 6 🧨). Inoltre, quando si scatena, l'Agente dell'Istituto può colpire dei bersagli aggiuntivi grazie alla qualità Rafficca, senza consumare munizioni.

INVENTARIO

Dispositivo per il Teletrasporto, Tuta Hazmat, Laser dell'Istituto, Ricchezza 3



OPERAIO DELL'ISTITUTO

Gli Operai sono i sintetici e gli umani che forniscono la maggior parte del lavoro meno qualificato all'interno dell'Istituto. Il trattamento che ricevono basta a mantenerli vivi e sani, ma sono poco stimati e vengono sostituiti senza esitazione non appena sorge la necessità. Gli operai, in particolare gli operai sintetici, sono spesso criticati dai loro superiori per la bassa produttività o per gli errori che commettono. Gli errori talvolta li portano a venire puniti diventando loro malgrado delle cavie per gli esperimenti dell'Istituto.

Livello 4, Umano, Personaggio Normale (31 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	5	6	5	6	5	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia	2	Riparare ■	2
Atletica	2	Scienza ■	2
Medicina	2	Senza Armi	1
Oratoria	3		(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
10	10	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	0	0

ATTACCHI
■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 7), 2 🛡️ danni Fisici

INVENTARIO
Felpe dell'Istituto (Vestiti Informali), Ricchezza 1



X6-88

Con indosso degli occhiali da sole stile poliziotto e un'uniforme standard da predatore, X6-88 è un operativo dell'Istituto altamente qualificato, progettato per le missioni più rischiose, di infiltrazione e combattimento. Inviato dall'Ufficio Conservazione Sintetici per trovare e recuperare i sintetici in fuga, X6-88 è programmato per essere determinato, deciso e letale. La sua fedeltà all'Istituto è assoluta grazie alla programmazione posseduta e la sua natura robotica può essere indovinata da alcuni grazie alla struttura e al ritmo del suo modo di parlare.



X6-88

Livello 13, Sintetico, Personaggio Maggiore (285 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	9	10	6	9	10	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia ■	4	Oratoria	2
Armi Leggere	1	Riparare	3
Armi da Mischia	3	Scienza	2
Aletica ■	4	Senza Armi	3
Furtività ■	4	Sopravvivenza ■	3
Lanciare	1		(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
31	23	2

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
115 kg	1	4

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
4 (Braccia, Gambe, Torso)	5 (Braccia, Gambe, Torso)	Immune	Immune

ATTACCHI	
■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 11), 3  danni Fisici	
■ LASER DELL'ISTITUTO DI X6-88: PER + Armi a Energia (NB 13), 5  danni da Energia Penetranti 1, Violenti, a Raffica, Cadenza di Fuoco 3, Gittata R, Impreciso	
■ PISTOLA 10 MM: AGI + Armi Leggere (NB 5), 4  danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo A Corpo, Affidabile	

CAPACITÀ SPECIALI

- **SINTETICO DI TERZA GENERAZIONE:** X6-88 può spacciarsi per umano e ogni tentativo di ispezionarlo lo identifica come umano. I Sintetici di Terza Generazione possono essere identificati soltanto dopo la morte recuperando la loro Parte di Sintetico. Un Sintetico di Terza Generazione che finge di essere una figura conosciuta ottiene 2d20 bonus a tutti i tiri collegati al mantenere la sua identità fittizia, inclusi il ricordarne le conoscenze ed esprimerne le movenze.
- **ROBOT:** X6-88 è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** X6-88 riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** X6-88 riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** X6-88 è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **ACCESSO ALL'ISTITUTO:** X6-88 può far uso della tecnologia di teletrasporto per entrare e uscire dall'Istituto, con un'azione maggiore.

INVENTARIO

Uniforme da Predatore (Torace, Braccia e Gambali Sintetici Pesanti), Occhiali da Sole stile Poliziotto, Parte di Sintetico, Laser dell'Istituto di X6-88 (Laser dell'Istituto con Calcio Completo, Agitatore Fotonico, Canna Migliorata), Ricchezza 2

MINUTEMEN

Difensori degli insediamenti del Commonwealth, i Minutemen sono una visione gradita per chi si trova in difficoltà. Anche se il loro numero è ridotto, fanno ciò che possono per sostenere e rifornire gli insediamenti posti sotto la loro protezione.

GENERALE MINUTEMAN

Un titolo prestigioso, riservato solo a pochi eletti. I Generali Minutemen fanno parte delle alte sfere della milizia. Hanno il potere di controllare intere sezioni delle forze dell'organizzazione e di prendere decisioni riguardo la direzione e il futuro dei Minutemen, influenzando in modo significativo la vita dei suoi membri e degli insediamenti di cui si prendono cura.

Livello 7, Umano, Personaggio Notevole (104 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	7	7	7	7	8	5
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia ■	5	Lanciare	1
Armi Leggere ■	2	Oratoria ■	3
Armi da Mischia	2	Riparare	1
Armi Pesanti	2	Senza Armi	1
Commercio	1		(■ Specialità)



PS	INIZIATIVA	DIFESA
19	17	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	-	3

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Braccia, Gambe, Torso)	3 (Braccia, Gambe, Torso)	0	0

ATTACCHI			
■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 6), 2  danni Fisici			
■ CALCIO DELL'ARMA: FOR + Armi da Mischia (NB 7), 3  danni Fisici Stordenti, A Due Mani			
■ MOSCHETTO LASER: PER + Armi a Energia (NB 12), 6  danni da Energia Penetranti 1, Gittata M, A Due Mani			

CAPACITÀ SPECIALI

- **COMANDANTE:** Una volta per round, il Generale Minuteman può usare la propria azione per concedere a un Minuteman sotto il suo comando un'azione aggiuntiva a sua scelta. Se tale azione richiede una prova, il Minuteman ottiene 1d20 aggiuntivo per il tiro.
- **MOSCHETTO LASER:** Sparare con un moschetto laser a Tre Cariche fa usare ogni volta tre colpi di munizioni. I colpi consumati possono essere ridotti abbassando il danno di -1  per ogni colpo risparmiato (fino a un minimo di 4  danni e 1 colpo usato).

INVENTARIO

Uniforme Militare con Trama Balistica, Moschetto Laser a Tre Cariche, Ricchezza 3



RECLUTA MINUTEMAN

I Minutemen provengono da tutti i ceti sociali. Alcuni hanno già esperienza di combattimento e sono abituati ai pericoli della Zona Contaminata, altri invece sono ispirati dalla visione della milizia di un Commonwealth migliore e decidono di arruolarsi nonostante non siano addestrati né molto competenti. Le reclute sono equipaggiate con un'uniforme e un'arma, e si addestrano sotto la supervisione dei Veterani Minutemen.

Livello 4, Umano, Personaggio Normale (31 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	5	6	5	5	4

FOR PER COS CAR INT AGI FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia	1	Medicina	2
Armi Leggere ■	2	Oratoria	1
Armi da Mischia	1	Riparare	1
Atletica	1	Senza Armi	2
Furtività	1	Sopravvivenza ■	1

(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
9	11	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Braccia, Gambe, Torso)	1 (Braccia, Gambe, Torso)	0	0

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> ■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 7), 2 🗡️ danni Fisici ■ PISTOLA LASER: PER + Armi a Energia (NB 8), 4 🗡️ danni da Energia Penetrante 1, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo A Corpo

CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> ■ SCATENARSI: Una volta per combattimento, la Recluta Minuteman può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola Laser. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 6 🗡️).

INVENTARIO
Completo da Minuteman (Vestiti Resistenti), Pistola Laser, Ricchezza 1



VETERANO MINUTEMAN

Il tempo passato a servire la comunità permette ai veterani della milizia di creare forti legami e relazioni all'interno della loro organizzazione e negli ambienti che frequentano. È probabile che i Veterani Minutemen abbiano viaggiato in lungo e in largo per il Commonwealth, almeno tra gli insediamenti che sono chiamati a proteggere, e vengano coinvolti nella formazione e nell'arruolamento delle reclute.

