

Fallout IL GIOCO DI RUOLO

PREPARA L'EQUIPAGGIAMENTO ED ESPLORA LA ZONA!

GIROVAGHI

LA GUIDA
COMPLETA

LIBRO
GUIDA **2**



Bethesda



Fig. 2 **MÖDIPHIUS**
ENTERTAINMENT

RICONOSCIMENTI



Sviluppo

Jacky Leung, Nathan Dowdell

Sviluppo Addizionale e Testi

Andrew Douthwaite, Nathan Dowdell, Jess Gibbs, Ben Maunder, Samantha Webb

Revisione

Jacky Leung, David Markiwsky, Dana Floberg, Dylan Ramsey

Progetto Grafico

Jane Robertson, Michal E. Cross, Tom Hutchins, Stephanie Toro

Impaginazione

Tom Hutchings

Direzione Artistica

Rodrigo Vilanova

Illustrazione di Copertina

Aituar Manas

Illustrazioni

Aituar Manas, Vincent Like, Andre Meister, Tania Muñoa, Dat Phan, Jens Lindfors, Mikita Vasilchuk, Mark Graham, Chaim Garcia, Marko Fiedler, Carlos Cabrera

Proofreading

Dylan Ramsey

Responsabili Progetto

Haralampos Tsakiris

Direzione Creativa

Chris Birch

Direzione Operativa

Rita Birch

Direzione Generale

Cameron Dicks

Sviluppo 2d20 System

Nathan Dowdell

Responsabile Traduzioni

e Localizzazioni

Matt Timm

Un Ringraziamento a

Michael Kochis, David Evans, Jessica Williams, Alan Nanes, Matt Daniels, Kurt Kuhlmann, Jon Paul Duvall, Jessica Daniels e Emil Pagliarulo.

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI NEED GAMES

Direttore Editoriale

Nicola Degobbis

Supervisione

Marco Munari, Matteo Pedroni

Traduzione

Roberta Moretti

Revisione

Marta Monsellato

Impaginazione

VRMackenzie Design

Proofreading

Giovanni Di Pietro

Modiphius Entertainment Ltd.

2nd Floor, 39 Harwood Rd,
London SW6 4QP, Regno Unito

info@modiphius.com

www.modiphius.com

Need Games srl

Via Ruggiero Settimo 4
20146 Milano, Italia

info@needgames.it

www.needgames.it



© 2024 ZeniMax Media Inc. Tutti i diritti riservati a eccezione del logo Modiphius che è di Modiphius Entertainment Ltd. Versione italiana © 2025 Need Games. Versione italiana © 2024 Need Games. FALLOUT e i relativi loghi sono marchi o marchi registrati di ZeniMax Media Inc. o le sue associate negli USA e/o in altri Stati. Il 2d20 System e i loghi Modiphius sono marchi registrati di Modiphius Entertainment Ltd., 2021. Il testo del 2d20 System è copyright di Modiphius Entertainment Ltd. Ogni riproduzione non autorizzata di materiale sotto copyright è illegale. Tutti i nomi dei marchi sono utilizzati in maniera fittizia; nessuna violazione è voluta. Questo è un prodotto di finzione. Qualsiasi riferimento a persone ed eventi esistenti nel passato o nel futuro è pura coincidenza e non voluto, a eccezione di quelle persone ed eventi descritti in contesto storico.

Versione 1.0 aggiornata alle errata del Q1 2025. Stampato in Europa.

SOMMARIO

★ Introduzione ★ VAGANDO PER LA ZONA CONTAMINATA

Uno Scenario Radioattivo Ostile alla Vita 4

★ Capitolo Uno ★ PERSONAGGI GIROVAGHI

Origini 10
Scegliere l'Equipaggiamento 18

★ Capitolo Due ★ ROVISTARE

Luoghi da Rovistare 24
Red Rocket 25
Accampamento dei Supermutanti 26
Magazzino 27
Impianto Poseidon Energy 29
Vault Abbandonato 34

★ Capitolo Tre ★ NUOVI TALENTI

Talenti 44

★ Capitolo Quattro ★ EQUIPAGGIAMENTO

Nuovi Effetti del Danno 56
Munizioni 57
Armi 60
Armi a Energia 65
Armi Pesanti 67
Mod alle Armi 81
Abbigliamento 85
Oggetti Leggendarî 96
Libri e Riviste Rari 108
Cibo Radioattivo 114
Ricette 119
Ferraglia 120
Veicoli 127
Statistiche e Tipologie di Veicoli 130

★ Capitolo Cinque ★ BESTIARIO

Modificare Creature e Personaggi 138
Animali e Insetti 144
Criptidi 170
Umanoidi Mutati 184
Robot 192
Supermutanti 196
L'Enclave 204
I Gunner 212
La Legione di Ceasar 217
Predoni 223





A detailed illustration of a post-apocalyptic city street. The scene is filled with debris on the ground and a hazy, overcast sky. In the foreground, a person in a dark coat walks away from the viewer. To the right, a large building features a prominent sign for 'MISTAR' in orange letters. In the middle ground, a blue sign for 'RENO' is visible, and further back, a circular sign for 'Coca-Cola' can be seen. The overall atmosphere is one of desolation and decay.

★ *Introduzione* ★
VAGANDO PER LA ZONA CONTAMINATA

UN PAESAGGIO RADIOATTIVO OSTILE ALLA VITA . . . 4 |

Introduzione

VAGANDO PER LA ZONA CONTAMINATA

UN PAESAGGIO RADIOATTIVO OSTILE ALLA VITA

In una manciata di ore, la vita sulla terra è cambiata per sempre. La discesa delle testate nucleari ha modificato il pianeta per i secoli a venire e, quando le bombe hanno smesso di cadere, la superficie terrestre era ormai irriconoscibile e ben lontana dal globo verde e azzurro che era un tempo. Le città erano state rase al suolo, la maggior parte della flora e della fauna si estinse all'istante e deserti desolati, intrisi di radiazioni, minacciano ancora quel poco di vita che è sopravvissuta. Quel che resta è una distesa di morte, dove resistere non è affatto semplice; null'altro che una zona contaminata, e ostile. Alcuni sopravvissuti cercarono di ricostruire qualcosa, raccogliendo ogni risorsa utile nella Zona, mentre altri si spinsero oltre l'orizzonte nella speranza di poter incontrare una vita migliore, abbandonando questo luogo così inospitale. Eppure, questi paesaggi radioattivi spaventano e affasciano al contempo tutti coloro che li attraversano per spingersi verso l'ignoto. In tanti si sono messi a rovistare tra i resti della civiltà alla ricerca di tesori perduti o risorse, e qualcuno ha avuto anche la fortuna di imbattersi in scorte dell'epoca prebellica.

Con il passare degli anni, alcuni hanno unito le forze formando bande, milizie o conclavi per proteggersi a vicenda dalla fauna mutata e dalle altre fazioni armate, ma la minaccia delle radiazioni è rimasta una preoccupazione concreta per la maggior parte di loro. Inoltre, con risorse così limitate, derubare o uccidersi a vicenda è diventata una pratica tanto comune da essere la normalità di questo nuovo mondo. Quanto a chi non si è unito a fazioni o insediamenti è stato costretto a dover sfruttare quel poco che poteva racimolare con le proprie forze, ma restare soli non è tuttora una scelta facile e spesso è dovuta a ragioni personali o circostanziali. Può trattarsi di criminali esiliati da Diamond City, per esempio, che inevitabilmente hanno dato vita a un nuovo insediamento, quello di

Goodneighbor. In altre zone del Commonwealth, invece, gli abitanti della Zona e i recuperatori si sono stabiliti nei pressi delle vecchie discariche situate a nord di Boston: un luogo perfetto per chiunque voglia scambiare armi, attrezzature, cibo o altri beni di prima necessità. Nella Zona Contaminata della Capitale, infine, molti abitanti hanno adottato uno stile di vita nomade per evitare di essere divorati dalla fauna selvatica, sempre a caccia di nuove prede, e dalle bande di predoni, anch'esse costantemente alla ricerca di nuove vittime.

Gli abitanti della Zona Contaminata del Mojave hanno lottato per sopravvivere a causa della scarsità di risorse e l'area è stata ampiamente trascurata dalla maggior parte delle fazioni per svariati decenni, il che ha permesso ai predoni e ai supermutanti di prosperare. Durante il viaggio verso l'Appalachia, la Confraternita d'Acciaio ha esplorato questo territorio, seppur brevemente, riportando racconti di tesori ultraterreni e città ormai dimenticate, nascoste nel deserto. Le aree circostanti sono state colpite solo in minima parte dalle testate nucleari, per questo ricostruire una civiltà qui è stato meno impegnativo rispetto ad altre regioni degli ex Stati Uniti. Gli abitanti della valle di New Vegas si sono reinventati come piccoli mercanti, mentre altre località che sono rimaste per lo più intoccate dagli orrori della guerra, come New Reno, hanno fatto presto a diventare capitali del vizio, attraendo turisti da tutte le regioni della Zona che vogliono dedicarsi al gioco d'azzardo e crogiolarsi in altri piaceri illeciti.

Le aree colpite più duramente dai bombardamenti invece, come la città di Washington, erano per lo più obiettivi strategici e sono state inevitabilmente prese di mira dall'artiglieria nucleare. Le radiazioni prodotte dalle molteplici ondate di esplosioni hanno reso molti luoghi inospitali e, in mancanza di precauzioni adeguate, anche letali. Le autorità

militari e civili rimaste non riuscirono a mantenere una parvenza di ordine nel periodo successivo e la mancanza di un vero e proprio organo di potere gettò l'intera area nel caos. I sopravvissuti si rifugiarono in qualsiasi struttura disponibile all'interno della regione e la maggior parte non sopravvisse a causa della mancanza di risorse o uccisa dai predoni. Solo con la fondazione dell'insediamento di Megaton iniziarono ad arrivare commercianti da tutta la Zona Contaminata della Capitale, grazie alla sua fonte d'acqua potabile, alla posizione e al fatto che fosse sufficientemente popolato da poter essere ben difeso. Nonostante un'unità della Confraternita sia insediata in questa regione, gli attacchi da parte dei predoni restano numerosi. E per gli abitanti della Zona che hanno deciso di non cercare la loro protezione o la sicurezza di una vita all'interno di Megaton, ogni giorno è una lotta per la sopravvivenza.

COSA CONTIENE QUESTO VOLUME

Vagando attraverso il paesaggio devastato di un mondo post-apocalittico, numerosi girovaghi di ogni estrazione sociale si spostano da un insediamento all'altro per sopravvivere, prosperare o cercare fortuna. Gli abitanti dei vari

insediamenti li considerano degli estranei e, senza la sicurezza e le comodità che una residenza stabile possono offrire, questi viandanti devono sempre disporre di numerose risorse per sopravvivere alle lunghe traversate nei deserti aridi che hanno sostituito le praterie rigogliose del vecchio mondo. Benché il commercio sia un ottimo modo per mettere le mani su risorse difficili da ottenere altrimenti, molto spesso i solitari devono accontentarsi di ciò che riescono a trovare durante i loro viaggi e alcuni di loro sono persino in grado di condurre una vita abbastanza dignitosa, pur attraversando paesaggi davvero da incubo.

La Zona è piena di risorse nascoste, tesori, attrezzature e pericoli, ma è necessario essere sempre pronti al peggio quando si vuole rovistare o esplorare. L'equipaggiamento giusto o una buona conoscenza dell'area da attraversare sono elementi che fanno la differenza tra la vita e la morte. Una classica carabina a leva è sufficiente per occuparsi della maggior parte delle minacce, ma qualora non bastasse è sempre possibile affidarsi a un fucile antimateria o a un cannone Tesla. È fondamentale essere sempre ben allenati e apprendere nuove abilità, soprattutto perché reperire nuove armi o attrezzature non è facile. Esplorare la Zona non deve necessariamente essere un'esperienza spaventosa, l'importante è essere pronti a tutto.



Questo manuale è incentrato sull'esplorazione della Zona Contaminata e sulle aree da rovistare. Fornisce inoltre nuovi strumenti e attrezzature, oltre che numerosi nuovi nemici e creature spaventose. All'interno è possibile trovare luoghi da rovistare precostruiti che possono essere adattati a qualsiasi missione di **Fallout**, nuovi talenti ed equipaggiamenti e regole ampliate per la creazione di creature e oggetti leggendari.

CAPITOLO UNO: PERSONAGGI GIROVAGHI

Questo capitolo presenta una serie di nuove opzioni per la creazione del personaggio, con nuove origini che vanno dal Commonwealth alla Zona Contaminata della Capitale, fino alla Repubblica della Nuova California. Contiene inoltre un nuovo modello di Assaultron risalente alla Grande Guerra, Tribù della Zona, un Rinnegato della Confraternita intento a farsi giustizia da solo e astuti Nightkin.

Tutte le origini sono compatibili con le regole base e dispongono di equipaggiamenti diversi tra cui scegliere a seconda dei dettagli di ogni background.

CAPITOLO DUE: ROVISTARE

Espandendo le regole relative al rovistare che si possono trovare all'interno di **Fallout: Il Gioco di Ruolo Prontuario del GM**, questo capitolo offre un metodo rapido per introdurre luoghi da rovistare precostruiti. Ogni luogo presenta una breve descrizione di ciò che i giocatori possono trovare al suo interno, possibili ostacoli e pericoli, e infine le tabelle bottino. Questo materiale può essere modificato e adattato a seconda delle esigenze del gruppo di gioco durante l'esplorazione della Zona Contaminata.

Gli abitanti della Zona sono spesso costretti ad affidarsi alla fortuna per reperire risorse, nonché a una buona dose di perseveranza, se sperano di ottenere un bottino veramente utile. Cibo, armi o materie prime sono estremamente utili come merce di scambio con gli altri insediamenti, ma anche come offerta verso un banda ostile di predoni. Tutti hanno bisogno di qualcosa nella Zona ed essere la persona che dispone della merce giusta al momento giusto può rivelarsi un grande vantaggio.

CAPITOLO TRE: NUOVI TALENTI

Questo capitolo offre una pletora di nuovi talenti e opzioni compatibili con le regole base. Come quelli presenti all'interno di **Fallout: Il Gioco di Ruolo Manuale Base**, anche questi talenti necessitano di uno o più requisiti

per essere acquisiti perché hanno un impatto notevole sulle meccaniche di gioco. Alcuni talenti hanno diversi gradi da poter selezionare.

CAPITOLO QUATTRO: EQUIPAGGIAMENTO

Per esplorare e sopravvivere nella Zona Contaminata è necessario essere in possesso dell'equipaggiamento adatto. Questo capitolo contiene una nuova selezione di oggetti rispetto a quelli presenti nel Manuale Base, con nuovi effetti del danno e nuovi equipaggiamenti che possono essere utilizzati in combinazione con le nuove origini presenti nel Capitolo Uno. Introduce anche nuove regole per la creazione di oggetti leggendari. Insomma, chi non ha mai desiderato uno Spaccaginocchia o un'Armatura da Combattimento dello Sterminatore?

Contiene infine nuove regole per il funzionamento dei veicoli di terra e d'aria. Pilotare un Vertibird? Ora è possibile! Inoltre, al suo interno sono elencate le diverse statistiche dei veicoli comuni e non. Vagare per la Zona Contaminata non è mai stato così semplice grazie a potenti motociclette e possenti camion corazzati!

CAPITOLO CINQUE: BESTIARIO

Questo capitolo offre nuove abilità leggendarie e suggerimenti per modificare rapidamente le proprie creature, rendendole leggendarie, e i propri personaggi, trasformandoli in personaggi maggiori. Le nuove abilità leggendarie forniscono un effetto passivo alle creature che, un volta ridotte a metà dei loro punti ferita per la prima volta, mutano e ottengono nuove abilità per il resto della scena. Sia che si tratti di adattare le statistiche di un PNG esistente o crearne uno da zero, i giocatori possono affrontare nuovi nemici in grado di mutare man mano che il combattimento prosegue. Un deathclaw rabbioso che rigenera PS o un ghoul che attacca col favore delle ombre sembrano nemici spaventosi, vero?

Include anche nuove schede PNG, dai temibili cazador che si aggirano per la Zona Contaminata del Mojave fino agli spaventosi criptidi come l'Uomo Falena. La Zona, però, non è popolata solo da creature letali, ci sono anche numerose fazioni composte da individui estremamente pericolosi. I personaggi possono affrontare il Maestro e le sue orde di supermutanti, svelare le cospirazioni ordite dall'Enclave o proteggere la Repubblica della Nuova California dalla Legione di Caesar. Nel corso dell'avventura è possibile che facciano la loro apparizione anche nuove bande di predoni, come i Forgiati o i Cacciatori.







★ *Capitolo Uno* ★

PERSONAGGI GIROVAGHI

ORIGINI . . . 10

SCEGLIERE L'EQUIPAGGIAMENTO . . . 18

Capitolo 1

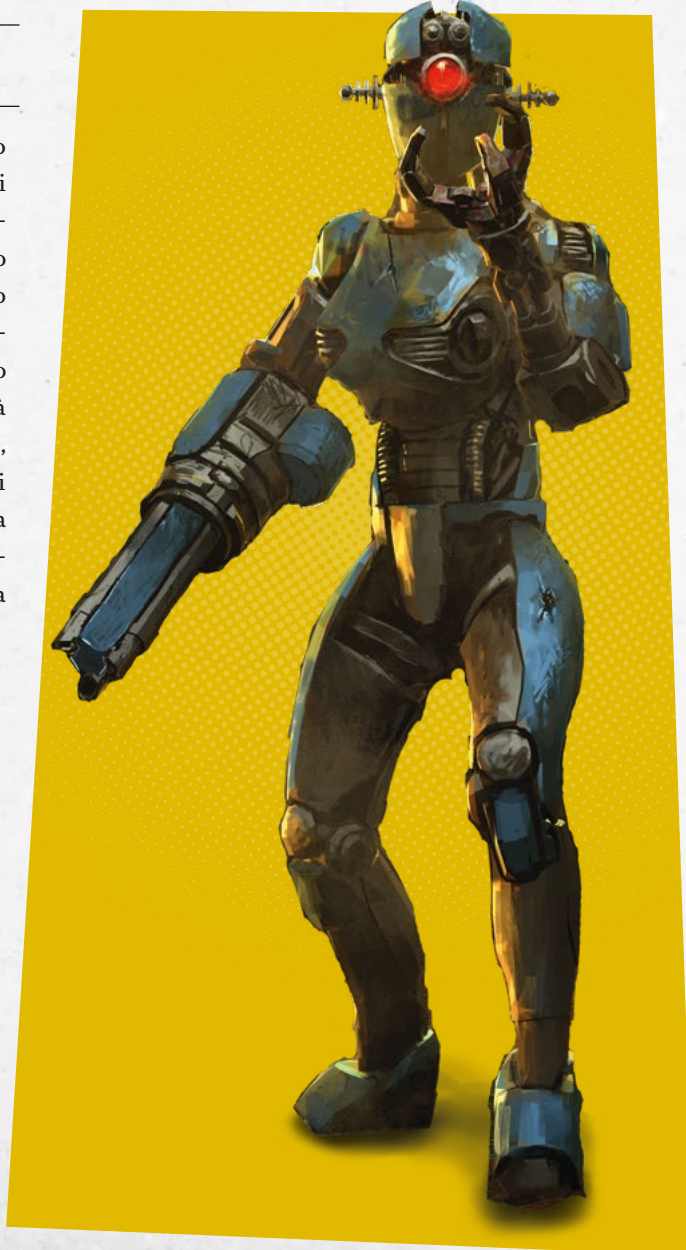
PERSONAGGI GIROVAGHI

ORIGINI

Durante la creazione del personaggio, quando 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) e definisce i limiti degli attributi S.P.E.C.I.A.L. e delle abilità, conferendo capacità specifiche per sopravvivere nella Zona Contaminata.

ASSAULTRON

Sviluppati dalla RobCo Industries, gli Assaultron sono degli armamenti militari di altissimo livello. Sono stati progettati per sostenere estenuanti combattimenti ravvicinati all'apice della guerra sino-americana e per questo motivo sono veloci, resistenti e soprattutto letali. I loro arti superiori sono corazzati e terminano in artigli meccanici che possono essere trasformati in qualsiasi altro strumento utile a seminare morte e distruzione. L'unità cranica di un Assaultron ospita un laser così potente, che il suono della sua carica infesta ancora gli incubi di coloro che sono stati così fortunati da sopravvivere a un incontro con uno di loro. Per farla breve, poche creazioni umane si sono dimostrate così efficaci in materia di sterminio come un Assaultron.





Sono sopravvissuti alla “fine” della guerra e alla nascita della Zona Contaminata, indifferenti al passare del tempo e al susseguirsi di eventi catastrofici. Il loro equipaggiamento li ha resi perfettamente attrezzati alla sopravvivenza in mezzo a questo caos e quelli che vagano per la Zona agiscono secondo protocolli militari che risalgono a prima della caduta delle bombe: abbattano chiunque rappresenti una minaccia o si azzardi a interromperli mentre stanno svolgendo un qualsiasi compito che sono destinati a ripetere all’infinito. Le unità disattivate o danneggiate sono una rarità e vengono sfruttate da coloro che hanno le conoscenze necessarie a programmare questi robot mortali come guardie del corpo personali, o qualsiasi altra funzione venga loro in mente. Qualunque sia il loro ruolo, la maggior parte delle persone ci pensa due e anche tre volte, prima di attaccare qualcuno protetto da un Assaultron.






A ogni modo, persino delle macchine progettate per uccidere con fredda efficienza tutto ciò che incontrano possono cambiare col passare del tempo. Le cause sono una programmazione approssimativa, un codice corrotto che si è degradato dopo secoli di attività o persino matrici di personalità installate dai programmatori originali. Per tutte queste ragioni, alcuni Assaultron hanno sviluppato qualcosa che assomiglia a una forma embrionale di auto-coscienza o addirittura un’identità, passando da essere gelide macchine da guerra a complesse unità senzienti. Molti Assaultron sono fieri della loro “natura” violenta, mentre altri la rinnegano o fanno di tutto per reprimerla.

Tratto: Progettato per la Prima Linea

Il personaggio è un robot immune alle malattie, ai danni da radiazioni e ai danni da veleno. Non può utilizzare sostanze, godere degli effetti benefici di cibo e bevande o riposare. Non può guarire dalle ferite o recuperare punti salute senza ricevere manutenzione (vedere **Fallout: Il Gioco di Ruolo, Curare i robot**, pag. 34). Può trasportare fino a 70kg e questo valore non può essere aumentato dalla Forza o dai talenti, ma solo modificando la propria armatura. I personaggi robot si spostano camminando sui due arti inferiori e interagiscono con l’ambiente circostante utilizzando i loro artigli a tre dita.

Gli arti sono dotati di catene ad attivazione, progettate per garantire il massimo dell’efficacia mortale nei combattimenti ravvicinati, che conferiscono un bonus di +1  agli attacchi senz’armi, oltre a qualsiasi bonus  agli attacchi in mischia garantito dall’attributo Forza. Il cranio corazzato è dotato di un potente laser che consente di colpire i nemici a distanza con un’arma a energia estremamente letale. I personaggi robot possono anche sovraccaricare il loro nucleo di fusione, innescando un’esplosione autodistruttiva dagli effetti devastanti (vedere **Armi Assaultron**).

Armi Assaultron

ARMA	EFFETTO
Artigli	Il personaggio effettua gli attacchi senz’armi con un paio di artigli dotati di catene di attivazione. Gli artigli infliggono 4  danni Fisici e possono beneficiare della statistica derivata dei danni in mischia e dei talenti per gli attacchi senz’armi (il bonus ai danni garantito dal tratto è già stato calcolato).
Laser Cranico dell’Assaultron	Il potente laser presente sul cranio dell’Assaultron viene caricato ed emette un colpo che infligge 5  danni da Energia Penetranti, consumando 2 celle di fusione. È possibile ridurre il numero di munizioni consumate riducendo di -1  il danno per ogni colpo consumato in meno del normale (per un minimo di 4  e 1 cella di fusione). Le mod al condensatore permettono di aumentare i danni e il numero di munizioni che vengono consumate (vedere Coloni: La Guida Completa , pag. 92).
Autodistruzione	Il personaggio esplose e viene distrutto nel processo. Non può essere riparato. Per utilizzare questo attacco a distanza è necessario effettuare una prova di COS + Esplosivi , infliggendo 6  danni da Energia Esplosivi a distanza Ravvicinata.

FIGLIO DELL'ATOMO


Le radiazioni sono un dono del dio atomico, che il personaggio è lieto di condividere con il Commonwealth. In quanto membro della Chiesa dell'Atomo, il suo corpo e la sua mente sono benedetti dalle radiazioni. Anche se molti di quelli che incontra non si fidano di lui la vedono più come una maledizione, lui sa di essere un prescelto. Quanto più si avvicina all'abbraccio dell'atomo, tanto più scopre di sopravvivere bene nelle difficoltà della Zona Contaminata. Comprende che le radiazioni sono dannose per coloro che non hanno ancora abbracciato la sua verità divina e non li disprezza per l'uso del RadAway e altri trattamenti. Cerca solo di aiutarli a raggiungere l'illuminazione.

La sua religione crede che in ogni massa atomica della creazione esista un universo intero. Quando questa massa viene divisa, l'universo al suo interno si divide, moltiplicandosi in due. L'Atomo è venerato come un dio benevolo che usa la Scissione per creare nuovi mondi, motivo per cui i Figli considerano la Grande Guerra come un meraviglioso evento storico sacro. Pregano l'Atomo venerando le radiazioni, il Suo Bagliore, e i nuovi universi creati che rappresentano. Scelgono di abitare in zone radioattive, costruendo centri di culto e insediamenti. Anche se raramente la Chiesa è violenta, ogni tentativo di fermare le radiazioni è visto come un atto di blasfemia e vi si oppongono, sebbene ogni membro e ogni setta usi tattiche differenti. I Figli non hanno un grande attaccamento alle cose terrene o ai propri corpi e talvolta sono molto generosi nei confronti dei bisognosi. Seguono la scarsa gerarchia della propria setta, che gira intorno a dei capi spirituali chiamati Madri o Confessori.

Il personaggio potrebbe esser nato nella Chiesa o aver avuto una vita completamente diversa, prima di diventare testimone della verità atomica. Potrebbe essere in pellegrinaggio da una setta molto lontana o provenire dal Cratere dell'Atomo nel Mare Splendente. Se mantiene salda la sua fede, condividendo il Bagliore con coloro che incontra e mostrando la sua devozione all'Atomo, può dimostrare il proprio valore e avanzare di grado nella sua setta.

Tratto: Spugna per Radiazioni

Le strane esperienze di vita del personaggio gli garantiscono un talento aggiuntivo al grado uno. Inoltre, ha ricevuto un dono dall'Atomo, unico persino fra tutti gli altri membri della Chiesa: può resistere, immagazzinare e addirittura incanalare le radiazioni attraverso il proprio corpo. Ma nonostante l'Atomo lo abbia benedetto con il suo bagliore, deve stare attento: chi non crede potrebbe non comprendere il suo dono e spaventarsi quando lo vede.

La resistenza base ai danni da Radiazioni è 1 e può essere aumentata attraverso armature e talenti. Una volta per scena, può scegliere di ricevere danni da Radiazioni al posto di qualcuno, a patto che questo sia a distanza ravvicinata dal PG. Quando subisce danni da Radiazioni (fino a un minimo di 0), ottiene un Punto Radiazione fino a un massimo di 5. Quando colpisce con un attacco da mischia, può spendere i Punti Radiazioni e, per ogni punto speso, infligge 2  danni da Energia Radioattiva aggiuntivi che vengono applicati separatamente dopo aver inflitto gli altri danni dell'attacco. Quando dorme perde 1 Punto Radiazione.



NIGHTKIN

Cento anni fa, i Nightkin rappresentavano la quintessenza dei supermutanti, il culmine del lavoro realizzato dal Maestro con il Virus a Evoluzione Forzata (V.E.F.). Erano i suoi soldati scelti e rispondevano solo a lui, ma ciò che li elevava sugli altri supermutanti era il loro intelletto superiore. I Nightkin riescono a mantenere il loro grado di intelligenza anche dopo "l'evoluzione", conservando la loro individualità e i ricordi delle esperienze passate, nonché la capacità di formare e mantenere relazioni complesse; il tutto godendo della forza e della resistenza comuni ai supermutanti. In più, erano insolitamente ricettivi all'influenza psichica del loro creatore, il che non solo consentiva loro di ricevere i suoi ordini da grandi distanze, ma il rendeva anche ferocemente leali nei confronti del Maestro.


Tutto questo, però, era destinato ad avere vita breve. Dopo che un Abitante del Vault uccise il Maestro e devastò le sue creazioni, i Nightkin ne uscirono a loro volta distrutti, dispersi, destabilizzati e braccati fino quasi all'estinzione. Hanno cercato di stabilirsi da qualche parte nella vastità della Zona Contaminata, ma non sono mai riusciti a trovare un luogo da poter chiamare casa. Inoltre, con il passare degli anni, si presentò un problema ben più grave: il loro strumento preferito, lo Stealth Boy, cominciava a mostrare i primi effetti collaterali. L'esposizione prolungata alle radiazioni uniche emesse da questi dispositivi li aveva alterati a livello molecolare, infondendo alla loro pelle una tonalità cerulea e modificando per sempre la chimica del loro cervello.

I Nightkin, adesso, sono nient'altro che la tragica ombra di quel che erano una volta. Schizofrenia, scopofobia e disturbi della personalità multipla sono solo alcune delle problematiche più comuni nella loro specie. La maggior parte di loro è diventata così dipendente dalla capacità di rendersi invisibile grazie agli Stealth Boy, che la sola idea di essere osservati li riempie di terrore, costringendoli a cercare sempre nuovi dispositivi per poter svanire di nuovo in uno scintillante campo protettivo. Eppure, i Nightkin vogliono sentirsi parte di una comunità e, forse anche per nostalgia del loro defunto Maestro o per via della loro innata empatia, tendono a gravitare attorno a personalità forti, trovando nella struttura e nell'ordine un'eco rassicurante del passato.

Tratto: Dipendente dallo Stealth Boy

Gli attributi di Forza e Costituzione aumentano entrambi di +2 e il massimale di Forza e Costituzione è 12, mentre quello di Intelligenza e Carisma viene ridotto a 8. Non è possibile avere più di 4 gradi in ogni abilità. Il personaggio è immune ai danni da Radiazione e da Veleno.

Il Nightkin è alto due metri e mezzo, ha un corpo massiccio e la sua pelle è blu. Non invecchia ed è sterile. Può indossare solo armature in grado di adattarsi al corpo di un supermutante.

Il personaggio ha sviluppato una dipendenza dagli Stealth Boy e l'uso prolungato ha impattato in maniera significativa sulla sua psiche e sulla sua salute mentale. Quando utilizza uno Stealth Boy, il Nightkin deve tirare 1  per ogni volta che lo attiva durante la sessione in corso. Se il giocatore ottiene un Effetto si verificano i seguenti sintomi:

- **Dipendenza da Stealth Boy:** Un tiro dipendenza fallito rende il personaggio dipendente dall'uso dello Stealth Boy. La difficoltà delle prove di Percezione e Intelligenza aumenta di +2, mentre quella delle prove di Carisma aumenta di +1, finché non guarisce da questa condizione.



TRIBALE


I Tribali abitano fuori degli “Stati” riconosciuti come la RNC e si riuniscono in ampie comunità, composte da famiglie senza un’identità culturale ben definita. Sebbene il territorio in cui vivono sia più vasto rispetto a qualunque altro insediamento, il loro senso di comunità rimane molto forte.

I Tribali che abitano la Zona Contaminata condividono una filosofia di natura spirituale con il luogo che li circonda e danno una spiegazione di carattere mitologico all’attuale aspetto e stato del mondo. Questo modo di essere li pone in netto contrasto con gli altri abitanti della Zona, molto più cinici nelle loro convinzioni. I Tribali, inoltre, sono molto superstiziosi e venerano la tecnologia prebellica.

Tratti

Il giocatore può scegliere due tratti dalla seguente lista o dall’origine Sopravvissuto (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 56), oppure un tratto dalla seguente lista, dall’origine Sopravvissuto o dall’origine Repubblica della Nuova California (*Coloni La guida Completa*, pag. 13) e un talento aggiuntivo. Ogni tratto fornisce un beneficio che può essere legato a una penalità.



TRATTO	BENEFICIO	PENALITÀ
Nomade	È possibile tirare di nuovo 1d20 utilizzato in una prova di Sopravvivenza effettuata per viaggiare, accamparsi o procurarsi cibo e acqua. Durante queste prove il PG ignora la prima complicazione ottenuta.	La difficoltà e l’intervallo delle complicazioni nelle prove di Commercio e Oratoria aumentano di 1 quando hanno a che fare con gli abitanti di un insediamento. Scienza non può essere una Specialità.
Il Prescelto	Il primo d20 che il PG acquista durante una prova è gratuito se la prova è legata alla missione della sua tribù e può sempre riuscire a caro prezzo (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , pag. 17).	Quando la missione del PG entra in gioco, il GM aggiunge 1 PA alla sua riserva.
Rito di Passaggio	La prima volta che il PG spende un punto Fortuna in una scena, tira 1  . Se ottiene un Effetto, recupera anche il punto Fortuna.	Il PG considera inferiori a sé tutti coloro che non hanno superato il suo rito di passaggio. Per assistere un altro PG deve spendere 1 PA.
Strumenti del Vecchio Mondo	Il PG può utilizzare Sopravvivenza al posto di Riparare o Scienza per riparare o creare tecnologia prebellica.	L’intervallo delle complicazioni delle prove che coinvolgono la tecnologia prebellica (non le armi) aumenta di 2.
La Zona Madre	Spendendo 1 punto Fortuna è possibile ottenere informazioni sulla missione, sulla situazione o sulla scena come se fossero stati spesi 3 PA per Ottenere Informazioni 3 volte. Queste informazioni sono spesso di natura criptica e mistica.	Le complicazioni rendono la comprensione di artefatti prebellici più difficile, limitandone di fatto l’utilizzo.

Riti, Rituali e Misticismo

Molti dei tratti elencati nell'origine Tribale fanno riferimento a riti, rituali e a un modo di vedere il mondo post-nucleare decisamente più mistico. Sebbene la Chiesa dei Figli dell'Atomo possa essere descritta come una tribù, il suo comportamento e il suo zelo religioso la avvicinano di più a una setta. Le tribù di sopravvissuti disseminate per la Zona Contaminata hanno una visione più spirituale e a tratti mitologica del mondo che abitano.

Scegliendo questa origine e i tratti a essa legati, il giocatore potrebbe voler approfondire insieme al GM come la tribù del personaggio vede il mondo o da quali credenze è animata. In cosa consiste il rito di passaggio e perché il personaggio vi si è sottoposto? È un'iniziazione, un passaggio all'età adulta o un qualche tipo di rivelazione? Quale missione deve portare a termine il PG per la sua tribù, e perché deve essere proprio lui a farlo? Cosa ne sarà della tribù se il PG dovesse fallire?

Alcuni esempi di tribù che si possono trovare nella Zona Contaminata:

- **Boomer:** Discendenti degli abitanti del Vault 34, credono fermamente nel diritto di possedere armi da fuoco. La loro dottrina li porta a essere sempre equipaggiati con esplosivi ad alto potenziale. Quando hanno lasciato il Vault 34, si sono stabiliti nella Base Aeronautica di Nellis, nella Zona Contaminata del Mojave. Hanno pienamente abbracciato l'utilizzo della tecnologia e la loro tendenza ad avere il grilletto facile ha permesso loro di prosperare, pur restando isolati dal resto della Zona.
- **Culto dell'Uomo Falena:** I seguaci del criptide "Uomo Falena" in Appalachia, tecnicamente, esistevano in varie forme anche prima della Grande Guerra, perché pare che questa creatura mitologica abitasse nelle foreste della Virginia Occidentale. I suoi seguaci tendono a usare armi costruite con ossa, legno o rottami metallici e ad arricchire il loro abbigliamento con ornamenti fatti di scheletri animali. Assomigliano più a un gruppo di fanatici cultisti piuttosto che a una società funzionale.
- **Guardiani degli Alberi:** I Guardiani degli Alberi occupano una piccola area fertile della Zona Contaminata della Capitale conosciuta come l'Oasi. Al centro di questa, risiede un mutante V.E.F. di nome Harold, venerato come una divinità. Harold ha vissuto una vita lunga e ricca di avventure, fino a quando non è stato avvolto completamente da un albero che è cresciuto dalla sua testa. Ha dato all'albero il nome di "Bob" e si rivolge spesso a lui come se questo potesse sentirlo, e perfino conversarci. I Guardiani degli Alberi hanno assistito a un vero e proprio miracolo, perché l'area attorno a lui è completamente rifiorita, tornando a essere rigogliosa. Per questo motivo, il mutante viene considerato una divinità e i Guardiani lo chiamano "Il Signore" o semplicemente "Lui". Cacciano chiunque si avvicini all'Oasi allo scopo di proteggerla e preservarne la flora.
- **Vipere:** Hanno abbandonato il Vault 15, da cui provengono, per avventurarsi nella Zona. In seguito a un incontro ravvicinato con un'enorme fossa di vipere, il loro capo, Jonathan Faust, trasformò i (pochi) membri del Vault rimasti in vita in una tribù di spietati predoni. Venerano il Grande Serpente e utilizzano il veleno delle vipere per avere visioni profetiche e celebrare iniziazioni. Sono una tribù aggressiva e profondamente religiosa.



RINNEGATO DELLA CONFRATERNITA

Nonostante la reputazione eroica e il virtuoso sfoggio di retorica militare, è bene ricordare che la Confraternita d'Acciaio non fa veramente parte dei buoni. Appaiono dal cielo a bordo dei Vertibird, indossano armature scintillanti e imbracciano armi con cui infiammano il campo di battaglia per epurare la Zona Contaminata da tutto il marcio che la infesta... o almeno, questo è ciò che vogliono far credere. La Confraternita è considerata un ente caritatevole in molte parti della Zona, mentre in altre viene vista come una forza armata affamata di tecnologia, troppo preoccupata a mettere le mani sui reperti del vecchio mondo e spazzare via chiunque si pari sul suo cammino per aiutare davvero i bisognosi.

Molti aspiranti hanno abbracciato la missione dichiarata di recuperare la tecnologia prebellica perduta, soprattutto quando la Confraternita stessa si allontana da tale obiettivo, per qualsiasi ragione. Questi individui custodiscono con estremo zelo tutte le conoscenze che riescono a raccogliere e non hanno timore di usarle, se necessario. Molti di loro sono diventati una sorta di ingegneri itineranti, in grado di utilizzare la loro vasta comprensione della tecnologia del vecchio mondo per riparare antiche strutture e prestare aiuto in ogni modo possibile. Altri, invece, assumono un ruolo più attivo e si servono del loro acume militare per difendere i più deboli con tutta la forza che un fucile laser può garantire, o proteggendo incontrollabili tecnologie prebelliche da coloro che vogliono sfruttarle per il proprio tornaconto.

Sebbene la maggior parte dei Rinnegati non disponga più della propria Armatura Atomica, molti vagano da un luogo all'altro e offrono aiuto a chi ne ha bisogno, dispensando giustizia quando necessario, e custodendo conoscenze che la maggior parte degli abitanti della Zona non può neppure immaginare. La Confraternita d'Acciaio, dal canto suo, può essere considerata una famiglia estremamente unita che non vede affatto di buon occhio chi decide di abbandonarla. Infatti, quando un Rinnegato si stabilisce finalmente in un posto nuovo, non passa molto tempo prima che senta il familiare suono di un Vertibird in volo sopra di lui. E non si tratta mai di una visita di piacere.