Livello 7, Umano, Personaggio Notevole (52 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	5	6	5	7	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia ■	4	Medicina	1
Armi Leggere ■	2	Oratoria	2
Armi da Mischia	1	Riparare	1
Atletica	1	Senza Armi	1
Furtività	1	Sopravvivenza	2

(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
12	13	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Braccia, Gambe, Torso)	1 (Braccia, Gambe, Torso)	0	0

ATTACCHI	
■	COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 7), 2 danni Fisici
■	CALCIO DELL'ARMA: FOR + Armi da Mischia (NB 7), 3 danni Fisici Stordenti, A Due Mani
■	MOSCHETTO LASER: PER + Armi a Energia (NB 10), 5 danni da Energia Penetranti 1, Gittata M, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI	
■	MOSCHETTO LASER: Sparare con un moschetto laser fa usare ogni volta due colpi di munizioni. Ogni mod al Condensatore aumenta sia il danno che il numero di colpi consumati, che possono essere ridotti abbassando il danno di -1 per ogni colpo risparmiato (fino a un minimo di 4 danni e 1 colpo usato).

INVENTARIO
Completo da Minuteman (Vestiti Resistenti), Moschetto Laser, Ricchezza 1



PRESTON GARVEY

Preston Garvey è il leader del gruppo di miliziani volontari noto come Minutemen. Uno dei pochi Minutemen rimasti dopo il Massacro di Quincy, Preston è stimato nei molti insediamenti per cui lavora poiché li protegge e li porta nel gruppo degli insediamenti protetti da loro. È un uomo determinato che valorizza sopra ogni altra cosa la vita di coloro che sono sotto il suo comando e la sicurezza degli insediamenti del Commonwealth. Cerca di reclutare chi gli è affine nel coraggio di difendere i residenti del Commonwealth contro le minacce, senza tener conto della loro origine.

Livello 7, Umano, Personaggio Maggiore (156 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	9	7	9	7	8	7
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia ■	5	Medicina	1
Armi Leggere ■	3	Oratoria ■	4
Armi da Mischia	1	Riparare	1
Atletica	1	Senza Armi	1
Commercio	1	Sopravvivenza ■	2
Furtività	2		(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
28	21	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	-	7

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Braccia, Gambe, Torso)	3 (Braccia, Gambe, Torso)	0	0

ATTACCHI	
■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 7), 2  danni Fisici	
■ CALCIO DELL'ARMA: FOR + Armi da Mischia (NB 7), 3  danni Fisici Stordenti, A Due Mani	
■ MOSCHETTO LASER DI PRESTON: PER + Armi a Energia (NB 13), 6  danni da Energia Penetranti 1, Di Precisione, Gittata L, A Due Mani, Propagato.	

CAPACITÀ SPECIALI

- **MOSCHETTO LASER DI PRESTON:** Sparare con un moschetto laser fa usare ogni volta tre colpi di munizioni. Il numero di colpi consumati può essere ridotto abbassando il danno di -1  per ogni colpo risparmiato (fino a un minimo di 4  danni e 1 colpo usato). Il Moschetto Laser di Preston è modificato con un Concentratore di Raggio, un Mirino Corto e un Condensatore a Tre Cariche.

INVENTARIO

Completo con Giacca Lunga Coloniale (Uniforme Militare con Trama Balistica), Cappello da Minuteman (Cappello Elegante), Moschetto Laser di Preston, Ricchezza 2



RAILROAD

Questo movimento clandestino lavora per mantenere in libertà i sintetici fuggiti dall'Istituto. L'organizzazione è nata subito dopo l'incidente della Maschera Spezzata a Diamond City, quando si iniziò a dibattere se i sintetici di terza generazione avessero o meno il diritto alla libertà. Da allora, i Railroad hanno subito diversi cambi di linea e di leadership e oggi a capo dell'organizzazione c'è Desdemona. I membri agiscono portando avanti operazioni clandestine e cancellando accuratamente tutte le loro tracce, in modo da sfuggire ai tentativi dell'Istituto di mettere fine alla loro opera.

INFORMATORE RAILROAD

Non tutti quelli che lavorano per i Railroad sono operativi. Alcuni sono solo informatori che riportano alla fazione ciò che vedono, sentono o in cui si imbattono nella loro vita quotidiana. Anche se chiunque goda di credibilità può fornire informazioni ai Railroad, occorre una persona molto perspicace per raccogliere i piccoli dettagli che possono fornire una svolta nel portare i sintetici al sicuro.

Livello 5, Umano, Personaggio Normale (38 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	7	6	5	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT


ABILITÀ			
Armi Leggere	1	Riparare	1
Armi da Mischia	1	Scassinare ■	2
Commercio	2	Scienza	1
Furtività	2	Senza Armi	1
Oratoria ■	3	Sopravvivenza	1

(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
10	11	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	0	0

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> ■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 6), 2  danni Fisici ■ PISTOLA ARTIGIANALE: AGI + Armi Leggere (NB 6), 3  danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo A Corpo, Inaffidabile

CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> ■ CONTATTI CON I RAILROAD: L'Informatore Railroad ha contatti con gli Agenti Railroad. Può trasmettere i messaggi codificati, scritti o a voce, ad altri contatti dei Railroad senza suscitare sospetti, effettuando una prova di CAR + Oratoria con difficoltà 2. In caso di successo, il messaggio viene passato senza essere scoperto. ■ SCATENARSI: Una volta per combattimento, l'Informatore Railroad può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola Artigianale. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 5 ).

INVENTARIO
Vestiti Informali, Pistola Artigianale, Ricchezza 1

SPIA RAILROAD

Le Spie Railroad giocano un ruolo chiave in qualsiasi operazione. Raccogliere le notizie dagli informatori è utile, ma posizionare i propri agenti esattamente dove è necessario per scoprire delle informazioni, per insabbiarle o per colpire il nemico è fondamentale. Le Spie Railroad si confondono perfettamente ovunque si trovino e prendono molto sul serio il proprio ruolo. Per loro rimanere sotto copertura per lunghi periodi e adottare nuove identità è facile come cambiarsi d'abito.

Livello 6, Umano, Personaggio Notevole (90 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	7	6	8	7	7	5
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Leggere	2	Medicina	1
Armi da Mischia	2	Oratoria ■	3
Aletica	1	Scassinare ■	3
Furtività ■	3	Senza Armi	1
Lanciare	1	Sopravvivenza	2

(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
17	16	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	-	3


RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	0	0

ATTACCHI
■ COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 6), 2  danni Fisici

ATTACCHI
■ PISTOLA .44: AGI + Armi Leggere (NB 9), 6  danni Fisici Violenti, Cadenza di Fuoco 1, Gittata R, Corpo A Corpo

CAPACITÀ SPECIALI
■ CONTATTI CON I RAILROAD: La Spia Railroad ha contatti con gli Agenti Railroad. Può trasmettere i messaggi codificati, scritti o a voce, ad altri contatti dei Railroad senza suscitare sospetti, effettuando una prova di CAR + Oratoria con difficoltà 2. In caso di successo, il messaggio viene passato senza essere scoperto.

■ SPIA RAILROAD: La Spia Railroad ha accesso a un numero di identità di copertura, dettagliate nei minimi particolari, pari alla metà della propria statistica di Carisma. Ogni identità di copertura comprende un nome fittizio, un set di abiti appropriati, armi, utensili e altri oggetti utili a soddisfare la storia di copertura. Può cambiare identità di copertura in qualsiasi momento purché abbia accesso alle forniture necessarie. Per riconoscere una Spia Railroad quando si trova sotto copertura, o una delle sue identità di copertura, è necessario effettuare con successo una prova di PER o INT + Furtività con difficoltà 3.
--

■ SCATENARSI: Una volta per combattimento, la Spia Railroad può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola .44. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 1 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 7 ).
--

INVENTARIO
Vestiti Informali, Pistola .44, Ricchezza 1

Gli Inventari delle Spie

Le spie assumono necessariamente il ruolo più adatto alle esigenze della loro missione. La scheda delle statistiche della Spia Railroad qui riportata è intesa come una base di partenza. Nella creazione di un PNG Spia Railroad si raccomanda di personalizzare la scheda delle statistiche con le armi, l'abbigliamento e l'equipaggiamento adatti al ruolo che la spia deve assumere. Se si intende avere una Spia Railroad che interagisca regolarmente con i giocatori, per facilitarne l'utilizzo si consiglia di preparare in anticipo e dettagliatamente le sue identità di copertura e i relativi equipaggiamenti.