Tratto: La Catena che si Spezza

Il personaggio è convinto che i suoi superiori nella Confraternita siano troppo concentrati sull'accumulo di tecnologia prebellica per comprendere che la vera forza, in quanto membri di un'organizzazione di discendenza militare, risiede invece nel dovere di aiutare i più deboli e nel perseguire obiettivi diversi da quelli imposti dai dogmi della Confraternita stessa.

Il personaggio ottiene una Specialità aggiuntiva a scelta tra Armi a Energia, Scienza o Riparare.

Quando il personaggio rovista un'area ottiene 1d20 aggiuntivo di ferraglia (vedere **Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 200) e può spendere 1 PA fino a 3 volte per ottenere 1 materiale Inusuale per ogni PA speso. Può anche effettuare un tiro aggiuntivo sulla tabella bottino, senza dover spendere PA.





SCEGLIERE L'EQUIPAGGIAMENTO

ASSAULTRON


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



MODELLO MILITARE AMERICANO

Equipaggiato per scontri ravvicinati rapidi eseguiti in prima linea. Il passare del tempo ha usurato parte dell'attrezzatura, ma la dotazione militare equipaggiata ha comunque permesso al personaggio di avere la meglio in più di uno scontro.


Riceve il seguente equipaggiamento:

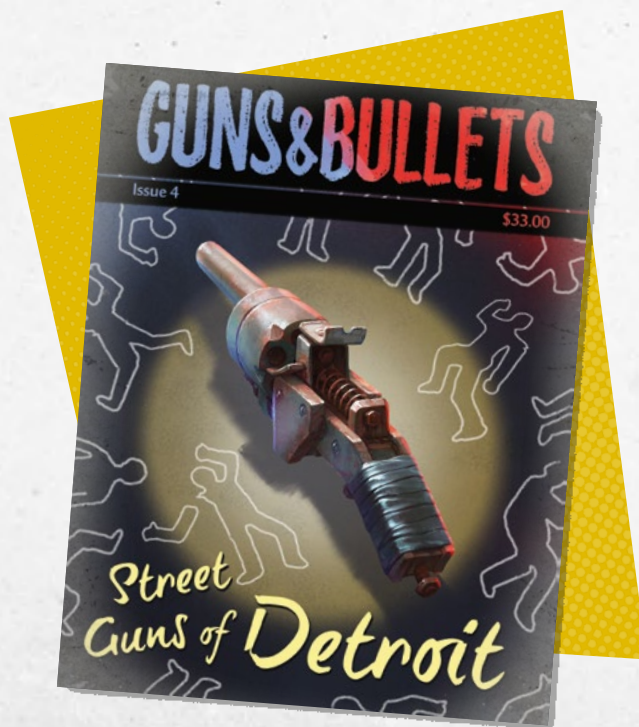
- Una Pistola Laser integrata in uno degli artigli meccanici
- Telaio ad Attivazione per il Torso o per un Braccio e una Gamba (a scelta del giocatore)
- Placcatura Standard applicata in tutti i punti di impatto e non equipaggiabile assieme al Telaio ad Attivazione
- 8 + 7  Celle di Fusione
- Sensori di Ricognizione
- 15 Tappi

ASSAULTRON DIAVOLO

Smontato e riassembleto dalle abili mani dei Rust Devil, una spietata banda di predoni ossessionata dalla tecnologia, ogni singola parte di questo modello Assaultron è stata progettata con un unico scopo: la violenza. Il design è spigoloso, tagliente ed è terrificante tanto da vedere quanto da affrontare. Il robot, per sua fortuna, non è più legato ai Rust Devil ed è probabile che stia solo cercando di trovare il suo posto nella Zona Contaminata.

Riceve il seguente equipaggiamento:



- Maschera di Ossa
- Placcatura Zigrinata per il Torso o per un Braccio e una Gamba (a scelta del giocatore)
- Due Artigli da Costruzione
- Modulo di Rilevamento Pericoli
- 6 + 6  Celle di Fusione
- Kit di Riparazione per Robot



GUARDIA ROBOTICA DELLA CAROVANA

Molti carovanieri darebbero il loro braccio destro per avere un Assaultron come guardia del corpo... e magari lo hanno fatto. Il personaggio è dotato di un'armatura rinforzata e può trasportare un carico maggiore del normale, non solo per proteggere il proprio datore di lavoro, ma anche per nascondere la merce più preziosa.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Una Pistola Laser integrata in uno degli artigli meccanici
- Armatura di Stoccaggio di Fabbrica e Gambali per Armatura di Fabbrica
- 14 + 7  Celle di Fusione
- Merci: lanciare 3 volte sulla tabella Munizioni Casuali, 3 volte sulla tabella Stranezze e Articoli di Valore e il PG ottiene 3d20 Ferraglia (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 200)
- Modulo di Analisi Comportamentale
- 10 + 5  Tappi


FIGLIO DELL'ATOMO

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

MISSIONARIO

Il personaggio vaga per la Zona Contaminata aiutando i bisognosi e diffondendo il suo credo. Le sue buone azioni potrebbero aiutare i non credenti a cercare rifugio nel bagliore divino dell'Atomo.


Riceve il seguente equipaggiamento:

- Vestiti Resistenti
- Bastone da Passeggio
- Pistola Gamma e 4 + 2  Munizioni Gamma
- 1 Stimpak
- 10 Tappi
- Lanciare 1 volta sulla tabella Cibi Casuali (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 202)

ZELOTA

Il personaggio ha lasciato la sua comunità per dare la caccia ai nemici della Chiesa dell'Atomo. Può essere una missione che gli è stata affidata dagli anziani, oppure ha ricevuto una rivelazione dall'Atomo stesso. Gli zeloti portano l'ira dell'Atomo su tutti coloro che si oppongono alla sua Grande Scissione, siano questi membri di altre sette o coloni miscredenti che perseguitano i Figli dell'Atomo.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Vestiti Resistenti o Completo da Reietto
- Machete
- Pistola Gamma e 4 + 2  Munizioni Gamma
- Maschera a gas
- Lanciare 2 volte sulla tabella Cibi Casuali (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 202)


RINNEGATO DELLA CONFRATERNITA

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

EX CAVALIERE

Il personaggio ha una mentalità più militare rispetto a quella degli altri Rinnegati e si è addentrato nella Zona armato fino ai denti, pronto a prestare aiuto a tutti coloro che ne hanno bisogno e a punire i malvagi.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Fucile Laser e 8 + 6  Celle di Fusione
- Divisa della Confraternita d'Acciaio strappata
- Borraccia militare piena d'acqua
- Lanciare 2 volte sulla Tabella Equipaggiamento Rinnegato
- 10 Tappi

EX SCRIBA

Il personaggio predilige l'aspetto meccanico a quello militare. Quando ha lasciato la Confraternita, ha portato con sé il bene più prezioso: la propria conoscenza. Grazie ai pochi componenti che è riuscito a sottrarre prima di lasciare la base ha potuto equipaggiarsi in modo sufficiente a poter affrontare la Zona.

Riceve il seguente equipaggiamento:


- Pistola Laser e 8 + 4  Celle di Fusione
- Armatura da Scriba della Confraternita strappata
- Multiutensile
- Lanciare 3 volte sulla Tabella Equipaggiamento Rinnegato
- 15 Tappi

Tabella Equipaggiamento Rinnegato

D20	EQUIPAGGIAMENTO
1	Cassetta degli Attrezzi Deluxe
2	Pila
3	Una copia di Ripara Facile
4	1 Antibiotico
5	Mina a Tappi
6	Radio
7	Torace da Combattimento
8	Una mappa che conduce al nascondiglio di un esperto di sopravvivenza del Vecchio Mondo
9	1 Stimpak
10	Braccio da Combattimento
11	Gambale da Combattimento
12	Sensori
13	Zaino, piccolo
14	Spada
15	Moschetto Laser
16	1 RadAway
17	Fucile a Pompa da Combattimento
18	Pugno Potenziato
19	Casco da Combattimento Rinforzato
20	Pip-Boy


SUPERMUTANTE

I personaggi che scelgono l'origine Nightkin ricevono il seguente set di equipaggiamento:

NIGHTKIN

Poche cose al mondo fanno sentire al sicuro un Nightkin come uno Stealth Boy. La scelta di servirsene per proteggersi inizia come un'abitudine e finisce con l'essere una vera e propria ossessione. La sicurezza che offre l'invisibilità è diversa da quella garantita dalle armi da fuoco e permette di agire furtivi, in silenzio e indisturbati contro potenziali minacce.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Fucile Laser e 8 + 6  Celle di Fusione
- Spada Paraurti
- Torace da Predone, Braccio da Predone e Gambale da Predone.
- Stealth Boy
- Lanciare 2 volte sulla tabella Cibi Casuali (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 202)
- Lanciare 2 volte sulla tabella Bevande Casuali (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 203)






TRIBALE

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

MODERNISTA

A differenza di altre tribù, il personaggio ha abbracciato gli aspetti più moderni della vita nella Zona, adattando le "reliquie" del Vecchio Mondo alle esigenze attuali. Il riutilizzo delle antiche attrezzature e la loro applicazione pratica fanno parte dell'identità della sua tribù.

Riceve il seguente equipaggiamento:





- Pistola 9mm, 8 + 6  Munizioni 9mm e un Coltello da Combattimento oppure Fucile a Pompa e 12 + 6  Cartucce per Fucile a Pompa
- Tuta Sottoarmatura
- Torace da Combattimento o Braccio da Combattimento e Gambale da Combattimento
- Multiutensile
- Lanciare 1 volta sulla tabella Cibi Casuali (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 202)
- Lanciare 1 volta sulla tabella Bevande Casuali (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 203)
- 3  Ferraglia



RITUALISTA

Tutto accade per un motivo. Questo è ciò che è stato insegnato al personaggio. Ogni cosa che avviene nel mondo è il risultato di azioni, rituali o qualcosa di altrettanto esoterico. Il personaggio conosce a fondo le usanze, le abitudini e i bisogni della sua tribù e ciò che porta con sé è parte integrante di quelle tradizioni quanto del suo essere.


Riceve il seguente equipaggiamento:

- Fucile da Caccia, 6 + 4  Munizioni .308, Schioppo a Polvere da Sparo, 6 + 4  Sfere .50 oppure Pistola Artigianale, 4 + 6  Munizioni .38 e 4 + 6  Munizioni .45
- Vestiti Resistenti
- Torace di Cuoio
- Portafortuna personale
- Lanciare 2 volte sulla tabella Stranezze e Oggetti di Valore (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 207)

NATURALISTA

Il personaggio e la sua Tribù hanno tratto un grande insegnamento dalla Zona Contaminata: vivere in armonia con il mondo circostante, prendere solo ciò di cui si ha bisogno e restituire quello che non è più necessario ogni volta che è possibile. Così facendo, la ricompensa è una lunga vita.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Arco, 10 + 6  Frecce, Machete e Coltello da Combattimento
- Pelliccia del Cacciatore e Cappuccio del Cacciatore
- Torace di Legno e Braccio di Legno o Gambale di Legno
- Lanciare 3 volte sulla tabella Cibi Casuali (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 202)
- Lanciare 3 volte sulla tabella Bevande Casuali (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 203)





★ *Capitolo Due* ★

ROVISTARE

LUOGHI DA ROVISTARE . . . 24

RED ROCKET . . . 25

ACCAMPAMENTO DEI SUPERMUTANTI . . . 26

MAGAZZINO . . . 27

IMPIANTO POSEIDON ENERGY . . . 29

VAULT ABBANDONATO . . . 34

Capitolo Due

ROVISTARE

LUOGHI DA ROVISTARE


Oltre alle regole illustrate nel manuale **Fallout: Il Gioco di Ruolo** e **Fallout: Prontuario del Gamemaster**, le seguenti aggiunte offrono un metodo semplice e rapido per introdurre nuovi luoghi da rovistare, fornendo ambientazioni già pronte e tabelle bottino pregenerate. È anche possibile utilizzare i seguenti luoghi come spunto per creare i propri, e movimentare un po' le cose nella Zona Contaminata! Qui vengono presentati due tipi di aree: Semplici, ovvero composte da un singolo luogo non

molto ampio e Complesse, composte da ambienti spaziosi e interconnessi, utili come base per intere missioni, come nel caso de Il Vault Abbandonato a pag. 34. A ogni luogo è abbinata una breve descrizione della sua struttura e di cosa i personaggi possono trovare al suo interno, oltre a informazioni su eventuali ostacoli e zone nascoste. Infine, a ognuno di essi corrisponde una serie di tabelle bottino e suggerimenti per le ricompense di conquista.

FORTUNA E LIVELLI

Nelle regole standard per rovistare è necessario tirare sulla tabella bottino e ogni giocatore può decidere di spendere un punto Fortuna, per aggiungere o sottrarre il livello del luogo al proprio risultato. Utilizzando un bottino pregenerato, però, non c'è bisogno di tirare sulla tabella, di conseguenza non serve usare i punti Fortuna. Tuttavia, è possibile usare le seguenti regole come guida per usare ugualmente i punti Fortuna, oppure... ci si può lasciare guidare dall'istinto!

- **Ferraglia:** Aggiungere 10 Ferraglia per ogni punto Fortuna speso.
- **Armi, Armature e Armature Atomiche:** Aggiungere una Mod all'oggetto trovato per ogni punto Fortuna speso.

- **Sostanze, Cibo e Bevande:** I personaggi trovano +1  oggetti dello stesso tipo per ogni punto Fortuna speso.
- **Vestiti:** Per ogni punto Fortuna speso, il giocatore può scegliere una singola resistenza ai danni (Fisici, da Energia o da Radiazioni) e incrementare la resistenza dell'indumento trovato a quel tipo di danno di 1, fino a un massimo di 4.
- **Stranezze e Articoli di Valore:** Il personaggio trova una rivista (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 172) per ogni punto Fortuna speso, oltre a ciò che normalmente può trovare.

QUESTO È NUOVO...

Gli oggetti presenti nelle tabelle bottino che sono affiancati da un asterisco (*) possono essere trovati in **Fallout: Coloni**. Se i giocatori non possiedono questo manuale, è possibile sostituire l'oggetto con uno generato casualmente, purché appartenente alla stessa categoria.

LIVELLO 5 - FACILE

“Le stazioni di servizio Red Rocket sono una vista comune per tutti coloro che hanno attraversato la Zona Contaminata, facilmente identificabili grazie al razzo rosso che si staglia sui loro tetti. C’è sempre qualcosa che vale la pena recuperare da questi edifici, ma le loro fondamenta robuste e i muri spessi rendono ogni Red Rocket un luogo altamente conteso tra razziatori, predoni e aspiranti coloni. Chi avrà la meglio questa volta?”

Le stazioni di servizio Red Rocket si trovano nei pressi della maggior parte delle vecchie città e su tutte le strade principali, e sono spesso collegate a luoghi commerciali o aree una volta molto trafficate. Quando i personaggi si avvicinano a questo luogo, scoprono che è la base operativa di un Inventore o comunque di un abitante della Zona dalle spiccate abilità ingegneristiche, intento a fare del suo meglio per convertire questo vecchio rudere in qualcosa di più abitabile e utile. L’edificio comprende un’officina sul retro, la zona principale un tempo adibita alla vendita, e un piccolo ufficio. Per esplorare tutta la stazione occorre meno di un minuto, ma nonostante questo è piena di risorse utili per qualsiasi viaggiatore che è disposto a rovistare tutto da cima a fondo.

OSTACOLI E RISCHI

- **C’Ero Prima Io!**: Un Saccheggiatore esuberante (*Fallout: Coloni*, pag. 72) di nome **Sally-Mae** ha preso possesso della stazione di servizio e ha installato delle torrette a canne mozzate poco prima della porta di ingresso principale. Se attaccata, Sally-Mae difende il suo territorio con ferocia, ma preferisce di gran lunga fare due chiacchiere davanti a una Nuka-Cola ghiacciata per discutere su come rimettere in funzione questo vecchio edificio. Superando una prova di **CAR + Oratoria** con difficoltà 2 è possibile convincere Sally-Mae di non avere cattive intenzioni e ottenere così accesso alla stazione di servizio. Sally-Mae accetta di buon grado l’aiuto, ma non tollera in alcun modo i furti... e quindi i ladri.

Tabella Bottino Red Rocket

FERRAGLIA	STRANEZZE	ARMI	VESTITI	CIBO	BEVANDE
2-4 (21 Ferraglia + 10 per PA speso)	2-4 (Chiave della Cassaforte, Cassetta degli Attrezzi Deluxe, Multiutensile, Rivista Ripara Facile)	0-2 (Sega Circolare*, Chiave Idraulica Pesante)	1-3 (Tuta da Lavoro, Visiera da Saldatore, Cappotto Pesante)	0-2 (Dolcetto, Sugar Bombs)	0-3 (Acqua Sporca, Nuka-Cola, Nuka Cherry)

LUOGHI ANNIDATI

- **Officina Distrutta**: L’officina sul retro dell’edificio contiene una pletora di strumenti e banchi da lavoro estremamente utili, ma che hanno visto giorni migliori. Ci sono un **Banco da Lavoro per Armi**, un **Banco da Lavoro per Armature** e un **Banco da Lavoro per Armature Atomiche**, tutti e tre inutilizzabili. È possibile ripararli uno alla volta superando una prova di **INT + Riparare** con difficoltà 3, ma è necessario dedicare un’ora a questa azione. Un personaggio può spendere 5 unità di Ferraglia per ridurre la difficoltà della prova di 1, fino a portarla a 0 se ne spende 15.
- **Vecchia Cassaforte**: Nascosta dietro una vecchia bacheca di sughero ammuffita appesa nell’ufficio si trova una cassaforte a muro. Per individuarla è necessario superare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 1. La cassaforte è chiusa a chiave e può essere aperta superando una prova di **AGI + Scassinare** con difficoltà 3 o utilizzando la Chiave della Cassaforte, che può essere trovata rovistando all’interno dell’edificio (vedere la Tabella Bottino dedicata a questa zona). La cassaforte contiene **denaro prebellico** per un valore di **6d20 tappi**, una **pistola .44 a canna stabile** e **6 munizioni .44**.

BOTTINO

Red Rocket è luogo Medio, In Gran Parte Esplorato. Una volta ottenuto libero accesso all’area, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 3 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Red Rocket e questo richiede 30 minuti. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

RICOMPENSE DI CONQUISTA

Conquistare questa stazione di servizio di Red Rocket consiste più che altro nello stringere un'alleanza con la sua attuale occupante. Una volta riparata l'officina e messa l'area in sicurezza da minacce locali, questo edificio è perfetto per creare il proprio insediamento! Sally-Mae stessa ringrazia i personaggi per l'aiuto fornito e può persino offrirsi di migliorare il loro equipaggiamento o condividere informazioni su altri luoghi nei paraggi che meritano di essere esplorati, come l'Impianto della Poseidon Energy illustrato più avanti in questo capitolo.

ACCAMPAMENTO DEI SUPERMUTANTI

LIVELLO 10 - FACILE

“Appena poco oltre la strada principale, un gruppo di supermutanti ha messo radici in uno dei loro accampamenti come sempre intrisi di carne e sangue. Tre vecchi autobus carbonizzati formano una barricata e offrono loro un riparo un po' più caldo e qui possono riposarsi dopo l'ennesima lunga e faticosa giornata, fatta di massacri e razzie. Un numero insano di spuntoni metallici circonda tutto il perimetro dell'area, finemente arredato da un insano numero di cadaveri insanguinati... a cui manca più di qualche pezzo.”


L'accampamento dei supermutanti pullula di trofei di guerra e cadaveri mangiucchiati. Brutali e territoriali come bestie, gli abitanti di questo luogo sono pronti ad attaccare chiunque si avvicini un po' troppo a quella che considerano la loro casa. Hanno la tendenza ad accumulare e conservare le armi migliori, strappate dalle mani dei loro nemici, e questo significa che il luogo rappresenta davvero un ricco bottino per chiunque riesca a ripulirlo.

L'accampamento dei supermutanti ha due ingressi, protetti superficialmente da qualche trappola rudimentale e che permettono alle sentinelle all'interno di tenere a portata di tiro chiunque si avvicini. Qualsiasi altro sistema di sicurezza più complesso o strutturato sarebbe solo di intralcio ai supermutanti, visto che hanno l'abitudine di caricare direttamente i loro nemici senza pensarci due volte.

Tabella Bottino Accampamento dei Supermutanti

ARMI DA MISCHIA	ARMI A DISTANZA	ARMATURE	CIBO	BEVANDE
2-4 (Machete, Martello Demolitore, Super Martello)	2-4 (Fucile Artigianale Bolt-Action, Fucile da Caccia, Mitragliatore a Canne Rotanti, Lanciamissili)	2-4 (Armatura da Predone, Armatura da Predone Rinforzata, Armatura da Combattimento Pesante, Armatura da Predone Pesante)	2-4 (Bocconcini di Iguana, Bistecca Salisbury, Carne di Segugio, Carne di Segugio Mutante)	1-2 (Nuka-Cola, Latte di Bramino)



OSTACOLI E RISCHI

- **Banda di Supermutanti:** L'accampamento è abitato da una banda di supermutanti che pattuglia regolarmente il perimetro. Attaccano a vista non appena percepiscono una minaccia o se qualcuno si avvicina un po' troppo. All'interno, si trovano un **Supermutante Capo**, due **Supermutanti Brutti** e un totale di **Supermutanti** pari al numero dei personaggi giocanti +1.
- **Trappole:** Trappole Punji, trappole per orsi e trappole di ogni tipo sono state disseminate per tutte le strade che conducono all'accampamento. Ogni personaggio che tenta di passare attraverso una delle entrate principali deve superare una prova di **AGI + Atletica** con difficoltà 2 o subisce 3  danni Fisici.

BOTTINO

L'Accampamento dei Supermutanti è luogo Medio, Parzialmente Esplorato. Una volta ottenuto libero accesso all'area, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 1 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Accampamento dei Supermutanti e questo richiede 30 minuti. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

RICOMPENSE DI CONQUISTA

Il pasto tipico di un supermutante è composto da una grossa sacca piena di carne e budella che provengono direttamente dai suoi nemici. All'interno dell'accampamento ci sono 4  sacche di carne del genere, appese a torri di accumulo dell'acqua piovana o altre strutture sopraelevate. Ogni sacca di carne contiene 3  "Bocconcini di Iguana" e un indumento casuale.

L'accampamento dispone inoltre di un **Banco da Lavoro per Armi**, un **Banco da Lavoro per Armature** e una **Cucina da Campo**, dove spesso qualcosa di poco raccomandabile e disgustoso se ne sta a cuocersi su un bello spiedo.

Conquistando l'Accampamento dei Mutanti i personaggi possono ottenere, oltre al bottino, un luogo sicuro in cui riposare e accogliere altri viaggiatori. Se il gruppo di giocatori si prende il merito di aver sconfitto la banda di supermutanti che prima abitava questo luogo, sempre più commercianti iniziano a passare da qui, offrendogli persino sconti piuttosto allettanti. I personaggi possono anche decidere di insediarsi nell'accampamento, ma questo li rende un facile bersaglio per le altre bande di supermutanti, animate dal desiderio di riconquistare l'area.


MAGAZZINO

LIVELLO 15 - FACILE

"In un tempo ormai lontano, i magazzini fungevano solo da depositi temporanei, nient'altro che luoghi di passaggio per l'instancabile consumismo che animava il mondo prebellico. Ora, queste strutture sono preziosi scrigni che promettono tesori fatti dai migliori prodotti del Vecchio Mondo, ma solo per chi riesce ad aprirli per primo. Questo significa che, se vedete porte spalancate e catenacci rotti, qualcuno vi ha fregati sul tempo! È meglio darsi una mossa, non è detto che chiunque sia arrivato prima di voi non sia ancora lì dentro. Così fosse, la speranza di accaparrarsi qualcosa di utile non è ancora morta."

Di norma, queste strutture si trovano presso i porti, subito di fianco a grandi supermercati o riuniti in grandi distretti industriali e commerciali. I magazzini sono difficili da forzare, ma sono veri e propri scrigni del tesoro post-moderni che racchiudono al loro interno merci di ogni tipo. Più di una guerra tra predoni è stata combattuta per accaparrarsi questi monumenti del vecchio capitalismo e nella speranza di mettere le mani su armi, munizioni e persino scorte alimentari. Peccato che la dura realtà, a volte, abbia frantumato questi sogni e l'accesso ai magazzini abbia restituito solo un numero infinito di scatole piene di inutile ciarpame e orsetti di peluches. Tuttavia, per ogni magazzino pieno di cianfrusaglie, ce n'è un altro, là fuori da qualche parte, che trabocca di tutta la potenza di fuoco di cui solo l'America poteva disporre. Un bottino degno del prossimo re della Zona Contaminata.

OSTACOLI E RISCHI

- **Siete in Ritardo:** Questo magazzino è stato appena aperto da un gruppo di sintetici che è ancora alla ricerca del proprio bottino. Un **Sintetico Predatore** è alla guida del gruppo e sorveglia l'area in cerca di possibili minacce, mentre nove **Sintetici Soldati** (+1/-1 per ogni PG superiore o inferiore a 4) sono divisi in tre squadre intente a setacciare l'edificio. I sintetici sono immediatamente ostili e non si fanno scrupoli ad abbattere chiunque entri nel magazzino. Se messo alle strette, il Sintetico Predatore lancia una **Granata a Impulsi** come azione maggiore e arrivano altri  +1 Sintetici per assisterlo in combattimento. Per muoversi nell'area senza attirare l'attenzione è necessario superare una prova di **AGI + Furtività** con difficoltà 4.
- **Torrette Nascoste:** Sul muro posteriore del magazzino sono state installate quattro **Torrette Mitragliatrici a 3 Colpi (Montate a Muro)** in modo tale da non risultare immediatamente visibili. Il terminale di sicurezza collegato alla serranda contiene tutte le informazioni relative alle torrette, ma è impossibile disattivarle a causa di un problema informatico. Una volta aperta la serranda, le torrette si attivano immediatamente, aprendo il fuoco su qualunque cosa che cerchi di accedere alla struttura.

LUOGHI ANNIDATI

- Furgone per le Consegne della West Tek:** Sul retro del magazzino, dietro un'altra serranda collegata a un terminale informatico, si trova un furgone per le consegne della West Tek. Al suo interno ci sono due Armature Atomiche complete di tutto, dall'intelaiatura ai caschi, e proprio per questo ha attirato l'attenzione dell'Istituto. Anche dopo aver aperto la serranda, un lucchetto impedisce comunque di accedere al contenuto del veicolo. Per aprire la serranda è necessario utilizzare il terminale informatico e superare una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 4, mentre per accedere al furgone è necessario superare una prova di **PER + Scassinare** con difficoltà 4. Dopo aver aperto il furgone, i personaggi possono sottoporsi a una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 0 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Furgone West Tek e questo richiede 1 minuto. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Furgone West Tek

ARMATURE	MUNIZIONI
14 (Intelaiatura per Armatura Atomica x2, Casco T-60, Braccio Destro T-60 x2, Braccio Sinistro T-60 x2, Gambale Destro T-60 x2, Gambale Sinistro T-60 x2)	0-2 (Nucleo di Fusione x2)

BOTTINO

Una volta ottenuto libero accesso all'area, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 1 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Magazzino e questo richiede 1 ora. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Magazzino

MUNIZIONI	ARMI A DISTANZA	ARMATURE	ARMI DA MISCHIA
4 (Munizioni .45 x13, Munizioni .45 x13, Cartucce al Plasma x15, Missili x3)	6-8 (Fucili da Combattimento Rapidi Automatici con Compensazione del Rinculo x4, Fucili da Cecchino al Plasma da Ricognizione Potenziati da Tiratore x2, Lanciamissili con Mirino a Canna Tripla x2)	5 (Casco da Combattimento Pesante, Torace da Combattimento Pesante, Braccio Destro da Combattimento Pesante, Braccio Sinistro da Combattimento Pesante, Gambale Sinistro da Combattimento Pesante, Gambale Destro da Combattimento Pesante)	2-4 (Ripper Ricurvo x2, Coltelli da Combattimento Stealth x2)

RICOMPENSE DI CONQUISTA

Dopo aver affrontato i sintetici e aver ripulito il magazzino, i personaggi possono ritenere la loro sete di armamenti più che soddisfatta. Se così non fosse, all'interno del furgone trovano le coordinate di un avamposto militare ancora più grande, ora caduto nelle mani dei Gunner o di un'altra fazione simile. Inoltre, se i PG lo desiderano, il magazzino può diventare un insediamento piccolo, ma sicuro, a patto che l'Istituto non mandi altri sintetici e non torni a reclamarlo.

IMPIANTO POSEIDON ENERGY

LIVELLO 8 - COMPLESSO

“L’Impianto Poseidon Energy era il cuore pulsante del vecchio mondo. Oggi, è solo un edificio inutilizzato. La sua struttura imponente promette grandi quantità di tecnologia prebellica e un posto relativamente sicuro in cui riposare per tutti coloro che sono abbastanza coraggiosi da accedervi. È un edificio a più piani, ricco di nicchie e angoli ciechi in cui si annidano minacce invisibili.”

L’Impianto Poseidon Energy è un edificio veramente immenso, ricco di potenziali ricompense e altrettanto colmo di terribili minacce. È diviso in tre zone: il seminterrato, i piani principali e il tetto. Come nella maggior parte dei luoghi complessi, riuscire a esplorarlo tutto è una missione a sé che richiede una discreta quantità di tempo e risorse per essere completata. È un obiettivo così ambito che cambia spesso padrone, infatti l’impianto è passato sotto il controllo di diverse bande di predoni rivali che se ne contendono l’egemonia.

BOTTINO SEMPLIFICATO

È possibile trattare l’Impianto Poseidon Energy come un unico luogo Grande da rovistare, piuttosto che suddividerlo in zone separate. È un luogo In Gran Parte Esplorato. Una volta ottenuto libero accesso all’area, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 2 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Impianto Poseidon Energy e questo richiede 2 ore. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Impianto Poseidon Energy

FERRAGLIA	ARMATURE	STRANEZZE	VESTITI	ARMI
4-8 (42 Ferraglia, +10 Ferraglia per ogni PA speso)	1-4 (Armatura di Metallo, Armatura da Predone, Armatura da Combattimento Rinforzata, Armatura da Sintetico Pesante)	1-3 (Radio, Denaro Prebellico per un valore di 52 Tappi, Bollitore Integrato)	1-6 (Vestiti Resistenti x2, Tuta da Lavoro x2, Casco Protettivo, Visiera da Saldatore)	1-3 (Tubo di Piombo, Pistola Automatica 10mm, Lanciafiamme)

RICOMPENSE DI CONQUISTA

Qualunque ricompensa non presente nelle tabelle bottino e che può essere ottenuta dopo aver liberato l’edificio da eventuali minacce, come la riscossione di taglie, o aver scoperto luoghi nascosti. Oltre a questo, i PG ottengono anche le informazioni necessarie a insediarsi nell’edificio. **È necessario aver ripulito l’intera area per ottenere queste ricompense, non le singole zone.**

Tabella Bottino Impianto Poseidon Energy

NUMERO DI ZONE	GRADO DEL LUOGO
Tre (Seminterrato, Piani Principali, Tetto)	In Gran Parte Esplorato

OSTACOLI E RISCHI


- **Ospiti Inattesi:** Nella Zona Contaminata, ogni grande edificio finisce con l’attrarre occupatori abusivi. Di recente, l’impianto Poseidon Energy è finito nelle mani di una banda di predoni disposta a tutto pur di mantenere il controllo. Il gruppo è guidato da un **Predone Veterano** affiancato da due **Predoni Saccheggiatori** e un numero di **Predoni** pari al numero di PG +2. I vari membri sono sparpagliati per tutto l’edificio ed è possibile incontrarli in qualsiasi zona.

PIANI PRINCIPALI



“Una serie di lunghe passerelle arrugginite collega tra di loro i piani principali dell’Impianto, correndo lungo le pareti attraverso gli ampi spazi aperti che conducono a un fitta rete di turbine inattive che riempiono il piano inferiore. Le vecchie sale di questo impianto energetico sono ricolme di cianfrusaglie e rottami, disseminati dagli innumerevoli ospiti abusivi che l’hanno abitato nel corso degli anni: una collezione, questa, che è destinata a crescere con ogni nuovo proprietario.”

I piani principali dell’edificio sono divisi su tre livelli: al piano terra ci sono le vecchie turbine energetiche, al primo si trovano i laboratori e le aree dedicate al personale, collegati tra loro da passerelle, infine al secondo piano si trovano gli uffici aziendali, anch’essi collegati tra loro nella stessa maniera. Al piano terra, una porta chiusa conduce al seminterrato, ma un avviso dipinto a mano con scritto “NON ENTRARE” lascia intuire la presenza di ghouls nascosti qui sotto. La banda di razziatori, invece, si raduna al piano più alto dell’edificio, la posizione migliore per tenere eventuali visitatori sotto tiro.

OSTACOLI E RISCHI

- **Per gli “Ostacoli e Rischi” che interessano tutte e tre le zone vedere “Ostacoli e Rischi” a pag. 29.**
- **Sicurezza Robotica:** Le vecchie torrette di difesa montate a muro continuano a fare il loro lavoro, proteggendo l’area. Sono collegate a un terminale di controllo nelle mani della banda di razziatori. L’Impianto Poseidon Energy è dotato di 6  **Torrette Mitragliatrici (Montate a Muro)** disseminate ovunque. Ognuna di esse è collegata a un terminale di controllo nascosto al Primo Piano.
- **Passerelle Rotte:** Il tempo non è amico di nessuno, soprattutto se sei una passerella di metallo realizzata puntando al risparmio. Ogni volta che un giocatore o un PNG subisce una complicazione o subisce danni da un’arma Esplosiva mentre attraversa una passerella,

questa si sgretola. Il personaggio cade immediatamente prono e può subire danni da caduta.

- **Trappole:** I precedenti occupanti hanno disseminato il piano terra di trappole, cercando di proteggersi dai ghouls che si aggirano nel sotterraneo. 3  **Torrette a Canne Mozze** e 4  **Mine a Frammentazione** sono state disseminate per tutto il piano ed è necessario superare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 2 per accorgersene. Una volta che sono state notate, per muoversi al piano terra è necessario superare una prova di **AGI + Atletica** con difficoltà 2 per evitare di innescarle. Attraversare il piano terra senza prima essersi accorti delle trappole le fa scattare automaticamente. Per disattivare una trappola è necessario superare una prova di **INT + Riparare/Esplosivi** con difficoltà 2.

LUOGHI ANNIDATI

- **Ufficio della Direzione:** Al livello più alto dei piani principali si trova una porta chiusa a chiave, fiancheggiata da due **Torrette Mitragliatrici (Montate a Muro)** e che conduce all’ufficio della direzione. Per aprire la porta serve la **Chiave della Direzione** (in possesso del Predone Veterano), o superare una prova di **AGI + Scassinare** con difficoltà 3. Al suo interno c’è un terminale utile a sbloccare le porte di accesso al tetto e al seminterrato, oltre che a disattivare le torrette o impostarle in modalità amichevole. Per farlo è necessario superare una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 3. I giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 2 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Ufficio della Direzione e questo richiede 10 minuti. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Ufficio della Direzione

VESTITI	BEVANDE	STRANEZZE	FERRAGLIA
1-3 (Abiti Formali, Cappello Elegante, Armatura da Ingegnere)	1-3 (Whiskey, Bourbon, Acqua Purificata)	1-3 (Rivista <i>La Scienza di Tesla</i> , Denaro Prebellico del valore di 5d20 Tappi, Multiutensile)	1-3 (10 Ferraglia, +10 per ogni PA speso)

BOTTINO

I Piani Principali sono un luogo Medio, Ben Esplorato. Una volta ottenuto libero accesso all'area, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 3 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Piani Principali e questo richiede 30 minuti. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Piani Principali

MUNIZIONI	ARMATURE	STRANEZZE	VESTITI	ARMI	FERRAGLIA
1-4 (Munizioni .308mm x9, Munizioni .38mm x15, Cartucce per Fucile a Pompa x9, Cartucce .45mm x13)	0-4 (Armatura da Predone, Armatura da Predone Rinforzata, Armatura da Predone Pesante, Armatura di Metallo Pesante)	1-4 (Radio, Kit di Riparazione per Robot, Kit di Primo Soccorso, Modulo di Rilevamento Pericoli)	0-4 (Visiera da Saldatore, Armatura da Ingegnere, Vestiti Informali, Tuta Hazmat)	0-4 (Fucile Artigianale Bolt Action, Fucile Artigianale, Fucile a Pompa da Combattimento, Mazza da Baseball in Alluminio)	2-4 (21 Ferraglia, +10 per PA speso)

SEMINTERRATO

“Quelli che una volta erano una serie di intricati tunnel destinati alla manutenzione e allo stoccaggio merci, ora sono diventati il luogo perfetto per ospitare un branco di ghouls: infatti, l'ambiente è umido e freddo, in gran parte allagato. A quanto pare, i precedenti occupanti dell'impianto hanno cercato di cacciare queste spaventose creature disseminando la zona di trappole che aspettano solo voi. Che gentili!”

In quest'area confluiscono tutti i vecchi tunnel che collegano le tubature straripanti e i serbatoi esterni alla sottostruttura della centrale elettrica. Questi percorsi, completamente immersi nell'oscurità, sono connessi tra loro e il branco di ghouls che vi si aggira è difficile da individuare, ma soprattutto ancora più difficile da eliminare.



OSTACOLI E RISCHI

- Per gli "Ostacoli e Rischi" che interessano tutte e tre le zone vedere "Ostacoli e Rischi" a pag. 29.
- **Predatori in Agguato:** Un branco di ghouls si è insediato nella fitta rete di tunnel che attraversa il seminterrato e non è molto accogliente con i visitatori. Diciotto **Ghouls** si aggirano nell'area, mentre un **Luminescente Possente** e particolarmente pericoloso ha preso possesso della **Stanza del Generatore d'Emergenza**. La maggior parte dei ghouls si finge morta quando viene scoperta, rimanendo immobile appena sotto il livello dell'acqua fino a quando un personaggio non è abbastanza vicino da poter essere catturato e divorato.
- **Allagato:** La maggior parte dei tunnel del seminterrato è completamente allagata, rendendo il passaggio difficile e rischioso per chiunque abbia una ferita aperta. L'azione di Movimento all'interno di una zona allagata viene considerata un'azione minore solo per arrivare a gittata Ravvicinata, mentre per raggiungere un punto a gittata Media è necessario compiere l'azione Scattare. Inoltre, ogni creatura che subisce danni in una zona allagata deve superare una prova di Malattia (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 193) con difficoltà +2 o contrae la Dissenteria.
- **Difese:** La porta che conduce ai Piani Principali è protetta da 3 Mine a Frammentazione e due **Torrette Mitragliatrici MK I**.