DEACON

Un uomo avvolto nel mistero. Il vero passato di Deacon, prima di unirsi ai Railroad, è oggetto di dibattiti. Perfino lui ammette di essere un bugiardo e le storie che racconta sono sempre diverse. In alcune sostiene di avere contribuito a fondare i Railroad, in altre allude di esserne il vero leader. È anche possibile che Deacon non sia il suo vero nome. Ciò che è certo, è che dopo una vita votata al crimine e l'affiliazione a una banda anti sintetici in gioventù, la moglie di Deacon si è rivelata essere una sintetica. Dopo avere ucciso i membri della sua vecchia banda che avevano attaccato lui e sua moglie, Deacon si è unito ai Railroad e il resto è storia. È un abile combattente e una spia ancora migliore, capace di assumere istantaneamente nuove identità e di pedinare possibili sospetti per lunghi periodi, riferendo al QG le sue osservazioni.

Livello 8, Umano, Personaggio Maggiore (180 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	9	6	9	10	8	5
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Leggere	1	Riparare	2
Armi da Mischia	1	Scassinare ■	3
Atletica	2	Scienza	2
Commercio	2	Senza Armi	2
Furtività ■	5	Sopravvivenza ■	2
Oratoria ■	4		(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
24	21	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	-	5

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Braccia, Gambe, Torso)	1 (Braccia, Gambe, Torso)	0	0

ATTACCHI

- **COLPO SENZA ARMI:** FOR + Senza Armi (NB 8), 2 danni Fisici
- **PISTOLA ARTIGIANALE:** AGI + Armi Leggere (NB 9), 3 danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo A Corpo, Inaffidabile

CAPACITÀ SPECIALI

- **CONTATTI CON I RAILROAD:** Deacon ha contatti con gli Agenti Railroad. Può trasmettere i messaggi codificati, scritti o a voce, ad altri contatti dei Railroad senza suscitare sospetti, effettuando una prova di **CAR + Oratoria** con difficoltà 2. In caso di successo, il messaggio viene passato senza essere scoperto.

CAPACITÀ SPECIALI

- **MAESTRO DELLE SPIE RAILROAD:** Deacon ha accesso a un numero di identità di copertura, dettagliate nei minimi particolari, pari alla propria statistica di Carisma. Ogni identità di copertura comprende un nome fittizio, un set di abiti appropriati, armi, utensili e altri oggetti utili a soddisfare la storia di copertura. Può cambiare identità di copertura in qualsiasi momento purché abbia accesso alle forniture necessarie. Per riconoscere Deacon quando si trova sotto copertura o una delle sue identità di copertura, è necessario effettuare con successo una prova di **PER** o **INT + Furtività** con difficoltà 5.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, Deacon può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola Artigianale. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 5).

INVENTARIO

Vestiti Informali, Completo da Strada, Pistola Artigianale, 1 Stimpak, Ricchezza 2

Inventario di Deacon

Deacon, come le altre spie Railroad, ha accesso a diverse identità di copertura con abiti, armi e equipaggiamento che completano ogni identità. Quando si utilizza Deacon in una campagna si consiglia di personalizzare il suo inventario per rinforzare l'identità di copertura che sta usando quando i giocatori lo incontrano. Deacon è presentato in questa scheda delle statistiche come sé stesso, senza alcuna identità di copertura.



RNC

La Repubblica della Nuova California si estende su una vasta parte dell'ovest americano. Nel corso del tempo la piccola comunità chiamata Shady Sands è cresciuta in quella che ora è un'entità interstatale. La RNC ha un sistema di governo che prende come riferimento quello dell'America prebellica: hanno un presidente e un vice presidente, un senato formato da membri eletti, un sistema giudiziario e un congresso. Le leggi vengono fatte rispettare tramite l'esercito, anche questo dotato di una struttura di comando analoga a quella dell'esercito americano prebellico.

RECLUTA RNC

Con la crescente espansione della RNC, le giovani reclute di ogni provenienza si uniscono e ingrossano i ranghi dell'esercito. Spesso inesperte, la loro formazione mira a inculcare in loro disciplina e controllo, preparandole ad affrontare i pericoli della Zona Contaminata e a sostenere i valori della RNC quando pattugliano il territorio.

Livello 6, Umano, Personaggio Normale (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	5	6	5	5	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia	2	Medicina	1
Armi Leggere ■	3	Oratoria	1
Armi da Mischia	2	Riparare	1
Aletica	1	Senza Armi	1
Furtività	1	Sopravvivenza ■	1

(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
11	11	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Testa)	1 (Braccia, Gambe, Torso)	0	0

ATTACCHI

- **COLPO SENZA ARMI:** FOR + Senza Armi (NB 7), 2 danni Fisici
- **PISTOLA 10MM:** AGI + Armi Leggere (NB 8), 4 danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo A Corpo, Affidabile
- **CALCIO DELL'ARMA:** FOR + Armi da Mischia (NB 8), 3 danni Fisici Stordenti, A Due Mani
- **FUCILE DA CACCIA:** AGI + Armi Leggere (NB 8), 6 danni Fisici Penetranti 1, Cadenza di Fuoco 0, Gittata M, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, la Recluta RNC può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola 10mm. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 6).

INVENTARIO

Completo da Minuteman (Vestiti Resistenti), Pistola Laser, Ricchezza 1

Ricchezza dei PNG in Dollari della RNC

Se si tira per determinare casualmente la Ricchezza di un PNG, basata sul suo inventario, tirare il numero di d20 indicato e raddoppiare il risultato per ottenere il valore dei dollari RNC posseduti.

SERGEANTE RNC

Comandanti di piccole guarnigioni di truppe o di basi operative avanzate, i sergenti occupano le posizioni centrali nella gerarchia della RNC: tanto anziani da avere una piccola compagnia di soldati sotto il loro comando, ma non abbastanza da evitare il lavoro sul campo e i pattugliamenti e certamente non da avere l'autorità di comandare basi operative più grandi.

Livello 7, Umano, Personaggio Notevole (104 PE)

S	P	E	C	I	A	L
7	6	7	7	6	8	5
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Leggere ■	4	Lanciare	2
Armi da Mischia	2	Oratoria ■	2
Armi Pesanti	4	Senza Armi ■	2
Atletica	2	Sopravvivenza	1
(■ Specialità)			

PS	INIZIATIVA	DIFESA
19	16	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
110 kg	+1	3

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Testa, Torso)	2 (Testa, Torso) 1 (Braccia, Gambe)	0	0

ATTACCHI	
■	COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 9), 3 danni Fisici
■	PISTOLA 10MM: AGI + Armi Leggere (NB 12), 4 danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo A Corpo, Affidabile
■	CALCIO DELL'ARMA: FOR + Armi da Mischia (NB 9), 4 danni Fisici Stordenti, A Due Mani
■	FUCILE DA COMBATTIMENTO: AGI + Armi Leggere (NB 12), 5 danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata M, A Due Mani
■	COLTELLO DA COMBATTIMENTO: FOR + Armi da Mischia (NB 9), 4 danni Fisici Penetranti 1

CAPACITÀ SPECIALI

- **COMANDANTE:** Una volta per round, il Sergente RNC può usare la propria azione per concedere a un Soldato RNC sotto il suo comando un'azione aggiuntiva a sua scelta. Se tale azione richiede una prova, il Soldato ottiene 1d20 aggiuntivo per il tiro.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il Sergente RNC può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola 10mm o del suo Fucile da Combattimento. In entrambi i casi, questi aggiungono la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 6 per la Pistola 10mm, o di 7 per il Fucile da Combattimento).

INVENTARIO

Uniforme da Sergente RNC (Uniforme Militare), Casco dell'Armatura da Combattimento, Torace dell'Armatura da Combattimento, Pistola 10mm, Fucile da Combattimento, Coltello da Combattimento, Ricchezza 3



SOLDATO RNC

I soldati costituiscono il grosso delle forze della RNC. Militari esperti che occupano i ranghi intermedi dell'esercito, possono essere sia volontari che di leva. La loro abilità nel combattimento è formidabile, soprattutto quando eguagliano o superano in numero i loro avversari. Ma anche quando sono in inferiorità numerica il loro addestramento li aiuta ad equilibrare le probabilità di vittoria contro avversari meno addestrati, come i predoni o le bande di mercenari.

Livello 7, Umano, Personaggio Normale (52 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	5	5	6	7	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Leggere ■	3	Medicina	1
Armi da Mischia	2	Oratoria	1
Armi Pesanti	2	Riparare	1
Aletica ■	2	Senza Armi	1
Furtività	1	Sopravvivenza	2
Lanciare	1		(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
12	13	1

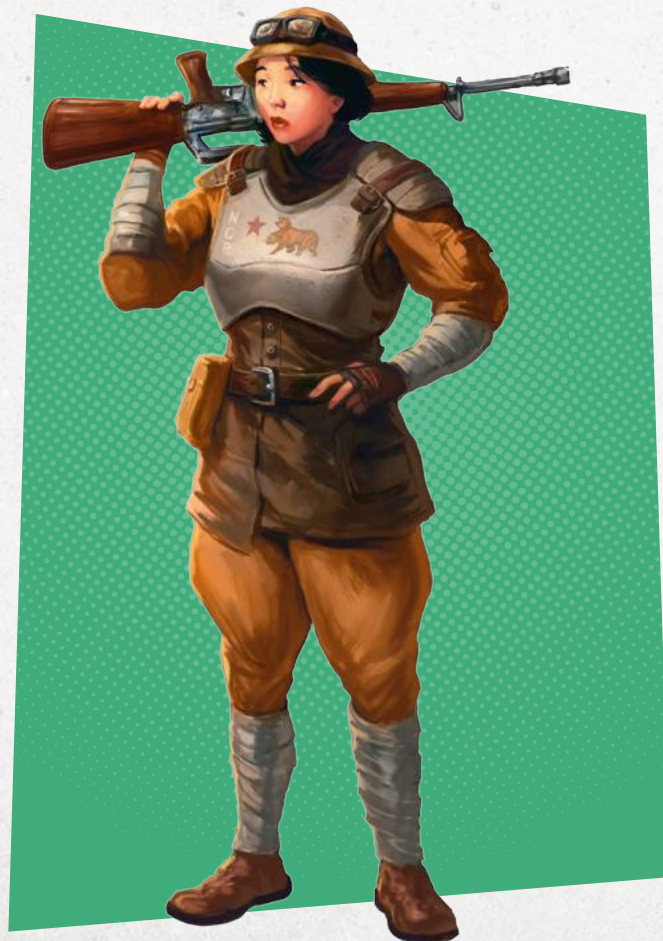
PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Testa, Torso)	2 (Testa, Torso), 1 (Braccia, Gambe)	0	0

ATTACCHI	
■	COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 6), 2 🎯 danni Fisici
■	PISTOLA 10MM: AGI + Armi Leggere (NB 10), 4 🎯 danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo A Corpo, Affidabile
■	CALCIO DELL'ARMA: FOR + Armi da Mischia (NB 7), 3 🎯 danni Fisici Stordenti, A Due Mani
■	COLTELLO DA COMBATTIMENTO: FOR + Armi da Mischia (NB 7), 3 🎯 danni Fisici Penetranti 1
■	FUCILE DA COMBATTIMENTO: AGI + Armi Leggere (NB 10), 5 🎯 danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata M, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI
■ SCATENARSI: Una volta per combattimento, il Soldato RNC può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola 10mm o del suo Fucile da Combattimento. In entrambi i casi, questi aggiungono la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 6 🎯 per la Pistola 10mm, o di 7 🎯 per il Fucile da Combattimento).

INVENTARIO
Uniforme Militare, Casco dell'Armatura da Combattimento, Torace dell'Armatura da Combattimento, Pistola 10mm, Fucile da Combattimento, Coltello da Combattimento, Ricchezza 2



CRAIG BOONE

Ex cecchino e guardia notturna del Primo Ricognitori della RNC del villaggio Mojave di Novac, Craig Boone è un individuo esperto, ma tormentato. Nonostante si sia ritirato, indossa ancora il berretto rosso del Primo Ricognitori, che testimonia le sue capacità come cecchino e le sue incredibili abilità di tiro. Una volta terminato il periodo sanguinoso e devastato dalla guerra trascorsa con l'esercito della RNC, Boone si stabilì a Novac con sua moglie Carla. In seguito ad un attacco dei soldati della Legione del Caesar, Carla fu rapita. Boone lasciò per un po' di tempo Novac alla ricerca di sua moglie, ma tornò senza di lei. Diretto, inflessibile e ancora devoto alla RNC e al dovere, Boone è lento a fidarsi, ma incredibilmente leale.

Livello 8, Umano, Personaggio Maggiore (180 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	9	7	7	7	10	5
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Leggere ■	4	Medicina	1
Armi da Mischia ■	3	Oratoria	2
Armi Pesanti	1	Riparare	1
Atletica	2	Senza Armi ■	3
Esplosivi	1	Sopravvivenza ■	4
Lanciare	1		(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
25	23	2

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
115 kg	+1	5

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Braccia, Gambe, Torso)	1 (Braccia, Gambe, Torso)	0	0

ATTACCHI	
■	COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi (NB 11), 3 danni Fisici
■	CALCIO DELL'ARMA: FOR + Armi da Mischia (NB 11), 4 danni Fisici Stordenti, A Due Mani
■	FUCILE DA CACCIA CON MIRINO DI BOONE: AGI + Armi Leggere (NB 14), 6 danni Fisici Penetranti 1, Gittata L, A Due Mani, Di Precisione
■	MACHETE DI BOONE: FOR + Armi da Mischia (NB 11), 4 danni Fisici Penetranti 1

CAPACITÀ SPECIALI

- **CECCHINO DEL 1° RICOGNITORI:** Quando Boone effettua l'azione minore Mirare, può effettuare un attacco a distanza a una gittata maggiore di quella segnalata per quell'arma, senza subire un aumento della difficoltà. Inoltre, Boone ottiene 1d20 aggiuntivo quando effettua una prova per individuare bersagli nascosti basata su PER.