LUOGHI ANNIDATI

- Stanza del Generatore d'Emergenza:** Al centro del seminterrato, chiusa da un catenaccio, c'è una pesante porta di metallo. Su di essa spicca una scritta realizzata con della vernice rossa, che recita: "NON NE VALE LA PENA". Oltre questa soglia si trova la Stanza del Generatore d'Emergenza. Una finestrella incastonata nella porta rivela un grande generatore di energia, oltre alla sagoma di un Luminescente Possente e un numero di Ghoul pari al numero di PG +2. Il pavimento è disseminato di svariati cadaveri di predoni sfortunati, assieme a diversi oggetti del vecchio mondo, strumenti di ogni tipo e pezzi di ricambio. Se i giocatori decidono di ignorare il suggerimento dipinto a caratteri cubitali sulla porta, è necessario superare una prova di **FOR + Atletica** o **AGI + Scassinare** con difficoltà 2 per aprirla. Una volta ottenuto libero accesso all'area, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 3 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Stanza del Generatore d'Emergenza e questo richiede 10 minuti. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.



Tabella Bottino Stanza del Generatore d'Emergenza

MUNIZIONI	ARMI	ARMATURE	FERRAGLIA
1 (Nucleo di Fusione)	2-3 (Lanciafiamme al Napalm, Fucile d'Assalto Automatico, Chiave Idraulica Molto Pesante)	1 (Armatura da Predone)	6 (65 Ferraglia, 4 Materiali Inusuali, 2 Materiali Rari)

BOTTINO

Il Seminterrato è un luogo Grande, Ben Esplorato. Una volta ottenuto libero accesso all'area, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 3 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Seminterrato e questo richiede 2 ore. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Seminterrato

MUNIZIONI	ARMI	SOSTANZE	FERRAGLIA	VESTITI
0-4 (Munizioni .5mm x160, Cartucce per Fucile a Pompa x9, Munizioni da .44 Magnum x6, Munizioni .38 x15)	1-5 (Mitragliatore a Canne Rotanti, Fucile a Doppia Canna, Pistola .44, Chiave Inglese Tagliente, 3 Granate a Frammentazione)	0-4 (Acqua Sporca, Stimpak x2, Antibiotici)	2-6 (21 Ferraglia, +10 per PA speso)	1-4 (Casco Protettivo, Armatura da Ingegnere, Vestiti Resistenti, Tuta da Lavoro)

TETTO

“Se non fosse per la pioggia di proiettili e l’atteggiamento poco amichevole dei predoni, da qui è quasi possibile godere di un bel panorama. Il tetto dell’Impianto Poseidon Energy è un ampio spazio aperto che percorre l’intero perimetro dell’imponente edificio in cemento armato, con torri di raffreddamento che si ergono verso il cielo, corrose dal passare del tempo e dalle intemperie.”

Il Tetto dell’Impianto Poseidon Energy non è noto per offrire un bottino ricco, ma da qui è possibile godere di una vista impareggiabile sulla Zona. È il luogo perfetto per ogni cecchino di talento.

BOTTINO

Il Tetto è un luogo Piccolo, Intonso. Una volta ottenuto libero accesso all’area, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 0 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Seminterrato e questo richiede 10 minuti. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Tetto

MUNIZIONI	ARMI	VESTITI	SOSTANZE
2 (Munizioni .308 x9, Munizioni da 10mm x12)	0-2 (Pistola 10mm Calibrata da Tiratore Scelto a Canna Lunga, 3 Granate a Frammentazione)	0-1 (Cappello Informale)	0-1 (Mentat all’Arancia)



OSTACOLI E RISCHI

- Per gli “Ostacoli e Rischi” che interessano tutte e tre le zone vedere “Ostacoli e Rischi” a pag. 29.
- “A Terra!”: Una Mercenaria Notevole è appostata sul tetto. Impugna un fucile da cecchino ed è stata pagata profumatamente dai predoni per tenere d’occhio l’area. Non nutre particolare simpatia o lealtà per i suoi datori di lavoro, ma sa decisamente fare il suo mestiere. Utilizzare le regole per i Mercenari (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 395) per rendere questo un personaggio Notevole, modificando i suoi valori nel seguente modo: AGI 8 e Armi Leggere 4. Ha equipaggiato un **Fucile da Caccia Potente da Tiratore Scelto con Mirino Lungo**.

VAULT ABBANDONATO

LIVELLO 12 - DIFFICILE



“I Vault avevano promesso a un’intera generazione sicurezza e protezione in caso di apocalisse nucleare e di essere un luogo dove mai nessun orrore della guerra sarebbe mai potuto entrare. In un certo senso, quelle promesse si sono rivelate reali: dopo essersi fatti rinchiodare lì dentro con così tanta fiducia, ben pochi sono sopravvissuti abbastanza da vedere cos’è rimasto del mondo fuori. I Vault aperti nel corso del tempo hanno mostrato come, in fondo, per buona parte non sono stati altro che trappole mortali, ben peggiori di ciò che ha devastato la superficie. Così, saccheggiatori e cercatori di tesori si avventurano volentieri nei loro meandri, curiosi di svelarne i misteri nascosti. Per esempio, si dice che questo Vault in particolare sia addirittura infestato, ma... i fantasmi non esistono, giusto?”


È raro trovare un Vault Abbandonato, non solo perché non ce ne sono tanti, ma anche perché qualunque Vault che venga aperto viene rapidamente occupato dagli abitanti della Zona Contaminata o da feroci animali selvatici. Trovare uno di questi complessi sotterranei prebellici completamente deserto è tanto inquietante quanto insolito. A raccontare la storia di ogni Vault, infatti, sono i cadaveri disseminati al suo interno: scheletri nei letti, corpi ancora rinchiusi in capsule criogeniche fallate o in ciò che resta di altri sistemi di salvezza (o morte) ancora più bizzarri. Qualunque sia la ragione per cui lo si trova in questo stato, scovare un Vault abbandonato è sempre garanzia di grande guadagno, a meno che la causa del suo abbandono non si nasconda ancora lì sotto. Questo Vault qui ha una struttura a spirale e si estende per diversi piani nel sottosuolo.

NUMERO DI ZONE	GRADO DEL LUOGO
Quattro (Entrata, Spazio Abitativo, Ufficio del Soprintendente, Laboratorio)	In Gran Parte Esplorato

OSTACOLI E RISCHI

- **Aria Contaminata:** L'aria è piena di droghe psicoattive, parte di un esperimento iniziato secoli prima. Nelle aree in cui la concentrazione di queste sostanze è maggiore, un personaggio non robotico senza protezioni alle vie respiratorie (come una maschera antigas funzionante, un'Armatura Atomica completa o l'immunità alle

Sostanze) è esposto agli effetti. È possibile determinare la presenza di sostanze nell'aria superando una prova di INT + (Scienza o Medicina) con difficoltà 4. Il GM deve segretamente tirare 2  per ogni personaggio che viene esposto a queste sostanze e, se uno dei due risultati innesca un Effetto, il personaggio subisce le conseguenze dell'esposizione. Per i personaggi che possiedono il talento **Resistente alle Droghe** è necessario tirare solo 1  e coloro che possiedono due gradi in questo talento sono considerati immuni agli effetti della droga dispersa nell'aria. Un personaggio che invece è rimasto vittima dell'esposizione è colpito da forti allucinazioni, che lo portano a immaginare pericoli inesistenti o rivivere momenti del proprio passato con cui non è riuscito a fare i conti per il senso di colpa o per l'indicibile orrore che ha dovuto sopportare. Queste allucinazioni ingannano ogni senso, convincendo chi ne è vittima che tutto ciò che vede e sente sia reale. Se un personaggio viene attaccato da una delle sue allucinazioni, il tutto deve essere trattato come un vero e proprio combattimento, tirando per i danni e tenendo traccia delle ferite. Queste ultime sono reali solo per chi le subisce e spariscono una volta che il personaggio non è più esposto alla droga psicoattiva per almeno un'ora. I personaggi che vengono uccisi dalle proprie allucinazioni perdono i sensi ed entrano in uno stato catatonico finché non sono più esposti all'Aria Contaminata.

- **Trappole Nascoste:** Prima di morire per fame, stress o per un atto estremo, molti abitanti dei Vault hanno costruito e disseminato trappole nelle loro prigioni sotterranee nel tentativo di proteggersi da qualunque tipo di minaccia, reale o immaginaria che fosse. Ogni volta che un personaggio entra in una nuova stanza o corridoio, il GM deve tirare 3  e piazzare una trappola nascosta a propria scelta per ogni Effetto ottenuto. L'Arco Tesla e le Torrette con Pistole Improvvise sono il tipo di trappole più comuni (*Fallout: Coloni*, pag. 186), ma i vecchi abitanti del Vault si sono lasciati trasportare dalla creatività durante i loro ultimi giorni di vita.

- **“L’Esperimento Deve Continuare!”:** Il ricercatore principale di questo Vault prebellico ne infesta ancora i corridoi. È un Robobrain Leggendaro che ha ormai dimenticato il proprio nome ma, da quando ha impiantato il suo cervello in un corpo robotico, sorveglia il Vault dal proprio laboratorio. In questo momento è intrappolato proprio lì dentro, intento a regolare la concentrazione dell’Aria Contaminata attraverso una serie di telecamere nascoste disseminate per tutto il Vault (per vederle, è necessario superare una prova di **PER + Scienza** con difficoltà 3). Se la porta del Laboratorio viene aperta, il Ricercatore tenta immediatamente di fuggire portando con sé un campione del composto chimico, indispensabile per la creazione della droga psicoattiva che contamina l’aria, perché è determinato a continuare il proprio esperimento nella Zona Contaminata.

BOTTINO SEMPLIFICATO

È possibile trattare il Vault Abbandonato come un unico luogo Grande da rovistare, piuttosto che suddividerlo in zone separate. Una volta ottenuto libero accesso all’area, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 2 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Vault Abbandonato e questo richiede 4 ore. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Vault Abbandonato

FERRAGLIA	SOSTANZE	STRANEZZE	VESTITI	BEVANDE	CIBO
4-8 (42 Ferraglia, +10 Ferraglia per PA speso)	1-4 (Psycho, Daddy-O, Buffout, Mentat)	1-3 (Radio, Borsa da Medico, Modulo di Analisi Comportamentale)	1-4 (Tuta del Vault, Tuta del Vault, Camice, Maschera Antigas)	1-3 (Acqua Purificata, Birra, Vodka)	1-3 (Mac and Cheese di BlamCo (perfettamente conservato), Bistecca Salisbury (perfettamente conservata), Dolcetto)

RICOMPENSE DI CONQUISTA

Una volta conquistato il Vault Abbandonato e disattivati i macchinari responsabili dell’Aria Contaminata che si trovano nel laboratorio, questo luogo è di nuovo abitabile. Inoltre, sconfiggendo il Ricercatore e rubando il suo composto chimico, qualsiasi personaggio può replicare gli effetti delle droghe psicoattive che infestavano l’area, basta che si procuri le giuste risorse e che superi una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 5. Se l’area viene ripulita e il Ricercatore fugge portando con sé il composto, i personaggi possono incontrarlo nuovamente in un secondo momento o dargli attivamente la caccia per impedirgli di rilasciare l’Aria Contaminata sui poveri abitanti della Zona.



ENTRATA

“Il grande numero giallo che un tempo identificava questa porta del Vault è ormai illeggibile, consumato dal tempo. Al suo fianco si trova un terminale informatico con una serie di pulsanti e schermi illuminati. Chissà cosa si nasconde dietro questa porta...”

Il Vault è stato sigillato oltre due secoli fa. Per aprire la porta utilizzando il terminale informatico è necessario possedere una mente incredibilmente acuta o un Pip-Boy. Una volta ottenuto l'accesso, la porta si apre, mostrando un ingresso e un'area dedicata al controllo di sicurezza. Un paio di scheletri giacciono accasciati su un lato, mentre le porte e i pavimenti sono decorati da centinaia di segni più o meno profondi. Sembrano graffi. Un corridoio conduce al piano inferiore, dedicato agli alloggi.

OSTACOLI E RISCHI

- **Apriti Sesamo:** Per accedere a quest'area, i personaggi devono utilizzare il terminale informatico. Possono cercare di hackerarlo superando una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 4, o utilizzare un Pip-Boy per convincere il sistema di sicurezza del Vault che i PG sono dei potenziali residenti; in questo caso, la porta si apre senza bisogno di superare alcuna prova. Aprire la porta innesca una serie di allarmi e luci lampeggianti che allertano il Ricercatore rinchiuso nel Laboratorio.

LUOGHI ANNIDATI

- **Ufficio Controlli di Sicurezza:** A destra dell'ingresso, alla fine di una passerella sospesa, si trova una porta chiusa con una serratura magnetica che conduce all'ufficio della

sicurezza. Attraverso due finestre, sono visibili gli armadietti che contengono le armi e il terminale informatico. Un pannello di sicurezza montato appena di fianco alla porta richiede una password (che è possibile ottenere continuando a esplorare il Vault) e può essere sbloccato superando una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 4. Una volta ottenuto accesso all'ufficio, i personaggi possono analizzare il terminale informatico al suo interno. A quanto pare, la porta di ingresso al Vault era stata sigillata e poteva essere aperta solo dall'esterno. Sono presenti anche delle e-mail vecchie di un secolo inviate dal Sottintendente del Vault, che illustra di aver rilevato un problema con l'unità di filtraggio dell'aria e chiede di segnalare immediatamente qualsiasi odore insolito al reparto di ingegneria. I personaggi possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 2 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Ufficio Controlli di Sicurezza e questo richiede 10 minuti. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Ufficio Controlli di Sicurezza

ARMATURE	MUNIZIONI	ARMI
6 (Casco di Sicurezza della Vault-Tec x3, Armatura di Sicurezza della Vault-Tec x3)	0-2 (Munizioni 10mm x24)	2-6 (Manganello Stordente, Pistola 10mm Potente x3)

BOTTINO

L'Entrata è luogo Medio, In Gran Parte Esplorato. Una volta ottenuto libero accesso all'area, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 2 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Entrata e questo richiede 30 minuti. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Entrata

VESTITI	ARMI	STRANEZZE	FERRAGLIA
3 (Tuta del Vault, Tuta del Vault, Camice)	0-3 (Chiave Idraulica Pungente, Stecca da Biliardo Spinata, Asse Tagliente)	0-3 (Appunti sconclusionati sull'esistenza dei fantasmi, Denaro Prebellico del valore di 33 Tappi, Kit di Primo Soccorso)	3 (42 Ferraglia)


SPAZIO ABITATIVO

“Una scala a chiocciola conduce verso un grande atrio, dove i manifesti del sempre allegro Vault Boy avvertono dei pericoli del mondo esterno e dell’aria carica di radiazioni. L’atrio è collegato a diversi corridoi che conducono agli alloggi, alle zone di servizio e ai giardini. Infine, una porta conduce al laboratorio, mentre un’altra consente di accedere all’ufficio del Soprintendente. Insomma, è tutto così meravigliosamente organizzato... non fosse per tutti quei cadaveri, sparsi ovunque.”

Suddiviso in diverse zone distinte, lo Spazio Abitativo è un’area piuttosto singolare, collegata da stretti corridoi che conducono a spazi più ampi. Gli alloggi consistono in venti piccole stanze, la maggior parte sbarrate o chiuse a chiave. La zona dedicata ai servizi ospita un vecchio barbiere, un ampio spazio per consumare i pasti e un piccolo negozio dove è possibile trovare ancora qualche cianfrusaglia coperta di polvere. I giardini sono monitorati da un sistema di irrigazione automatico e uno degli irrigatori è ancora funzionante, permettendo tutt’ora a numerosi frutti e ortaggi di crescere e maturare come se nulla fosse. Ovunque ci sono corpi: scheletri nei corridoi, cadaveri su sedie... alcuni senza segni visibili che indichino la causa della morte, mentre altri assassinati in modo evidente.

OSTACOLI E RISCHI

- **Solo Personale Autorizzato:** La porta del Laboratorio è comandata da un terminale informatico ed è stata chiusa. Può essere aperta solo ottenendo il **Codice d’Accesso del Soprintendente** che si trova all’interno del suo Ufficio.
- **Giardinieri In Avaria:** Un gruppo di 5 unità di **Mister Handy**, +1 per ogni giocatore oltre i 4, è andato in avaria nel corso degli anni. Adesso, questi Mister Handy considerano tutte le forme di vita che incontrano come contagiosi portatori di pericolosi parassiti, pericolosi distruttori dei loro amati ortaggi. Attaccano a vista chiunque entri nei Giardini, a meno che il personaggio non indossi una Tuta del Vault.

- **Stanze Chiuse e Barricate:** Per poter rovistare completamente l’area, i personaggi devono sbloccare o sbarrare molte delle stanze nello Spazio Abitativo. Quando accedono all’area, il GM deve tirare 5  + 1 per giocatore: ogni Effetto che ottiene rappresenta una porta chiusa o barricata. Per aprire una porta barricata è necessario superare una prova di **FOR + Atletica/Riparare** con difficoltà 2, mentre per aprire una porta chiusa a chiave è necessario superare una prova di **PER + Scassinare** con difficoltà 2. Quando i personaggi rovistano l’area, ridurre il numero minimo di oggetti sulla tabella bottino di 1 per ogni stanza inaccessibile.

LUOGHI ANNIDATI

- **Giardini:** I Giardini sono un’area verde estremamente curata e difesa con aggressività da una squadra di Mister Handy in avaria. Una volta ottenuto libero accesso, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 1 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Giardini e questo richiede 10 minuti. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Giardini

CIBO
6-12
(Carota x3, Granturco x3, Zucca x2, Melone x2, Tato x2)

- **Area di Servizio:** Al centro della vecchia bottega del barbiere c’è una sedia solitaria, circondata da una selezione di forbici, rasoï e altri attrezzi sparsi ovunque. Sono tutti imbrattati di sangue ormai secco. Un unico corpo giace sul lato opposto della stanza, indossa un abito molto elegante e ha il petto bucato da evidenti fori di proiettile. Accanto a lui, una porta conduce in un’altra stanza, dove diversi corpi sono disposti a stella e con un contenitore refrigerante al centro, contenente i loro scalpi. Su di questo è stato piantato un **Coltello da Combattimento a Lama Stealth**, e c’è un biglietto che parla del sacrificio fatto a un’antica creatura nota come Ug-Qualtoth che, senza l’aiuto del barbiere, avrebbe decimato la popolazione del Vault.

BOTTINO

Lo Spazio Abitativo è luogo Medio, In Gran Parte Esplorato. Una volta ottenuto libero accesso all'area, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 2 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Spazio Abitativo e questo richiede 30 minuti. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Spazio Abitativo

VESTITI	CIBO	BEVANDE	FERRAGLIA	ARMI	STRANEZZE
2-4 (Tuta del Vault x2, Abiti Formali, Vestiti Informali)	2-4 (Tortine Fancy Lads, Caramelle Gomiose, InstaMash (perfettamente conservato), Ramen Istantaneo)	2-4 (Acqua Purificata x2, Birra, Nuka- Cola Quantum)	4 (52 Ferraglia)	2-4 (Manganello Stordente, Bastone da Passeggio Chiodato, Mattarello Affilato, Tubo di Piombo Pesante)	0-2 (6 Forcine, Torcia)



UFFICIO DEL SOPRINTENDENTE

“Una breve rampa di scale conduce all’ufficio del Soprintendente, dove vi attende un’altra porta sbarata e l’ennesima pila di cadaveri in decomposizione. Sbirciando attraverso la fessura della porta, oltre gli schedari capovolti e utilizzati come barricata, è possibile intravedere qualcuno che indossa ancora una tuta del Vault: ondeggia lentamente, appeso alla ventola del soffitto tutt’ora in funzione. È uno scheletro.”

L’Ufficio del Soprintendente è una piccola stanza bloccata da una serie di barricate erette in fretta e furia. Un paio di corpi, stesi sulle scale appena davanti la porta, fanno pensare che qui sia scoppiata una rissa. All’interno, il cadavere del Soprintendente è appeso con una corda al collo alla ventola che gira lenta sul soffitto. Sulla scrivania è presente un terminale informatico con lo schermo incrinato. Una serie di numeri sulla tastiera sono macchiati di sangue secco e un messaggio è stato scarabocchiato direttamente sulla scrivania: “Ho rinchiuso il diavolo qui sotto. Perdonate i miei peccati”.