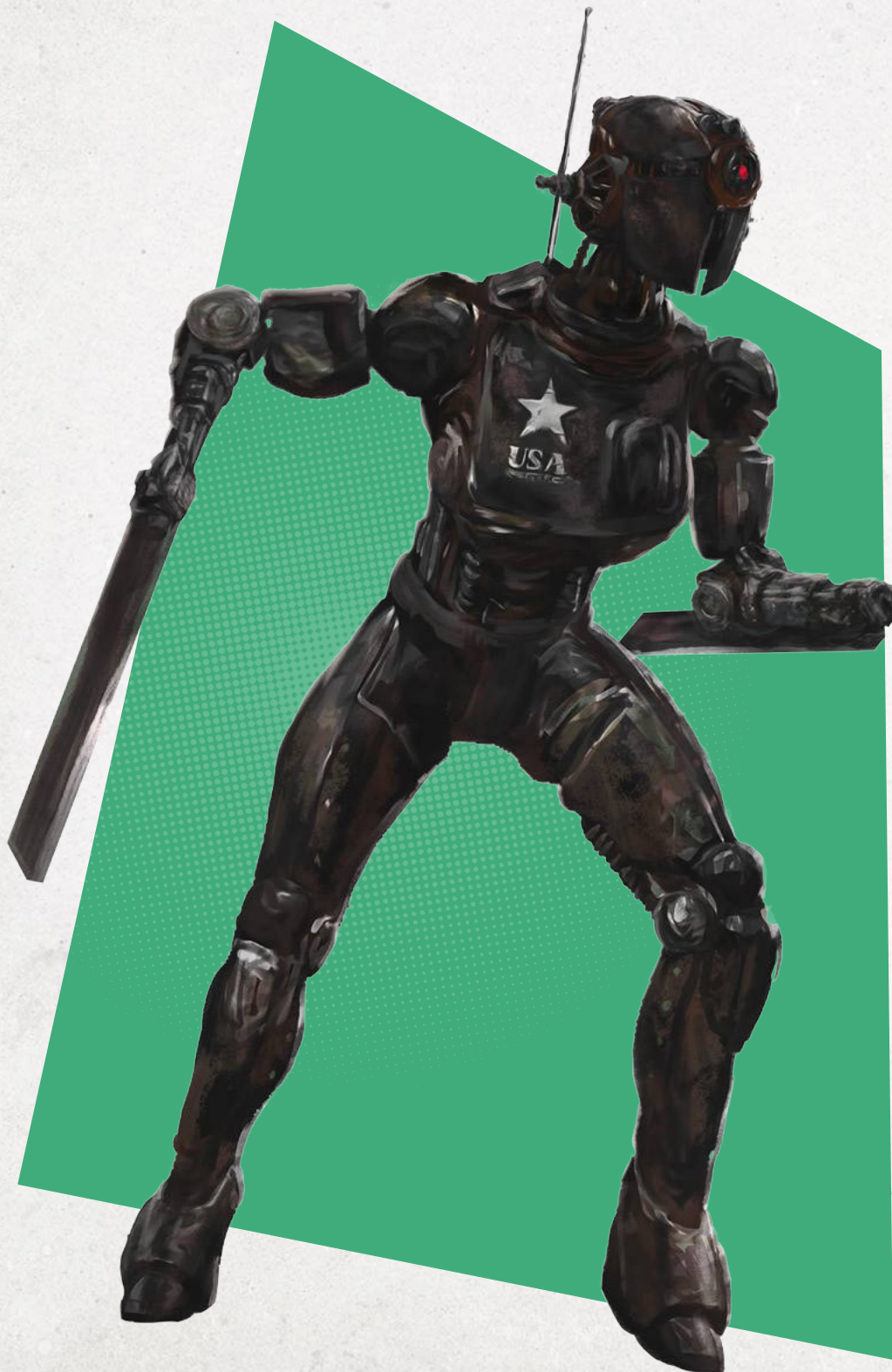
INVENTARIO

Completo da Soldato Semplice Mercenario (Vestiti Resistenti), Occhiali da Sole e Berretto da Cecchino del 1° Ricognitori (Cappello Informale), Fucile da Caccia con Mirino di Boone (Mirino Lungo), Machete di Boone, Ricchezza 2



ROBOT

Sia che cerchino ancora di soddisfare il loro scopo prebellico o che seguano una nuova serie di parametri programmati, i robot possono essere nemici, amici o sistemi di difesa incredibilmente utili. Alcuni hanno competenze diverse e flessibili, e sono in grado di eseguire compiti domestici e difensivi, altri invece sono costruiti esclusivamente per essere macchine assassine automatizzate.



ASSAULTRON DOMINATORE

Sicuramente uno dei modelli Assaultron più letali, il Dominatore è all'altezza del suo nome. Oltre al laser sulla testa, il Dominatore monta anche delle braccia fornite di lame. Con queste lame mira alla parte centrale del torso del bersaglio e poi spalanca le braccia verso l'esterno: questo in genere pone rapidamente fine ai combattimenti che intraprende contro nemici impreparati. Tuttavia, ciò che lo rende realmente una minaccia è la sua tecnologia stealth. Infatti il Dominatore è in grado di diventare invisibile, simile nell'effetto a uno Stealth Boy, può disorientare i bersagli e, non visto, ghermirli rapidamente.

Livello 17, Robot, Creatura Possente (123 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	OTHER
11	8	8	6	5

PS	INIZIATIVA	DIFESA
54	19	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
4 (Tutti)	4 (Tutti)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **BRACCIA CON LAME: CORPO + Mischia** (NB 19), 12  danni Fisici Penetranti 1 e Violenti
- **LASER: CORPO + Proiettile** (NB 17), 9  danni da Energia Violenti, Gittata L
- **AUTODISTRUZIONE: CORPO + Proiettile** (NB 17), 6  danni Fisici, Esplosiva



CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** L'Assaultron è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** L'Assaultron riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** L'Assaultron riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** L'Assaultron è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.

CAPACITÀ SPECIALI

- **SENSI ACUTI:** Uno o più sensi dell'Assaultron sono particolarmente acuti; l'Assaultron può tentare di individuare le creature e gli oggetti che i personaggi normalmente non possono individuare e riduce di 1 la difficoltà di tutte le altre prove di **PER** (fino a un minimo di 0).
- **AUTODISTRUZIONE:** Se l'Assaultron è ferito a entrambe le gambe o a entrambe le braccia, o se è sceso a meno della metà dei suoi PS massimi, si muove verso il nemico più vicino e usa la sua azione maggiore per autodistruggersi. Questa autodistruzione è un attacco centrato su sé stesso e distrugge l'Assaultron dopo aver tentato questo attacco.
- **VISIONE NOTTURNA:** L'Assaultron è in grado di vedere nell'oscurità completa. Ignora tutti gli incrementi di difficoltà causati dalla luce fioca o dall'oscurità e può tentare le prove di abilità che normalmente sarebbero impossibili in quelle condizioni.
- **STEALTH:** Come azione minore, l'Assaultron può attivare la tecnologia stealth in suo possesso, rendendosi invisibile finché non effettua un attacco. La difficoltà per individuare l'Assaultron è aumentata di +2, e la sua difesa aumenta di 2 mentre è invisibile. La stealth termina quando effettua un attacco, quando subisce danni o alla fine del proprio turno seguente.

INVENTARIO

■ **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da un Assaultron Dominatore distrutto effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 1 materiale raro, 3  Celle di Fusione, +1  per ogni PA speso, e ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale inusuale.

ASSAULTRON INVASORE

Come nel modello base, l'Invasore ha un cannone laser in grado di disintegrare istantaneamente gli avversari montato all'interno della testa e può effettuare devastanti attacchi in mischia con le sue mani artigliate. Oltre alle sue armi standard, l'Assaultron Invasore possiede un miglioramento delle sue capacità offensive: mani artigliate elettrificate che possono rapidamente mettere fuori combattimento un nemico.

Livello 15, Robot, Creatura Normale (109 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	OTHER
10	6	6	5	5

PS	INIZIATIVA	DIFESA
25	16	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
3 (Tutti)	3 (Tutti)	Immune	Immune



ATTACCHI	
■ ELETTOARTIGLI: CORPO + Mischia (NB 16), 9  danni da Energia Stordenti	
■ LASER: CORPO + Proiettile (NB 15), 9  danni da Energia Violenti, Gittata L	
■ AUTODISTRUZIONE: CORPO + Proiettile (NB 15), 6  danni Fisici, Esplosiva	

CAPACITÀ SPECIALI
■ ROBOT: L'Assaultron è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , pag. 34).
■ IMMUNE AI VELENI: L'Assaultron riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
■ IMMUNE ALLE RADIAZIONI: L'Assaultron riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** L'Assaultron è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **SENSI ACUTI:** Uno o più sensi dell'Assaultron sono particolarmente acuti; l'Assaultron può tentare di individuare le creature e gli oggetti che i personaggi normalmente non possono individuare e riduce di 1 la difficoltà di tutte le altre prove di **PER** (fino a un minimo di 0).
- **AUTODISTRUZIONE:** Se l'Assaultron è ferito a entrambe le gambe o a entrambe le braccia, o se è sceso a meno della metà dei suoi PS massimi, si muove verso il nemico più vicino e usa la sua azione maggiore per autodistruggersi. Questa autodistruzione è un attacco centrato su sé stesso e distrugge l'Assaultron dopo aver tentato questo attacco.
- **VISIONE NOTTURNA:** L'Assaultron è in grado di vedere nell'oscurità completa. Ignora tutti gli incrementi di difficoltà causati dalla luce fioca o dall'oscurità e può tentare le prove di abilità che normalmente sarebbero impossibili in quelle condizioni.

INVENTARIO

■ **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da un Invasore Assaultron distrutto effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 3  Celle di Fusione, +1  per ogni PA speso, e ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale inusuale.

ROBOBRAIN

I Robobrain sono unici rispetto alle altre creature robotiche a causa della loro unità di elaborazione centrale biologica: un cervello umano. Questi robot sono stati sviluppati per i militari da General Atomics International, la stessa azienda che ha creato il robot domestico Mister Handy e le sue controparti militari. I soggetti preferiti per la conversione sono stati individui di grande intelligenza e buona costituzione, e si dice che non tutti i soggetti si siano sottoposti alla procedura volontariamente. Garantire che la materia grigia di un candidato potesse sopravvivere all'estrazione e al condizionamento psicologico, per rimuovere sia la sua personalità che i ricordi, era la chiave per creare il soldato perfetto. A causa di problemi con la produzione, ossia con la natura fisicamente fragile, ma psicologicamente resiliente del cervello umano, il robobrain non è mai stato prodotto nella quantità programmata inizialmente. Le poche unità uscite dalla linea di produzione sono state assegnate a basi militari selezionate e ad aziende private come la Vault-Tec.




Livello 10, Robot, Creatura Normale (74 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	OTHER
6	7	2	4	3

PS	INIZIATIVA	DIFESA
16	13	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
3 (Braccia, Gambe, Torso), 2 (Testa)	1 (Tutti)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **ARTIGLI FUMOGENI: CORPO + Proiettile** (NB 10), 4  danni da Veleno Persistenti, Gittata M, Esplosivi, Imprecisa
- **MESMATRON: CORPO + Proiettile** (NB 10), 3  danni da Energia Stordenti, Gittata M
- **PISTOLA TESLA: CORPO + Proiettile** (NB 10), 4  danni da Energia ad Arco, Gittata M



CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Il Robobrain è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** Il Robobrain riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il Robobrain riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Il Robobrain è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **SENSI ACUTI:** Uno o più sensi del Robobrain sono particolarmente acuti; il Robobrain può tentare di individuare le creature e gli oggetti che i personaggi normalmente non possono individuare e riduce la difficoltà di tutte le altre prove di **PER** di 1 (fino a un minimo di 0).
- **VISIONE NOTTURNA:** Il Robobrain è in grado di vedere nell'oscurità completa. Ignora tutti gli incrementi di difficoltà causati dalla luce fioca o dall'oscurità e può tentare le prove di abilità che normalmente sarebbero impossibili in quelle condizioni.

INVENTARIO

ROVISTARE: I saccheggiatori possono recuperare materiali da un Robobrain distrutto effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 3  Celle di Fusione, +1  per ogni PA speso, e ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale inusuale.

Configurazioni dei Robobrain

La scheda delle statistiche del Robobrain presentata qui, che include la Pistola Tesla, è solo una variante della configurazione standard. In alternativa è possibile rinunciare alla Pistola Tesla e sostituirla con un secondo Artiglio Fumogeno. È anche possibile utilizzare le regole per gli *Automatron* di pag. 76 per personalizzare il Robobrain o uno qualsiasi degli altri robot di questa sezione.

SENTINELLA ROBOT ANNIENTATORE

Come suggerisce il nome, il modello Annientatore della Sentinella Robot è capace di infliggere danni ancora più devastanti rispetto alla sua controparte base. È un nemico formidabile, dotato di un'armatura ancora più resistente ai proiettili convenzionali e alle armi a energia, e dispone di sensori potenziati. Questo modello di Sentinella Robot è anche dotato di mortai incorporati in grado di liquidare velocemente i bersagli a lunga gittata o eliminarne la copertura, in modo da poterli poi colpire con le armi principali.

Livello 17, Robot, Creatura Possente (246 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	OTHER
11	6	4	5	4

PS	INIZIATIVA	DIFESA
58	17	2

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
7 (Tutti)	6 (Tutti)	Immune	Immune

ATTACCHI	
■ MITRAGLIATRICE: CORPO + Proiettile (NB 16), 7	danni Fisici Propagati a Raffica, Cadenza di Fuoco 5, Gatling, Gittata M
■ SENZA ARMI: CORPO + Mischia (NB 15), 8	danni Fisici Violenti
■ LANCIAMORTAI: CORPO + Proiettile (NB 16), 11	danni Fisici Penetranti 1, Esplosiva, Gittata L

CAPACITÀ SPECIALI	
■ ROBOT: La Sentinella Robot Annientatore è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , pag. 34).	
■ IMMUNE AI VELENI: La Sentinella Robot Annientatore riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.	
■ IMMUNE ALLE RADIAZIONI: La Sentinella Robot Annientatore riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.	
■ IMMUNE ALLE MALATTIE: La Sentinella Robot Annientatore è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.	

CAPACITÀ SPECIALI	
■ SENSI ACUTI MIGLIORATO: Uno o più sensi della Sentinella Robot Annientatore sono particolarmente acuti; l'Annientatore può tentare di individuare le creature e gli oggetti che i personaggi normalmente non possono individuare e riduce di 2 la difficoltà di tutte le altre prove di PER (fino a un minimo di 0).	
■ AUTODISTRUZIONE: Se la Sentinella Robot Annientatore è ferito a entrambe le gambe o a entrambe le braccia, o se è sceso a meno della metà dei suoi PS massimi, si muove verso il nemico più vicino e usa la sua azione maggiore per autodistruggersi. Questa autodistruzione è un attacco centrato su sé stesso e distrugge la Sentinella Robot Annientatore dopo aver tentato questo attacco.	
■ AGGRESSIVO: La Sentinella Robot Annientatore agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando l'Annientatore entra in una scena, genera immediatamente 1 Punto Azione. Se l'Annientatore è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM.	
■ SCATENARSI: Una volta per combattimento, la Sentinella Robot Annientatore può "scatenarsi" con una raffica della sua Mitragliatrice. Questo aggiunge il doppio della Cadenza di Fuoco di 5 dell'arma ai danni dell'arma per un solo attacco (per un totale di 17). Inoltre può colpire dei bersagli aggiuntivi grazie alla qualità Raffica senza consumare munizioni.	

INVENTARIO	
■ ROVISTARE: I saccheggiatori possono recuperare materiali da una Sentinella Robot Annientatore distrutto effettuando con successo una prova di INT + Scienza con difficoltà 1. Questo fornisce loro 1 Cella di Fusione, 1 materiale raro, 3 unità di materiali comuni con +1 per ogni PA speso, e ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale inusuale.	



ADA

Ada è un robot modello Assaultron che è stato pesantemente modificato da un commerciante di nome Jackson. La sua esperienza nelle riparazioni meccaniche gli ha permesso di modificare l'involucro e la meccanica base di un Assaultron in Ada. Questo robot parla con una voce femminile e la sua armatura esterna ha un aspetto blu brillante unico. Il braccio destro è stato sostituito con quello di una sentinella robot e le gambe sono quelle di un Protectron. Dopo i numerosi attacchi sferrati dal Mechanist contro la carovana di Jackson, Ada è rimasta l'unica sopravvissuta e per questo l'Assaultron cerca di eliminare i robot che si sono rivoltati contro il suo amico e compagno.