BOTTINO

Una volta ottenuto libero accesso all’area, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 2 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Ufficio del Soprintendente e questo richiede 30 minuti. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Ufficio del Soprintendente

STRANEZZE	VESTITI	BEVANDE	ARMI
3 (Rivista La Scienza di Tesla #1, Giornale di Chirurgia del Massachussets, Lettore di Olonastri)	1 - 3 (Tuta del Vault, Abiti Formali, Vestiti Informali)	3 (Bourbon, Whiskey, Vodka)	1-3 (Fucile a Pompa da Combattimento Automatico, Pistola 10mm Calibrata, Manganello Stordente)



OSTACOLI E RISCHI


- **Barricata:** Una barricata di schedari è stata eretta per tenere fuori dalla stanza qualsiasi intruso. Per distruggerla, è necessario superare una prova di **INT + Esplosivi** con difficoltà 1 utilizzando qualsiasi arma che possiede la qualità Esplosiva. In alternativa, i personaggi possono liberarsi della barricata impiegando 15 minuti e superando una prova di **FOR + Atletica** con difficoltà 2.
- **Il Codice:** Il Soprintendente ha digitato il proprio Codice di Accesso sul terminale informatico prima di togliersi la vita. Lo stesso codice può essere utilizzato per accedere al Laboratorio. Un personaggio può impiegare 1 ora del proprio tempo per ricostruire il codice, superando una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 3 o una prova di **PER + Medicina** con difficoltà 3.

LABORATORIO

“La porta si apre rapidamente con un fischio di vapore e l'aria intrappolata al suo interno si insinua nelle vostre narici. Ha un odore dolciastro, nauseante. Oltre la soglia c'è un vero e proprio laboratorio che ospita una serie di dispositivi elettronici fuori uso ordinatamente allineati, oltre a numerose apparecchiature per la distillazione di sostanze chimiche. Lungo la parete opposta, delle vetrate si affacciano su alcune sale operatorie: in una di queste, c'è ancora un corpo collegato a una strana macchina. Una serie di cartelli, in fondo, indicano le direzioni “Ufficio” e “Degenze”, puntando in sensi opposti.”

All'interno del laboratorio del Vault abita il Ricercatore. Quest'area è divisa in quattro sezioni: la più grande è il laboratorio di analisi, che conduce direttamente alle sale operatorie, alle degenze e all'ufficio. Entrare nel laboratorio è molto pericoloso, perché qui si trova una variante molto più densa dell'Aria Contaminata e può causare tremende allucinazioni.

OSTACOLI E RISCHI

- **Composto Chimico 451-A:** Non appena i personaggi fanno il loro ingresso, il Ricercatore libera una versione molto più potente dell'Aria Contaminata. Tutti i personaggi esposti che non hanno ancora ceduto agli effetti della droga devono tirare 2  e se ottengono anche un solo Effetto, subiscono le conseguenze della sostanza. Oltre ai normali effetti indicati a pag. 34, ottengono anche 1 livello di Stanchezza.
- **Il Ricercatore:** Il Ricercatore è un Robobrain Leggendario (vedere **Fallout: Coloni**, pag. 181). Quando i personaggi irrompono nel laboratorio, si dirige verso le sale operatorie per recuperare il distillato del Composto Chimico 451-A, con l'obiettivo di fuggire definitivamente dal Vault. Al posto della Pistola Tesla, il Ricercatore è armato di una Syringer caricata proprio del composto da lui ideato. Preferisce evitare un conflitto diretto, servendosi del suo Mesmetron per rendere inoffensivi gli avversari, iniettando loro la sostanza prima di fuggire.

LUOGHI ANNIDATI



- **Sale Operatorie:** Collegate al corridoio principale da un piccolo passaggio laterale, le sale operatorie sono composte da quattro piccole stanze, ognuna delle quali è dotata di un tavolo d'acciaio al centro. Contenitori sigillati e inquietanti meccanismi dotati di aghi e bisturi giacciono vicino ai resti scheletrici di coloro che occupavano queste superfici e che riportano segni di perforazione nella colonna vertebrale. I macchinari sono collegati a una serie di provette contenenti un liquido che sembra essere, almeno in parte, liquido spinale. Un'etichetta recitante “Composto 451-A” è stata apposta su ogni provetta. Ogni stanza contiene 3  dosi di composto che possono essere utilizzate come munizioni per una Syringer.
- **Ufficio:** L'ufficio del Ricercatore è una piccola stanza in cui sono stati disposti diversi cadaveri su altrettanti tavoli per estrarne campioni di liquido spinale. Un singolo terminale di ricerca e una serie di monitor sono collegati al sistema di filtraggio dell'aria del Vault. A una prima occhiata superficiale, il monitor rileva che una miscela di droghe allucinogene viene direttamente diffusa nell'aria. Sui monitor è possibile vedere l'intero Vault e questo consente ai personaggi di scoprire dove si trova il Ricercatore, qualora fosse riuscito a fuggire. Il terminale di ricerca illustra come il Ricercatore abbia periodicamente rilasciato allucinogeni estremamente pericolosi attraverso il sistema di areazione, studiandone gli effetti sui suoi abitanti ed estraendo infine il fluido spinale dei malati più gravi per utilizzarlo negli esperimenti successivi. In uno degli esperimenti finali, il Ricercatore ha inondato l'intero Vault con la formula più potente della droga, generando un'isteria collettiva. Le annotazioni spiegano, inoltre, come il Ricercatore abbia innestato il proprio cervello in un corpo robotico per poter continuare indisturbato il suo lavoro. Nella stanza si trova una **Syringer da Ricognizione da Tiratore Scelto a Canna Lunga** che può essere ottenuta assieme alle ricompense indicate nella Tabella Bottino Ufficio. Una volta ottenuto libero accesso all'area, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 3 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Ufficio del Soprintendente e questo richiede 10 minuti. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Ufficio

SOSTANZE	VESTITI	STRANEZZE	ARMI
6-10 (Mentat ai Frutti di Bosco, Buffat, Calmex, Daytripper, Overdrive, Psychobuff, X-Cell, Super Stimpack, Mentat all'Uva)	1 (Camice)	2 (Gli Inarrestabili - "Il Dr. Brainwash e il Suo Esercito di De-Capitalisti!", Scassinatore Moderno - "Apri Ogni Serratura in 5 Secondi Netti")	1 (Ripper a Lama Estesa)

- **Degenze:** Trattasi di una serie di stanze imbottite e sbarrate, con profondi strappi sulle pareti, cadaveri dimenticati e poco altro. Sebbene le stanze non offrano alcun oggetto, i corpi possono essere trasportati nelle Sale Operatorie e posizionati su un tavolo per estrarre da loro 4  dosi aggiuntive di **Composto 451-A**. Si dà il caso che uno dei corpi abbia tra le mani la **password** per accedere all'**Ufficio Controlli Sicurezza**.

BOTTINO

Il Laboratorio è luogo Grande, In Gran Parte Esplorato. Una volta ottenuto libero accesso all'area, i giocatori possono effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 2 per trovare un numero di oggetti pari al numero minimo indicato nella Tabella Bottino Laboratorio e questo richiede 2 ore. Ci sono diversi oggetti per ogni categoria. I giocatori possono inoltre spendere Punti Azione dopo ogni tiro per trovare un oggetto aggiuntivo della stessa categoria, fino al limite massimo.

Tabella Bottino Laboratorio

VESTITI	SOSTANZE	FERRAGLIA	STRANEZZE
2 (Camice, Tuta Hazmat)	6 (Buffout, Psycho, Psychobuff, Overdrive)	4 (52 Ferraglia)	2-6 (Sensori di Ricognizione, Kit di Riparazione per Robot, Kit di Primo Soccorso, Modulo di Diagnostica, Cassetta degli Attrezzi Deluxe, Modulo di Analisi Comportamentale)







★ *Capitolo Tre* ★

NUOVI TALENTI

TALENTI . . . 44 |

Capitolo Tre

NUOVI TALENTI

TALENTI

TALENTI BASATI SU FORZA (S)

ACCUMULATORE

Gradi: 1

Requisiti: FOR 6, Livello 4+




Il peso della Ferraglia che il personaggio trasporta è dimezzato.



GLADIATORE

Gradi: 3

Requisiti: FOR 6, Livello 2+

Quando il personaggio impugna un'arma da mischia a una mano, i danni dell'arma aumentano di +1 . Al grado 2 aumentano di +2  e al grado 3 aumentano di +3 .

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



INCASSATORE

Gradi: 3

Requisiti: FOR 6, Livello 1+

Al grado 1, quando si viene colpiti da un attacco in mischia, la resistenza del personaggio ai danni Fisici o da Energia è +1 (a seconda del danno). Al grado 2 diventa +2 e al grado 3 è di +3.

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



INCISORE

Gradi: 2

Requisiti: FOR 6, Livello 2+

Quando il personaggio impugna un'arma da mischia, questa ottiene l'effetto del danno Perforante 1 o aggiunge +1 al punteggio dell'effetto Penetrante che l'arma già possiede. Al grado 2 l'effetto del danno diventa Penetrante 2 o aggiunge +2 al punteggio dell'effetto Penetrante che l'arma già possiede.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 9.

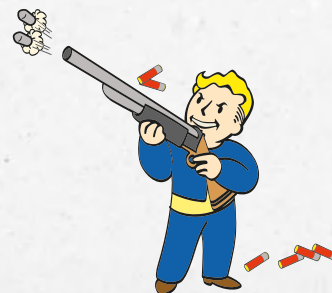


MASSACRO INDISCRIMINATO

Gradi: 1

Requisiti: FOR 7, Livello 10+

Quando effettua un attacco a distanza con un fucile, il personaggio può compiere un'azione maggiore aggiuntiva spendendo 1 PA invece che 2, purché anche questa azione aggiuntiva sia utilizzata a sua volta per compiere un attacco a distanza utilizzando lo stesso fucile.

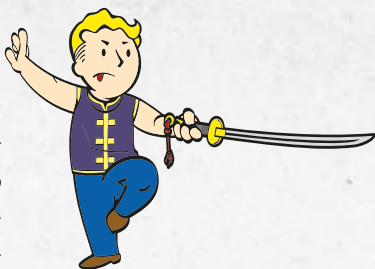


PRATICANTE DI ARTI MARZIALI

Gradi: 1

Requisiti: FOR 6,
Livello 8+

Quando il personaggio effettua un attacco in mischia, può compiere un'azione maggiore aggiuntiva spendendo 1 PA invece che 2, purché anche questa azione aggiuntiva sia utilizzata a sua volta per compiere un attacco in mischia utilizzando la stessa arma o un'altra arma equipaggiata.

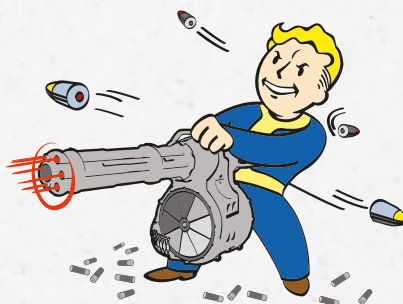


SCUDO DI PROIETILI

Gradi: 3

Requisiti: FOR 8, Livello 8+

Quando il personaggio impugna un'arma pesante, la sua resistenza ai danni aumenta di +2. Al grado 2 aumenta di +3 e al grado 3 aumenta di +4.



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

TELAIO ROBUSTO

Gradi: 3

Requisiti: FOR 8, Livello 5+

Il peso delle armature che indossa il personaggio, esclusa l'Armatura Atomica, è pari a $\frac{3}{4}$ di quello indicato. Al grado 2 il peso delle armature viene dimezzato e al grado 3 è pari a $\frac{1}{4}$ di quello indicato.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 8.






TALENTI BASATI SU PERCEZIONE (P)

ARCIERE

Gradi: 3

Requisiti: PER 6, Livello 1+

Quando il personaggio impugna un arco o una balestra, il danno dell'arma aumenta di +1 . Al grado 2 aumenta di +2  e al grado 3 aumenta di +3 .

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 7.



BOMBA IN ARRIVO

Gradi: 1

Requisiti: PER 8, Livello 8+




Quando il personaggio effettua un attacco a distanza con un'arma da lancio che possiede la qualità Esplosiva, la difficoltà base della prova è 1 invece di 2.



COMPETENZA DEL MACELLAIO

Gradi: 3

Requisiti: PER 8, Livello 3+

Quando il personaggio macella un animale morto, il giocatore può tirare 1  aggiuntivo e ottenere porzioni aggiuntive di carne (come indicato nella tabella delle statistiche della creatura) pari al risultato ottenuto. Al grado 2 può tirare 2  aggiuntivi e al grado 3 può tirare 3  aggiuntivi.

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



OCCHI NOTTURNI

Gradi: 1

Requisiti: PER 8, Livello 7+



Quando il personaggio prova a evitare di attirare l'attenzione di un nemico e cerca di nascondersi da questo, può ignorare l'aumento di difficoltà della prova causato da scarsa illuminazione e oscurità.

OCCHIO DI FALCO

Gradi: 1

Requisiti: PER 8, Livello 4+

Quando il personaggio impugna un arco o una balestra, queste ottengono l'effetto del danno Penetrante 1 o aggiungono +1 al punteggio dell'effetto Penetrante che l'arma già possiede.



TIRATORE SCELTO

Gradi: 2

Requisiti: PER 7, Livello 7+

Quando il personaggio effettua un attacco a distanza con un'arma a una mano e mira prima di colpire, la gittata dell'arma cresce di un'unità (da Ravvicinata a Media o da Media a Lunga). Al grado 2 l'arma ottiene anche la qualità Di Precisione se non la possedeva già.

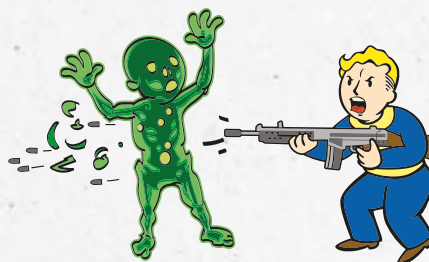





Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 7.

SEGUI LA LUCE

Gradi: 3

Requisiti: PER 8, Livello 3+



Quando il personaggio effettua un attacco contro un Luminescente, infligge +1  danno. Al grado 2 infligge +2  danni e al grado 3 infligge +3  danni.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 8.


TALENTI BASATI SU COSTITUZIONE (E)

CANNIBALE

Gradi: 3


Requisiti: COS 8, Livello 10+, non può essere un robot



Il personaggio può macellare un cadavere umano superando una prova di COS + Sopravvivenza con difficoltà 0. In questo modo, ottiene una porzione di carne umana che può consumare immediatamente. La carne umana, inoltre, conta come cibo: ripristina 4 PS ed è Radioattiva (il giocatore deve lanciare 1  e se ottiene un Effetto il personaggio subisce 1 danno da Radiazioni). Il consumo di carne umana è considerato un atto abominevole dalla maggior parte delle persone ed è un crimine in quasi tutti gli insediamenti. Al grado 2 il personaggio è in grado di macellare anche i ghouls in questo modo e al grado 3 persino i supermutanti.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 9. I personaggi supermutanti possono ignorare i requisiti di livello, ma solo per il grado 1.

Pulsioni Oscure

Il cannibalismo può creare dipendenza. Dopo aver consumato carne umana, il giocatore deve lanciare un numero di  pari al numero di volte in cui ha mangiato carne umana durante la sessione in corso. Se ottiene due o più Effetti, il personaggio sviluppa una dipendenza.

I personaggi dipendenti non riescono più a placare la loro Fame, a meno che non si nutrano di carne umana (quando lo fanno, diventano immediatamente sazi). Dopo 4 ore dall'ultima volta che sono stati sazi, ottengono Stanchezza 1 e diventano subito famelici, saltando gli stati intermedi.

È possibile guarire da questa dipendenza nello stesso modo in cui è possibile guarire dalle altre.

DROMEDARIO

Gradi: 1

Requisiti: COS 7, Livello 3+, non può essere un robot

Quando il personaggio consuma una bevanda, la sua Sete migliora di un livello aggiuntivo verso lo stato dissetato rispetto al normale (es. di due livelli o di tre, se beve dell'acqua purificata).



FANATICO DELLA COLA

Gradi: 1

Requisiti: COS 6, Livello 14+, non può essere un robot

Quando il personaggio beve una Nuka-Cola ottiene il doppio dei PS rispetto al normale.

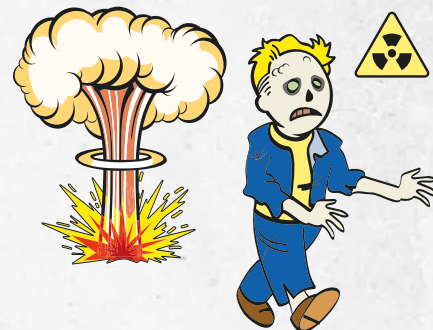


GHOULEGGIANTE

Gradi: 3

Requisiti: COS 9, Livello 7+, non può essere un robot

Come per i ghouls, il corpo del personaggio guarisce quando viene esposto alle radiazioni. Il PG ottiene 1 PS ogni 4 danni da Radiazioni che subisce. Al grado 2 ottiene 1 PS ogni 3 danni da Radiazioni subiti. Al grado 3 guarisce di 1 PS ogni 2 danni da Radiazioni subiti. I suoi PS massimi vengono comunque ridotti dai danni da Radiazioni subiti.



Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 8.

GUERRA ALLA SETE

Gradi: 1

Requisiti: COS 7, Livello 6+

Il personaggio può bere acqua sporca senza contrarre malattie.



IGNIFUGO

Gradi: 3

Requisiti: COS 6, Livello 7+

Il personaggio ottiene +1 alla resistenza ai danni da Energia emessi da Lanciafiamme, Bottiglie Molotov e tutte le altre armi che utilizzano il fuoco, così come dalle armi che possiedono la qualità Esplosiva. Al grado 2 ottiene +2 alla resistenza e al grado 3 ottiene +3.


Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 7.



IMMORTALE

Gradi: 1

Requisiti: COS 8, Livello 12+

Quando il personaggio viene stabilizzato dopo essere finito in punto di morte, aumenta di +2  danni tutti i suoi attacchi per il resto della scena o fino a quando non viene ridotto di nuovo a 0 PS.

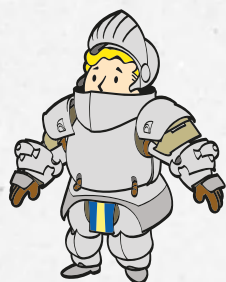


INAPPUNTABILE

Gradi: 3

Requisiti: COS 7, Livello 5+

Quando il personaggio indossa un'armatura (esclusa l'Armatura Atomica) ottiene +1 resistenza ai danni Fisici e ai danni da Energia. Al grado 2 ottiene +2 e al grado 3 ottiene +3.



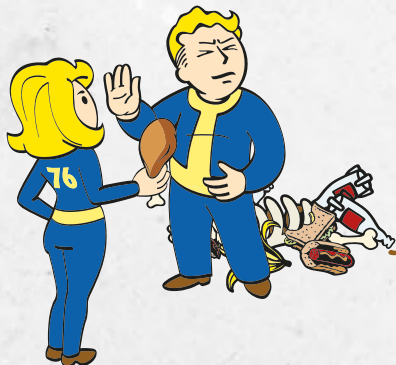
Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 5.

METABOLIZZATORE LENTO

Gradi: 1

Requisiti: COS 7, Livello 5+, non può essere un robot

Quando il personaggio ingerisce del cibo, la sua Fame migliora di un livello aggiuntivo verso lo stato satollo rispetto al normale (es. di due livelli se mangia del cibo crudo o di tre se mangia del cibo cotto).






RADIATIVISTA

Gradi: 1

Requisiti: COS 6, Livello 12+, non può essere immune alle Radiazioni



Quando il personaggio subisce danni da Radiazioni pari a $\frac{1}{4}$ o più della sua salute massima, il giocatore può lanciare di nuovo 1d20 in tutte le prove di FOR e aggiungere +1  ai danni dei suoi attacchi in mischia. Se invece subisce danni da Radiazioni pari a metà o più della sua salute massima, può lanciare di nuovo 2d20 nelle prove di FOR e aggiungere +2  ai danni dei suoi attacchi in mischia. Se subisce danni da Radiazioni pari a $\frac{3}{4}$ o più della sua salute massima, può lanciare di nuovo 3d20 nelle prove di FOR e aggiungere +3  ai danni dei suoi attacchi in mischia.

RESISTENZA NATURALE

Gradi: 1

Requisiti: COS 7, Livello 10+

Il personaggio può respirare fumi tossici e dormire direttamente sul terreno senza contrarre malattie.



VACCINATO

Gradi: 1

Requisiti: COS 7, Livello 16+

Il personaggio può subire danni provocati dagli artigli o dal morso di un mammifero, una lucertola o un insetto senza contrarre malattie.






TALENTI BASATI SU CARISMA (C)

BATTICARNE

Gradi: 3

Requisiti: CAR 7, Livello 8+

Quando il personaggio attacca un nemico con un attacco in mischia o a distanza, può spendere 1 PA per renderlo vulnerabile fino al suo prossimo turno. Mentre è vulnerabile, il nemico subisce +1  danni da ogni attacco che viene effettuato contro di lui. Al grado 2 subisce +2  danni e al grado 3 ne subisce +3 .

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



CHIRURGO DA CAMPO

Gradi: 1

Requisiti: CAR 8, INT 8, Livello 15+

Quando il personaggio utilizza uno Stimpak (compresi lo Stimpak Diluito e il Super Stimpak) come parte di un'azione di Primo Soccorso, può curare di 3 PS per ogni PA speso. Quando utilizza il RadAway (compreso il RadAway diluito) come parte di un'azione di Primo Soccorso, può rimuovere un danno da Radiazioni aggiuntivo per ogni PA speso.

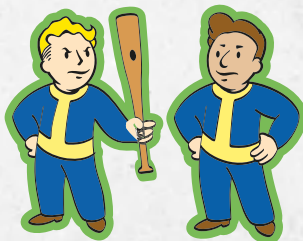


ECCESSO DI GENEROSITÀ

Gradi: 1

Requisiti: CAR 7, Livello 12+, non può essere immune alle Radiazioni

Quando il personaggio subisce danni da Radiazione pari o superiori a ¼ della sua salute massima, i danni dei suoi attacchi in mischia ottengono l'effetto Radioattivo.



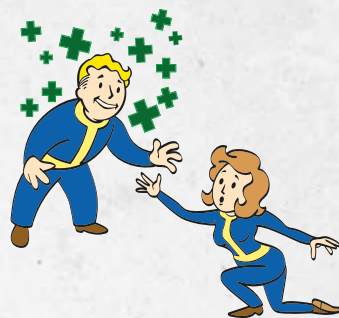
GUARITORE SPIRITUALE

Gradi: 3

Requisiti: CAR 7, Livello 6+

Quando il personaggio compie con successo un'azione di Primo Soccorso per stabilizzare un alleato morente, ottiene 1 PS. Al grado 2 ottiene 2 PS e altri 2 PS all'inizio del suo prossimo turno. Al grado 3 ottiene 3 PS e altri 3 PS all'inizio dei suoi prossimi due turni.

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

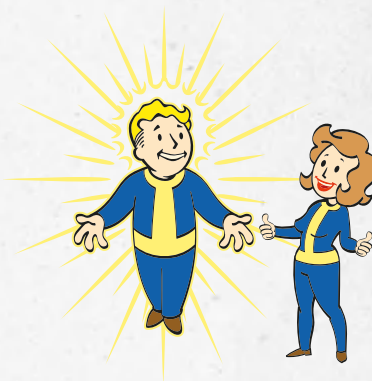


MANI GUARITRICI

Gradi: 1

Requisiti: CAR 8, INT 7, Livello 18+

Quando il personaggio compie con successo un'azione di Primo Soccorso per stabilizzare un alleato morente, rimuove anche i danni da Radiazioni subiti da quest'ultimo, pari al proprio livello di Medicina.



PARAMEDICO

Gradi: 3

Requisiti: CAR 8, INT 7, Livello 9+

Quando il personaggio esegue con successo un'azione di Primo Soccorso per stabilizzare un alleato morente, non ha più bisogno di spendere 1 PA per risvegliarlo. L'alleato, inoltre, viene curato di 2 PS all'inizio del suo prossimo turno. Al grado 2 viene curato di 4 PS all'inizio dei suoi prossimi 2 turni e al grado 3 viene curato di 6 PS all'inizio dei suoi prossimi 3 turni.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 7.



PENSARE POSITIVO

Gradi: 1

Requisiti: CAR 9, Livello 17+




La prima volta che il personaggio consuma una bevanda alcolica in una scena ottiene 1 punto Fortuna fino al massimo dei punti che può avere.



SILENZIATORE

Gradi: 3

Requisiti: CAR 6, Livello 10+

Quando il personaggio attacca con successo un nemico, può spendere 1 PA per silenziarlo fino alla fine del suo prossimo turno. Un nemico silenziato riduce il danno inflitto di 1 . Al grado 2, riduce il danno inflitto di 2  e al grado 3 riduce il danno inflitto di 3 .


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



SUCCHIASANGUE

Gradi: 1

Requisiti: CAR 6, Livello 11+

Consumare una Sacca di Sangue (comprese la Sacca di Sangue Luminescente e il Sangue Radioattivo) cura il personaggio del doppio dei PS rispetto al normale e la sua Sete sale di un livello verso dissetato. Quando ingerisce del Sangue Radioattivo, il PG deve tirare 1  per determinare l'entità del danno da Radiazioni.



TALENTI BASATI SU INTELLIGENZA (I)

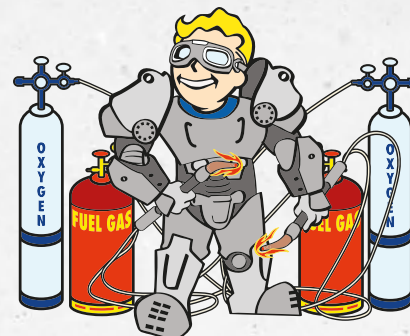
AGGIUSTATUTTO

Gradi: 3

Requisiti: INT 6, Livello 5+

Quando il personaggio ripara i PS di un pezzo di Armatura Atomica ne ripara 2 aggiuntivi. Al grado 2 ripara 3 PS aggiuntivi e al grado 3 ripara 4 PS aggiuntivi.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 7.



IDRAULICO SPECIALIZZATO

Gradi: 1

Requisiti: INT 6, Livello 5+

Le armi artigianali utilizzate dal personaggio non possiedono più la qualità Inaffidabile.



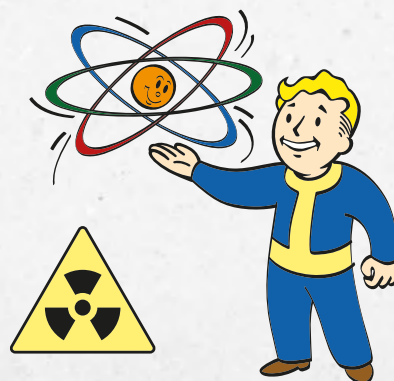
RIPARATORE ATOMICO

Gradi: 3

Requisiti: INT 9, Livello 10+

I Nuclei di Fusione che utilizza il personaggio contengono 3 cariche aggiuntive. Al grado 2 contengono 6 aggiuntive e al grado 3 contengono 10 aggiuntive.

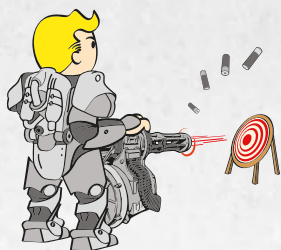
Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 10.



STABILIZZATO

Gradi: 1

Requisiti: INT 7,
Livello 16+



Quando il personaggio indossa un'Armatura Atomica, può lanciare di nuovo 1d20 utilizzato per compiere un attacco che usa l'abilità Armi Pesanti. Inoltre, ogni arma pesante che impugna ottiene l'effetto del danno Penetrante 1 o aggiunge +1 ai danni Penetranti quando posseduti già dall'arma.

TALENTI BASATI SU AGILITÀ (A)

AGENTE SEGRETO

Gradi: 3

Requisiti: AGI 9, Livello 7+

Gli Stealth Boy utilizzati dal personaggio durano un turno aggiuntivo. Al grado 2 durano 2 turni aggiuntivi e al grado 3 durano 3 turni aggiuntivi.



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

ARTISTA DELLA FUGA

Gradi: 1

Requisiti:
AGI 8, Livello 15+

Durante il combattimento, se nessun nemico può vedere il personaggio all'inizio del suo turno, quest'ultimo può sottoporsi a una prova di

AGI + Furtività per nascondersi. La difficoltà della prova è pari al numero di nemici entro gittata Media dal personaggio. Una volta che è riuscito a nascondersi, i nemici non sanno più dove si trova, anche se possono cercarlo. Il PG può inoltre Scattare senza che i nemici ottengano alcun beneficio mentre cercano di individuarlo.



EVASIVO

Gradi: 1

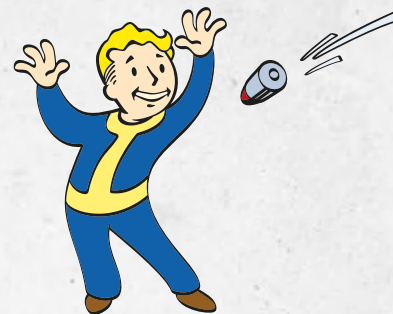
Requisiti: AGI 7, Livello 7+

La resistenza ai danni Fisici e ai danni da Energia su tutti i punti di impatto del personaggio aumenta in base al suo valore di Agilità. Il PG non gode di questo beneficio se indossa un'Armatura Atomica o se è sovraccarico.

AGI 7-8: +1 resistenza ai danni Fisici e ai danni da Energia.

AGI 9-10: +2 resistenza ai danni Fisici e ai danni da Energia.

AGI 11+: +3 resistenza ai danni Fisici e ai danni da Energia.



GAMBE A MOLLA

Gradi: 3

Requisiti: AGI 7, Livello 7+

Il personaggio ottiene +2 resistenza ai danni Fisici da caduta. Al rango 2 ottiene +4 resistenza alla stessa tipologia di danni e al rango 3 ottiene +6.

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



MODERNO RINNEGATO

Gradi: 3

Requisiti: AGI 7, Livello 8+

Quando il personaggio effettua un attacco con un'arma a distanza a una mano e non prende la mira, se riesce a mettere a segno il colpo ottiene 1 PA aggiuntivo che non può essere conservato. Al grado 2 ottiene 2 PA aggiuntivi e al grado 3 ne ottiene 3.

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



MORTO CHE SCATTA

Gradi: 1

Requisiti: AGI 7, Livello 8+

Quando il personaggio Scatta, se i suoi PS attuali sono inferiori alla metà del massimo, può spendere 1 PA per spostarsi di una zona aggiuntiva.



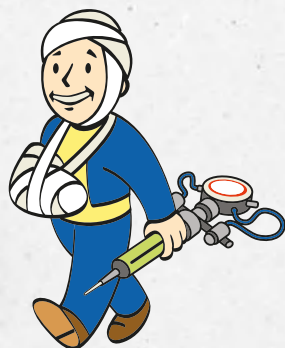
SUPERSTITE PREDESTINATO

Gradi: 3

Requisiti: AGI 8, Livello 3+

Quando il personaggio subisce dei danni che lo portano sotto $\frac{1}{4}$ dei suoi PS massimi può utilizzare automaticamente uno Stimpak (inclusi lo Stimpak diluito o il Super Stimpak). Può farlo una volta per scena. Al grado 2 può farlo 2 volte per scena e al grado 3 può farlo 3 volte per scena.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 8.

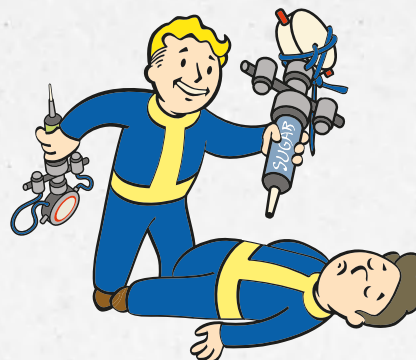



TALENTI BASATI SU FORTUNA (L)

BALIA

Gradi: 1

Requisiti: FRT 8, Livello 13+



Quando il personaggio compie con successo un'azione di Primo Soccorso per stabilizzare un alleato morente e ha usato uno Stimpak come parte dell'azione, il giocatore lancia 1 . Se ottiene un Effetto, lo Stimpak non viene consumato dall'azione e può essere usato di nuovo.

CACCIATEMPESTE

Gradi: 1

Requisiti: FRT 6, Livello 15+

Quando piove, o durante una tempesta radioattiva, il personaggio ottiene 1 PS all'inizio di ogni suo turno in combattimento. Fuori dal combattimento ottiene, invece, PS pari a metà del suo valore di Fortuna (arrotondato per eccesso) per ogni ora che passa sotto la pioggia o nella tempesta.



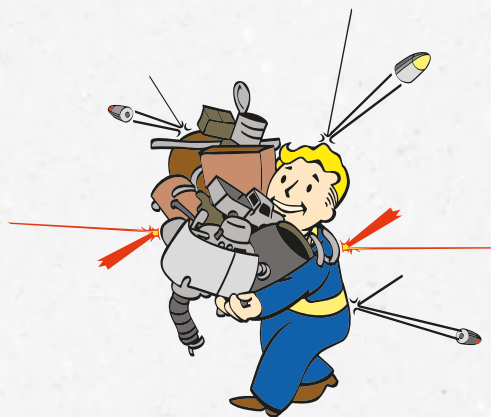
CORAZZA DI SCARTI

Gradi: 3

Requisiti: FRT 7, Livello 1+

Il personaggio ottiene +1 resistenza ai danni Fisici e da Energia per ogni 5 Ferraglia che trasporta. Questo valore di resistenza aggiuntiva è pari al grado che il giocatore possiede in questo talento. Se il PG indossa un'Armatura Atomica non ottiene alcun beneficio.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 8.



FORTUNA SFACCIATA

Gradi: 3

Requisiti: FRT 7, Livello 5+

Quando i PS del personaggio sono al di sotto di $\frac{1}{3}$ del valore massimo e viene attaccato da qualcuno, può spendere 1 punto Fortuna prima che i dadi vengano tirati e fare in modo che l'attacco non vada a segno. Il personaggio può servirsi di questo beneficio durante una scena per un numero di volte pari al grado che possiede in questo talento.


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



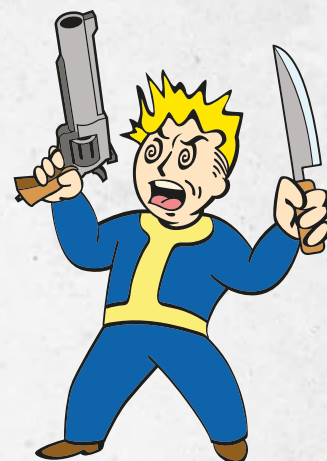
PSICOPATICO

Gradi: 3

Requisiti: FRT 8, Livello 11+

Quando il personaggio uccide un nemico, il giocatore deve lanciare un numero di  pari al grado che possiede in questo talento. Per ogni Effetto ottenuto, il PG guadagna un punto Fortuna, fino al numero massimo che può possedere.

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



SALVATORE MISTERIOSO

Gradi: 1

Requisiti: FRT 7, Livello 1+

Di tanto in tanto, il personaggio viene soccorso da un Salvatore Misterioso. All'inizio di un combattimento, il giocatore può spendere 1 punto Fortuna e, la prima volta che il suo personaggio è in pericolo di vita durante questa scena, il GM fa comparire il Salvatore Misterioso che lo stabilizza per poi sparire nel nulla. Se il giocatore spende 1 punto Fortuna, ma il Salvatore Misterioso non appare, il GM è tenuto a restituire il punto Fortuna.

Quando questo individuo misterioso stabilizza il personaggio sta effettuando un'azione di Primo Soccorso. Il personaggio è di nuovo cosciente e ottiene 4 PS, come se fosse stato utilizzato uno Stimpak. Inoltre, può agire durante la scena.







★ *Capitolo Quattro* ★

EQUIPAGGIAMENTO

NUOVI EFFETTI DEL DANNO . . . 56

MUNIZIONI . . . 57

ARMI . . . 60

ARMI A ENERGIA . . . 65

ARMI PESANTI . . . 67

MOD ALLE ARMI . . . 81

ABBIGLIAMENTO . . . 85

OGGETTI LEGGENDARI . . . 96

LIBRI E RIVISTE RARI . . 108

CIBO RADIOATTIVO . . 114

RICETTE . . 119

FERRAGLIA . . 120

VEICOLI . . 127

STATISTICHE E TIPOLOGIE DI VEICOLI . . 130




Capitolo Quattro

EQUIPAGGIAMENTO

NUOVI EFFETTI DEL DANNO

Le funzioni di alcune delle armi presentate in questo capitolo non sono indicate all'interno del manuale **Fallout: Il Gioco di Ruolo**.

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.

Gli effetti del danno di ogni arma sono indicati subito dopo il valore del danno.

- **Ad Arco:** Ogni Effetto ottenuto permette di colpire un bersaglio aggiuntivo a gittata ravvicinata dal bersaglio primario. Ogni bersaglio aggiuntivo subisce la metà dei danni ottenuti (arrotondati per eccesso). A differenza dell'effetto a Raffica, questo non costa 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.

- **A Impulsi:** L'arma è particolarmente letale se utilizzata contro i macchinari, come robot o Armature Atomiche. Ottiene l'effetto del danno **Violento** contro i robot, nemici che indossano un'Armatura Atomica e tutti gli altri bersagli meccanici o elettronici (come le torrette).
- **Bombardante:** L'arma causa una serie di esplosioni su una zona estesa. Questa qualità è molto simile a quella **Esplosiva**, ma con un'aggiunta: dopo aver compiuto un attacco, il personaggio può utilizzare delle munizioni aggiuntive per prendere di mira delle zone aggiuntive. Ogni zona in più ha un costo di 2 munizioni e **deve** essere adiacente alla zona di attacco iniziale. Le munizioni utilizzate per colpire sono limitate dal valore di Cadenza di Fuoco dell'arma.
- **Consumo Elevato (X):** L'arma consuma munizioni a un ritmo più elevato del normale. Ogni volta che spara, utilizza X munizioni anziché 1. Per provocare danni aggiuntivi è necessario utilizzare X munizioni per ogni +1  aggiuntivo e il numero massimo di  utilizzabili è pari alla Cadenza di Fuoco dell'arma. Se l'arma possiede altre proprietà che richiedono un utilizzo maggiore di munizioni, come l'effetto a Raffica, è necessario utilizzare X munizioni per ogni munizione normalmente richiesta.
- **Innesco Ritardato (X):** L'arma è dotata di un timer o di una miccia e non esplose immediatamente. Un'arma da Lancio a **Innesco Ritardato (1)** può essere lanciata verso il bersaglio, mentre altre armi a **Innesco Ritardato (2)** possono essere piazzate dove si desidera. Un'arma a Innesco Ritardato (1) esplose all'inizio del primo turno successivo a quello in cui è stata lanciata o innescata in altro modo. Un'arma a Innesco Ritardato (2) esplose all'inizio del secondo turno e così via.