Livello 7, Robot, Personaggio Maggiore (156 PE)

S	P	E	C	I	A	L
9	8	8	6	8	9	5
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia ■	3	Oratoria	1
Armi da Mischia	2	Riparare ■	3
Armi Pesanti	1	Scienza	2
Aletica ■	2	Senza Armi ■	5
Furtività	2	Sopravvivenza	1

(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
25	21	2

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
120 kg	2	5

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
3 (Testa, Braccia, Gambe, Torso)	3 (Testa, Braccia, Gambe, Torso)	Immune	Immune

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> ■ ARTIGLIO DELL'ASSAULTRON: FOR + Senza Armi (NB 14), 11 danni Fisici ■ LASER: PER + Armi a Energia (NB 12), 9 danni Fisici Violenti, Gittata L

CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> ■ ROBOT: L'ADA è un robot. È immune agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. È inoltre immune ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, lei non può usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guarisce naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarla: i danni che subisce devono essere riparati (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i>, pag. 34).







CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> ■ IMMUNE AI VELENI: L'ADA riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni. ■ IMMUNE ALLE RADIAZIONI: L'ADA riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni. ■ IMMUNE ALLE MALATTIE: L'ADA è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia. ■ SENSI ACUTI: Uno o più sensi dell'ADA sono particolarmente acuti; l'ADA può tentare di individuare le creature e gli oggetti che i personaggi normalmente non possono individuare e riduce di 1 la difficoltà di tutte le altre prove di PER (fino a un minimo di 0). ■ VISIONE NOTTURNA: L'ADA è in grado di vedere nell'oscurità completa. Ignora tutti gli incrementi di difficoltà causati dalla luce fioca o dall'oscurità e può tentare le prove di abilità che normalmente sarebbero impossibili in quelle condizioni. ■ ESPERTO DI ROBOTICA 2: La costruzione e l'esperienza uniche dell'ADA le conferiscono il talento Esperto di Robotica al grado 2.

INVENTARIO
<p>ROVISTARE: I saccheggiatori possono recuperare materiali dall'ADA effettuando con successo una prova di INT + Scienza con difficoltà 1. Questo fornisce loro 3 Celle di Fusione, 2 materiali comuni (+1 per ogni PA speso) e ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale inusuale.</p>



TRAPPOLE

Oltre a quelli derivanti dagli animali selvatici e dagli abitanti della Zona Contaminata ostili, i pericoli possono nascondersi anche in un'area apparentemente abbandonata. Le trappole possono essere trovate in molti luoghi della Zona Contaminata a protezione di insediamenti e case, oppure a difesa dei depositi di rifornimenti. Ma possono essere posizionate anche come deterrente o solo come scherzo crudele.

TIPO DI TRAPPOLA	TIPO DI INNESCO	DIFFICOLTÀ BASE PER INDIVIDUARLA	DANNO	NOTE
Arco Tesla	Filo di innesco/ Pedana a pressione	2	5  da Energia Stordenti	Copre una singola area e ogni creatura che si trova all'interno di quest'area quando è innescata
Botola		Varia		Per sua natura non causa danni, ma può essere associata ad altre trappole o a una lunga caduta
Emettitore di Radiazioni	Rilevatori di Prossimità	2	3  da Radiazioni	Copre una singola area e ogni creatura che si trova all'interno di quest'area quando è innescata
Pistole Improvvise	Filo di innesco/ Innesco a tensione	2	Variano in base al tipo di pistola	Infligge danni pari a un singolo attacco riuscito con lo stesso tipo di pistola usata
Scimmietta che Sbatte i Piatti	Rilevatore di prossimità	2	Nessuno	Copre un'area. Se in prossimità della trappola per più di un round, produce un suono udibile da tutti coloro che si trovano a portata media.
Trappola a Scatto	Pedana a pressione	2	2  Fisici	-
Trappola Chiodata	Pedana a pressione	2	4  Fisici	Copre una singola area e ogni creatura che si trova all'interno di quest'area quando è innescata
Trappola di Granate	Filo di innesco	2	6  Fisici, Esplosivo, per granata	Massimo 3 granate per Trappola
Trappola Lanciafiamme	Filo di innesco/ Pedana a pressione	2	4  da Energia Persistenti	Copre una singola area e ogni creatura che si trova all'interno di quest'area quando è innescata

Modificatori alla Difficoltà di Individuare Trappole

Una serie di circostanze diverse può alterare la difficoltà di individuare una trappola: il meccanismo ben camuffato, la persona che ha piazzato la trappola che si è impegnata molto per nascondersela, oppure l'ambiente o l'illuminazione modificati in modo che sia meno visibile. Di seguito sono presentati alcuni esempi di circostanze che aumentano la difficoltà.

- **OSCURITÀ:** Difficoltà +1 o +2 per condizioni di scarsa illuminazione oppure oscurità quasi totale. L'oscurità totale impedisce ai personaggi di rilevare le trappole usando la vista, a meno che non dispongano di qualche sistema per vedere al buio, come il mirino di un'arma o una fonte di luce.
- **CAMUFFAMENTO:** Difficoltà +1 per trappole ben nascoste o camuffate. Alcuni meccanismi o inneschi possono confondersi bene con l'ambiente circostante, come trappole meccaniche all'interno di macchinari industriali o trappole di legno mimetizzate tra alberi e foglie.
- **NASCOSTA:** Difficoltà +1 o +2 a seconda di quanto la trappola sia occultata alla vista. La trappola può essere nascosta, ma l'innesco è spesso più visibile, di conseguenza un personaggio potrebbe rilevare il filo d'innesco o la pedana a pressione sulla propria strada senza comunque sapere a cosa sono collegati. La Zona Contaminata è ricoperta da un sacco di spazzatura e sotto può esserci di tutto!

INNESCHI

Le trappole possono essere attivate in vari modi e questo consente loro di adattarsi all'ambiente e allo spazio in cui vengono posizionate, ai bersagli per cui sono concepite e alla semplicità con cui si deve essere in grado di nasconderle.

BILANCE DOMESTICHE E PEDANE A PRESSIONE

Poiché le bilance domestiche già sfruttano un congegno basato sulla pressione, spesso vengono usate come inneschi a pedana. Altre forme di pedane a pressione possono essere improvvisate con materiali di fortuna. Questi inneschi azionano la trappola quando su di essi viene applicata una pressione e alcuni, una volta azionati, necessitano di un ripristino manuale.

FILI DI INNESCO

I fili d'innescio possono essere stesi su un pavimento o una soglia in modo che una vittima ignara ci inciampi, oppure possono essere fissati alle porte e fare innescare la trappola alla loro apertura. I fili d'innescio vengono azionati quando, inciampandoci, si applica una tensione a una parte della trappola, come accade con il grilletto di una pistola o la spoletta di una granata.

INNESCHI A TENSIONE

Gli inneschi a tensione sono costituiti da piccole scatole, di solito attaccate a porte o contenitori, che segnalano a una trappola di attivarsi quando c'è un cambiamento di tensione, come l'apertura della porta o del coperchio del contenitore.

INNESCHI LASER

Gli inneschi laser sono inneschi visibili, ben individuabili grazie ai raggi laser rossi che si intersecano. Sono molto efficaci quando vengono usati per bloccare corridoi e porte, e impedirne l'ingresso. Spesso sono collegati a un sistema di difesa già esistente, come torrette laser o torrette mitragliatrici che si attivano quando uno dei raggi laser viene interrotto o bloccato da una persona o un oggetto.

RILEVATORI DI PROSSIMITÀ

Questi si trovano generalmente nelle trappole scimmietta che sbatte i piatti e in quelle a radiazioni. Funzionano

rilevando la presenza di un intruso entro un determinato raggio d'azione della trappola. Alcuni si attivano con un ritardo preimpostato per fare innescare la trappola solo quando l'intruso è a portata, mentre altri si attivano immediatamente.

TIPI DI TRAPPOLA

È sicuramente possibile mettere insieme un numero infinito di marchingegni per scoraggiare, danneggiare o catturare gli intrusi. Di seguito sono descritte le trappole più comuni rinvenibili nella Zona Contaminata.

ARCO TESLA

Questi dispositivi sono spesso montati sui soffitti all'interno degli edifici, mimetizzati tra lampadari e decorazioni prebelliche. Spesso vengono attivati da un filo d'innescio o da una pedana a pressione e generano archi elettrici che coprono completamente la zona circostante.

BOTOLA

Questa semplice trappola consiste in una botola che oscilla, aprendosi quando vi viene applicata una pressione o un peso sufficienti, facendo precipitare tutto quello che si trova sopra di essa nello spazio sottostante. Queste trappole possono essere costruite per non essere letali, infliggendo una breve caduta, ma senza ulteriori pericoli all'interno della fossa, oppure possono essere combinate con altre trappole e pericoli o aprirsi su un alto baratro, in modo da causare danni ingenti alle loro vittime.

EMETTITORE DI RADIAZIONI

Queste mine utilizzano i loro sensori per emettere radiazioni all'avvicinarsi di un nemico. Non sono particolarmente efficaci contro Supermutanti o Ghoul, ma possono costituire un potente deterrente contro i predoni.

PISTOLE IMPROVVISATE

Qualsiasi pistola può essere montata su un meccanismo di innescio ed essere trasformata in una trappola. Spesso attivate tramite dei fili stesi per terra o attaccati alle porte, queste trappole sono impostate per scaricare un'arma contro un possibile intruso. Le più semplici sono formate da armi a tubo e pistole a colpo singolo, meno accurate e letali delle altre, mentre usando armi da fuoco automatiche o armi laser si possono costruire trappole più sofisticate e mortali.

SCIMMIETTA CHE BATTE I PIATTI

Quando qualcosa o qualcuno giunge in prossimità di questa trappola, la scimmia giocattolo si volta a guardare gli intrusi e mostra occhi verdi luminosi. Se l'intruso rimane entro la sua linea troppo a lungo, gli occhi della scimmietta diventano rossi e il giocattolo inizia a sbattere i suoi piatti, producendo un forte rumore. Questa trappola non infligge danni, ma può avvisare della presenza di un intruso. La scimmietta continuerà a battere i piatti finché non verrà distrutta o disattivata.

TRAPPOLA A MOLLA

Una semplice trappola composta da un pezzo tagliente di metallo frastagliato che viene usato come lama, collegato a una pedana a pressione. Quando alla pedana viene applicata una pressione, la lama improvvisata, caricata a molla, viene rilasciata e colpisce la vittima prima di ripristinarsi automaticamente.

TRAPPOLA A PUNTE

Una trappola più sofisticata rispetto a dei semplici spunzoni in una buca... questa trappola è costituita da un pavimento sensibile alla pressione dotato di fori da cui fuoriescono delle punte nell'area desiderata. Quando viene applicata una



pressione sul pavimento, delle gigantesche punte di metallo scattano in su per impalare chiunque si trovi nell'area. Una volta scattata, la trappola si resetta automaticamente non appena la pressione sul pavimento cessa.

TRAPPOLA DI GRANATE

Una trappola di granate è composta da una a tre granate a frammentazione legate insieme con del filo o una stringa. Innescare la trappola fa cadere verso il basso il mazzo di granate che si distaccano dalle relative spolette ed esplodono in rapida successione.

TRAPPOLA LANCIAFIAMME

Queste trappole, quando sono alimentate e collegate a un filo d'innescò o a una pedana a pressione, riempiono tutta l'area circostante di fiamme selvagge. Efficaci e piuttosto impressionanti.



Trappole per i Luoghi da Saccheggiare

Queste trappole costituiscono dei **rischi** perfetti per i luoghi di saccheggio! Il GM può inserirle dove ritiene opportuno, anche insieme ad altri ostacoli o abitanti che vogliono proteggere ciò che è "loro di diritto".

Per ulteriori informazioni sui rischi nei luoghi di saccheggio, vedere **Fallout: Il Gioco di Ruolo** a pag. 199 e **Prontuario del GM** a pag. 19.

TORRETTE

Utili per la difesa, sia sul fronte interno che quello esterno, le torrette offrono una protezione automatizzata senza bisogno di un operatore sul posto. I loro sistemi di puntamento automatizzati non richiedono altro che energia e sono altamente accurati nel colpire i loro obiettivi.

TORRETTA TESLA (MONTATA A MURO)

Queste piccole torrette montate a muro emettono scariche di elettricità ad alta intensità. A differenza delle normali torrette laser o mitragliatrici, quando la torretta Tesla ha registrato la presenza di un nemico entro la sua gittata, può continuare a colpire il bersaglio anche in assenza di una visuale diretta, arcuando le sue scariche attorno a ostacoli e coperture.


Livello 8, Robot, Creatura Normale (60 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	OTHER
7	5	0	6	0

PS	INIZIATIVA	DIFESA
11	12	2

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Tutti)	1 (Tutti)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **DARDO AD ALTO VOLTAGGIO: CORPO + Proiettile** (NB 13), 5  danni da Energia, Arco, Stordente, Gittata M


CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** La Torretta Tesla è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** La Torretta Tesla riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** La Torretta Tesla riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** La Torretta Tesla è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.

CAPACITÀ SPECIALI

- **PICCOLO:** La Torretta Tesla è più piccola della maggior parte dei personaggi. I normali PS del robot sono ridotti a Corpo + ½ livello (arrotondato per eccesso), ma la sua Difesa aumenta di 1. La Torretta Tesla viene inoltre annientata da qualsiasi colpo che infligge una Ferita.
- **ARCO TESLA:** LA Torretta Tesla deve essere in grado di vedere il bersaglio per il suo primo attacco, ma può scegliere di attaccare lo stesso bersaglio nei turni successivi anche se questo è sotto una copertura ed entro gittata Media.

INVENTARIO

ROVISTARE: I saccheggiatori possono recuperare materiali da una Sentinella Robot Annientatore distrutta effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 2  materiali inusuali.



TORRETTA CON FUCILE A POMPA

Le Torrette con Fucile a Pompa sono modelli autoreggenti che poggiano a terra e sparano proiettili per fucili a pompa. Causano una grande quantità di danni se colpiscono a distanza ravvicinata ma, come i fucili a pompa, perdono efficacia sulla lunga distanza. Queste torrette si trovano più comunemente negli insediamenti, come strumenti di difesa a corto raggio.


Livello 5, Robot, Creatura Normale (38 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	OTHER
6	5	0	3	0

PS	INIZIATIVA	DIFESA
11	11	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Tutti)	1 (Tutti)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **FUCILE A POMPA: CORPO + Proiettile (NB 9),** 5  danni Fisici, Propagato, Gittata R


CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** La Torretta con Fucile a Pompa è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 34).

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE AI VELENI:** La Torretta con Fucile a Pompa riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** La Torretta con Fucile a Pompa riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** La Torretta con Fucile a Pompa è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.

INVENTARIO

ROVISTARE: I saccheggiatori possono recuperare materiali da una Torretta con Fucile a Pompa distrutta effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 3d20 proiettili per fucile a pompa e 2  materiali inusuali.



TORRETTA LANCIAMISSILI

Una torretta indipendente che monta un lanciamissili a quattro canne, può attaccare qualsiasi minaccia a una distanza significativa provocando una grande quantità di danni. È rischiosa da usare in aree densamente popolate e un posizionamento errato può portare a danni collaterali involontari.

Livello 10, Robot, Creatura Normale (74 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	OTHER
7	6	0	5	0

PS	INIZIATIVA	DIFESA
17	13	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Tutti)	1 (Tutti)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **LANCIAMISSILI: CORPO + Proiettile** (NB 12), 11 🗡️ danni Fisici, Esplosivi, Gittata L

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** La Torretta Lanciamissili è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** La Torretta Lanciamissili riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** La Torretta Lanciamissili riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** La Torretta Lanciamissili è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.

INVENTARIO

ROVISTARE: I saccheggiatori possono recuperare materiali da una Torretta Lanciamissili distrutta effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 3 missili, 2 🗡️ materiali inusuali e 1 🗡️ materiali rari.