- **Piazzabile:** L'ordigno esplosivo viene piazzato in un luogo specifico e programmato per esplodere, spesso grazie alla qualità Innesco Ritardato (X) o alla qualità **Attivazione da Remoto**. Per piazzare l'esplosivo è necessario superare una prova di **PER + Esplosivi** con difficoltà 1, o con difficoltà 2 se il personaggio è stato attaccato nel suo ultimo turno. Fallendo, la bomba non viene piazzata correttamente e non esplose (se il giocatore ottiene una complicazione, la bomba potrebbe invece esplodere prima del previsto). Superando la prova, la bomba è stata piazzata correttamente.
- **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.
- **Rinculo (X):** L'arma ha un rinculo particolarmente violento che rischia di sbalzare indietro i più deboli. Se il punteggio di **FOR** del personaggio che la impugna è inferiore a X, la difficoltà delle prove di tutti gli attacchi eseguiti con quest'arma aumenta di 1. È possibile ignorare questo aspetto se la si impugna a due mani, ma se l'arma richiede già di essere impugnata così, è necessario utilizzare una base di appoggio solida o un treppiedi.

MUNIZIONI

Le munizioni attualmente disponibili vanno benissimo, con tutti quei proiettili per pistole, caricatori per fucili e cartucce elettromagnetiche luccicanti... ma, forse, è giunto il momento di applicare un approccio più "medievale", servendosi persino di strumenti che non sembrano provenire da questo mondo. Attenzione però, i risultati possono essere imprevedibili.

TIPO DI MUNIZIONI	QUANTITÀ TROVATA	PESO	COSTO	RARITÀ
.357 Magnum	6+3	<0,5	2	1
9mm	10+5	<0,5	1	0
12.7mm	6+3	<0,5	2	2
Dardi	4+4	<0,5	3	2
Energia Aliena	4+2	<0,5	5	5
Frecce	6+4	<0,5	2	1
Granata da 25mm	2+1	<0,5	8	4
Granata da 40mm	2+1	<0,5	20	4
Munizioni per Blaster Alieno	3+1	<0,5	10	6
Munizioni Syringer	4+2	<0,5	var	2
Nucleo al Plasma	1	2	200	5
Sfera .50	4+2	<0,5	1	3

.357 MAGNUM

Le munizioni .357 Magnum sono state prodotte dall'azienda Big Chief. Il notevole quantitativo di polvere da sparo contenuto al loro interno le rende estremamente potenti per una pistola e utilizzabili perfino nelle carabine a leva.

9MM

Prima della Grande Guerra e in tutto il sud-ovest dell'America, le munizioni 9mm erano le più utilizzate nelle armi di piccolo calibro, mentre i corpi militari e gli abitanti delle coste orientali e occidentali tendevano a preferire munizioni più potenti da 10mm. Le 9mm sono leggere e facilmente reperibili, ma hanno la brutta reputazione di non essere sufficientemente letali.



12.7MM

Le munizioni per la difesa civica da 12.7mm Hauer Premium Show Stopper vengono utilizzate principalmente nelle pistole di grandi dimensioni. In sostanza, si tratta di munizioni composte da un singolo grosso proiettile piatto, inserito in un bossolo dritto e con un bordo battuto.

Pur avendo un diametro identico a quello dei proiettili calibro .50, il bossolo è molto più compatto e contiene meno polvere da sparo, risultando più sicuro da usare con le armi portatili a caricamento automatico.

DARDI

Il design dei dardi ricorda molto quello delle frecce: anch'essi presentano una punta affilata e degli stabilizzatori dalla parte opposta. Inoltre, a differenza della maggior parte delle munizioni, possono essere recuperati dopo essere state scoccati.

I dardi sono progettati per essere scagliati dalle balestre. Come per le frecce, possono essere recuperati dai cadaveri dei nemici uccisi.



ENERGIA ALIENA

Cristalli blu incandescenti che fungono da munizioni di precisione. Sembrano contenere un qualche tipo di strana energia e sono utilizzate in diverse armi aliene.

FRECCHE

Un'asta lunga, rigida e dritta, generalmente in legno o altri materiali leggeri. A un'estremità c'è una punta affilata e appesantita, mentre dalla parte opposta ci sono degli stabilizzatori. A differenza della maggior parte delle munizioni, le frecce possono essere recuperate anche dopo essere state scoccate.

Tipi di Freccie e Dardi


NOME DEI PROIETTILI	EFFETTO	COSTO	RARITÀ
Al Plasma	Equipaggiati con una cella di fusione modificata che permette all'energia di venire rilasciata all'impatto. Infliggono +2  danni Fisici e +2  danni Da Energia. Il bersaglio riduce i danni subiti del valore minore che possiede di resistenza ai danni Fisici o da Energia.	+9	+4
Avvelenati	La punta della freccia o del dardo è stata immersa nel veleno ed è in grado di infettare il materiale organico. Ottiene l'effetto del danno Persistente (da Veleno).	+3	+1
Criogenici	Dotati di uno speciale contenitore di azoto liquido che congela all'impatto. L'arma ottiene l'effetto del danno Congelante.	+8	+3
Esplosivi	Esploscono all'impatto. Un'arma che utilizza dardi o frecce esplosivi perde la qualità Silenziata e ottiene la qualità Esplosiva.	+6	+2
Fiammeggianti	Realizzati con materiali infiammabili che permettono alla freccia o al dardo di incendiarsi all'impatto. L'arma ottiene l'effetto del danno Persistente (da Energia).	+2	+1
Seghettati	La punta è stata accuratamente sagomata per aumentarne la capacità di penetrazione e provocare ferite gravi. L'arma ottiene l'effetto del danno Persistente (Fisici) e Penetrante 1.	+4	+1

GRANATA DA 25MM

Una granata da lancio dalla forma particolare. Ha una resa minore rispetto alla più comune 40mm, ma grazie al suo peso inferiore può essere lanciata ancora più lontana e maneggiata anche da chi possiede una forza di lancio minore.

GRANATA DA 40MM

Più piccola di una granata convenzionale, ma altrettanto letale. Le granate da 40mm sono state progettate per essere lanciate da chiunque, consentendo di colpire con precisione il punto mirato.


Quando un personaggio che possiede il talento Scroccone trova una granata da 40mm, tira solo +1  per grado.

MUNIZIONI PER BLASTER ALIENO

Un contenitore con un composto sconosciuto che emette energia blu. Solo le armi aliene sono in grado di sfruttare questo tipo di munizione, simile a quella impiegata dalle celle di fusione.

MUNIZIONI SYRINGER

I riciclatori e i saccheggiatori sono i più ingegnosi quando si tratta di infliggere il maggior numero di danni possibili, e la Syringer è l'esempio perfetto di come annientare i propri nemici con un approccio creativo.

NOME DEI PROIETTILI	EFFETTO	COSTO
Pungiglione di Cazador	L'arma provoca +2  danni e ottiene l'effetto del danno Persistente (da Veleno)	75

NUCLEO AL PLASMA

Come le cartucce al plasma, anche queste munizioni combinano potenza ed energia: ognuna di esse contiene sia un nucleo di fusione compatto, sia un serbatoio per la sostanza chimica che viene trasformata nel plasma sparato dall'arma. I nuclei al plasma sono utilizzabili esclusivamente all'interno del Plasma Gatling. Ogni nucleo permette di sparare 500 colpi. Poiché il Plasma Gatling è una Gatling, consuma 10 volte più munizioni del normale.

Il talento Scroccone non può incrementare il numero di Nuclei al Plasma trovati.

SFERA .50

Le sfere .50 sono munizioni al piombo grandi circa 1,5 cm che vengono utilizzate nelle armi vecchio stile come i moschetti. Non contengono alcun tipo di propellente, per questo è necessario caricare di polvere da sparo anche l'arma, oltre alla sfera.

Speciale: In termini di gioco, ogni qual volta che un personaggio trova delle sfere .50 dispone anche di polvere da sparo sufficiente a utilizzarle.



ARMI

ARMI LEGGERE

ARMI LEGGERE	TIPO DI ARMA	GRADO DI DANNO	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DI DANNO	CADENZA DI FUOCO	GITTATA	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Carabina a Leva	Armi Leggere	7	Penetranti 1	Fisico	0	M	-	4,5	201	3
Fucile Antimateria	Armi Leggere	8	Violenti	Fisico	0	L	Affidabile, A Due Mani, Rinculo (8)	10	560	4
Fucile Gauss	Armi Leggere	7	Penetranti 1, Propagati	Fisico	0	R	Consumo Elevato (10), A Due Mani	7	400	5
Fucile a Polvere da Sparo	Armi Leggere	8	Violenti	Fisico	0	M	Rinculo (7), Ricarica Lenta	3	60	3
Fucile a Pompa	Armi Leggere	5	Propagati	Fisico	1	R	Impreciso, A Due Mani	5,5	70	1
Fucile al Radio	Armi Leggere	4	Radioattivi	Fisico	3	M	A Due Mani	5,5	110	3
Fucile da Battaglia	Armi Leggere	7	Penetranti 1	Fisico	1	M	Affidabile, A Due Mani	5	150	3
Fucile da Cecchino	Armi Leggere	7	Penetranti 1	Fisico	0	L	Di Precisione, A Due Mani	5	300	4
Granata Antiuomo da 25mm	Armi Leggere	4	-	Fisico	1	L	Esplosiva, A Due Mani	4	420	4
Mitragliatrice Leggera	Armi Leggere	5	Raffica	Fisico	4	M	Imprecisa, Rinculo (8), A Due Mani	7,5	150	3
Mitragliatrice da 12.7mm	Armi Leggere	5	Raffica	Fisico	3	R	Imprecisa, Rinculo (7), A Due Mani	2,5	510	4
Pistola Gauss	Armi Leggere	8	Penetranti 1	Fisico	1	M	-	3	334	5
Pistola a Polvere da Sparo	Armi Leggere	7	Violenti	Fisico	0	R	Rinculo (7), Ricarica Lenta	1,5	60	3
Pistola da 12.7mm	Armi Leggere	6	-	Fisico	1	R	Corpo a Corpo, Rinculo (7)	2	400	4
Pistola da 9mm	Armi Leggere	3	-	Fisico	2	R	Corpo a Corpo, Occultata, Affidabile	1	50	2
Revolver Magnum .357	Armi Leggere	5	Violenti	Fisico	1	R	Corpo a Corpo, Affidabile	1	110	2
Schioppo a Polvere da Sparo	Armi Leggere	7	Violenti	Fisico	0	R	Corpo a Corpo, Impreciso, Rinculo (7), Ricarica Lenta	1,5	90	3

CARABINA A LEVA

Munizioni: .308

Come suggerisce il nome, si tratta di una carabina azionata tramite una leva presente nella zona della guardia del grilletto; questo sistema permette al tiratore di riarmare con il minimo sforzo e il minimo movimento. Sebbene ciò diminuisca la cadenza di fuoco, la solida struttura di quest'arma le ha permesso di resistere al tempo e persino all'apocalisse nucleare.

- **Bocca:** Silenziatore
- **Canna:** Canna Lunga, Canna Forata
- **Calcio:** Calcio Completo, Calcio da Tiratore Scelto
- **Castello:** Calibrato, Temprato, Potente, Avanzato, Calibrato Potente*, Castello .357
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna

FUCILE ANTIMATERIA

Munizioni: .50

Un'arma di precisione con otturatore ad alto calibro dal design ergonomico, struttura in metallo e canna flottante. È stato progettato per essere utilizzato da grandi distanze e, idealmente, a causa del forte rinculo non dovrebbe essere usato stando in piedi. È un'arma rara e molto ricercata, perfetta per sconfiggere creature di grandi dimensioni, come gli scorpioni radioattivi giganti o i deathclaw... sempre a patto di essere i primi ad attaccare.

- **Bocca:** Silenziatore
- **Caricatore:** Caricatore Grande
- **Castello:** Temprato, Potente, Grilletto Sensibile
- **Mirino:** Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna, Mirino da Ricognizione

"INFINE, FARE LA GUERRA A BRAVA GENTE È DANNOSO PER L'ANIMA. QUESTO POTREBBE NON SEMBRARTI IMPORTANTE ORA, MA È LA COSA PIÙ IMPORTANTE CHE HO DETTO."

- JOSHUA GRAHAM

FUCILE GAUSS

Munizioni: CE da 2mm

Un'arma rara e devastante. Tecnicamente, dal momento che bucherella il bersaglio in un istante, sparando più proiettili e da più canne contemporaneamente, si tratta di un fucile a raffica più che di un fucile a pompa.

- **Canna:** Canna Schermata
- **Condensatore:** Condensatore Completo, Condensatore con Bobina Potenziata

FUCILE A POLVERE DA SPARO

Munizioni: Sfera .50

Un fucile ad avancarica a capsula, probabilmente è stato preso direttamente da un museo o dalla collezione privata di un amante delle rievocazioni storiche. La canna più lunga gli conferisce una gittata considerevolmente maggiore e un potere d'arresto leggermente superiore rispetto alle sue controparti di massa inferiore. È ottimo se si tratta di combattere contro uno o due nemici, ma la sua scarsa cadenza di fuoco non lo rende un'arma adeguata se ci si trova in inferiorità numerica.

- **Bocca:** Baionetta

FUCILE A POMPA

Munizioni: Cartucce per Fucile a Pompa

Un fucile affidabile e largamente utilizzato da chiunque nella Zona Contaminata. Pur possedendo un caricatore che ospita molti più colpi rispetto a un fucile a doppia canna, la sua inconfondibile lentezza rende la sua cadenza di fuoco inferiore a quella della maggior parte dei fucili da combattimento semiautomatici.

- **Bocca:** Baionetta, Compensatore, Rompifiamma, Silenziatore
- **Calcio:** Calcio Completo, Calcio per Compensazione del Rinculo
- **Canna:** Canna Lunga, Canna Forata
- **Castello:** Calibrato, Grilletto Sensibile, Potente, Avanzato, Calibrato Potente*
- **Mirino:** Mirino Reflex

FUCILE AL RADIO

Munizioni: .45

Questo fucile irradia i proiettili mentre vengono sparati, aggiungendo ai danni standard dell'arma da fuoco una dose di danni da Radiazioni, letali per qualunque essere umano.

- **Bocca:** Compensatore, Rompifiamma, Silenziatore
- **Calcio:** Calcio Completo, Calcio da Tiratore Scelto, Calcio per Compensazione del Rinculo
- **Canna:** Canna Lunga, Canna Forata
- **Caricatore:** Caricatore Grande, Caricatore Rapido, Caricatore Grande Rapido
- **Castello:** Calibrato, Temprato, Automatico, Grilletto Sensibile, Automatico Temprato*, Automatico Rapido*, Calibrato Potente*
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna

FUCILE DA BATTAGLIA

Munizioni: .308

Sebbene sia una specie di reliquia del XX secolo, questo robusto fucile semiautomatico è comunque la scelta perfetta per sbarazzarsi di predoni e mercenari. La sua struttura antiquata lo rende un'arma estremamente resistente, che però non supporta molte mod. Inoltre, è dotato di un ottimo potere di arresto.

- **Bocca:** Baionetta
- **Canna:** Canna Lunga
- **Castello:** Temprato, Potente, Grilletto Sensibile
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto

FUCILE DA CECCHINO

Munizioni: .308

Un fucile con mirino, progettato per essere utilizzato dai corpi militari e di polizia per eliminare facilmente i bersagli da lunghe distanze. La sua struttura incorpora molte caratteristiche che altre armi potrebbero possedere solo se venissero pesantemente modificate, ma proprio per questo è molto difficile modificarlo.

- **Bocca:** Silenziatore
- **Castello:** Calibrato, Temprato, Potente, Calibrato Potente*
- **Mirino:** Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna



GRANATA ANTIUOMO DA 25MM

Munizioni: Granate da 25mm

Un lanciagranate semiautomatico. In particolare, quest'arma ha un caricatore che può ospitare fino a sei granate, una cadenza di fuoco elevata, una notevole precisione e consente di apportare numerose modifiche. Sebbene le granate siano molto più piccole e di conseguenza meno letali di quelle utilizzabili in molti altri lanciagranate, l'arma è molto più leggera e compatta delle altre appartenenti alla stessa categoria.

- **Canna:** Canna Lunga
- **Caricatore:** Caricatore Grande
- **Castello:** Grilletto Sensibile

MITRAGLIATRICE LEGGERA

Munizioni: 5.56mm

La mitragliatrice leggera è stata progettata per fornire una potenza di fuoco sostenuta nel formato di un'arma poco più grande di un fucile. Sebbene sia più pesante e ingombrante di un fucile d'assalto, mantiene un'elevata cadenza di fuoco e può essere facilmente modificata utilizzando gli stessi componenti disponibili per questo genere di armi.

- **Bocca:** Compensatore, Rompifiamma
- **Calcio:** Calcio Completo, Calcio per Compensazione del Rinculo
- **Canna:** Canna Lunga, Canna Forata, Canna Ventilata
- **Caricatore:** Caricatore Grande, Caricatore Rapido, Caricatore Grande Rapido
- **Castello:** Calibrato, Temprato, Potente, Castello .308, Calibrato Potente*
- **Mirino:** Mirino Reflex

MITRAGLIATRICE DA 12.7MM

Munizioni: 12.7mm

Un'insolita combinazione che unisce un'arma compatta a proiettili di grosso calibro. Il caricatore è stato montato più in alto, parallelamente alla canna. Pur essendo piccola e leggera, la forza di rinculo e la cadenza di fuoco la rendono difficile da maneggiare.

- **Bocca:** Silenziatore
- **Caricatore:** Caricatore Grande
- **Castello:** Temprato, Potente, Perforante*
- **Impugnatura:** Calcio Completo, Calcio per Compensazione del Rinculo
- **Mirino:** Mirino Reflex

PISTOLA GAUSS

Munizioni: CE da 2mm

Un'alternativa al fucile Gauss più compatta e più maneggevole. Nonostante le dimensioni ridotte, mantiene un formidabile potere d'arresto a distanze considerevoli e, nelle mani di un pistolero abile, può abbattere anche i nemici più resistenti.

- **Canna:** Canna Schermata
- **Condensatore:** Condensatore Completo, Condensatore con Bobina Potenziata
- **Mirino:** Mirino Reflex

PISTOLA A POLVERE DA SPARO

Munizioni: Sfera .50

Un'arma da fuoco a percussione a dir poco arcaica, probabilmente è stata presa direttamente da un museo o dalla collezione privata di un amante delle rievocazioni storiche. Rispetto allo schioppo, la pistola è più precisa e possiede una gittata leggermente superiore, mantenendo comunque una considerevole potenza di fuoco.

PISTOLA DA 12.7MM

Munizioni: 12.7mm

Una pistola a colpo singolo e ad alta potenza, con una capacità d'arresto eccezionale. La maggior parte di questi modelli è stata importata da oltreoceano prima della guerra. A causa del rinculo molto forte, l'arma può essere difficile da usare per coloro che non possiedono la forza necessaria.

- **Bocca:** Silenziatore
- **Canna:** Canna Lunga, Canna Forata
- **Caricatore:** Caricatore Grande, Caricatore Rapido
- **Castello:** Calibrato, Temprato, Grilletto Sensibile, Potente, Avanzato, Perforante*, Calibrato Potente*
- **Impugnatura:** Impugnatura Ergonomica, Impugnatura da Tiratore Esperto
- **Mirino:** Mirino Reflex

PISTOLA DA 9MM

Munizioni: 9mm

Un modello molto comune nella Zona Contaminata del Mojave e utilizzato come arma d'ordinanza dall'esercito della Repubblica della Nuova California. Prima dello scoppio della Grande Guerra, questa pistola è stata prodotta in grandi quantità. La sua leggerezza, maneggevolezza e le munizioni facilmente reperibili la rendono una scelta popolare per la difesa personale o come arma di riserva, adatta a ogni occasione. Tuttavia, la sua struttura così rigida non si presta alla modifica come la maggior parte delle armi.

- **Bocca:** Silenziatore
- **Caricatore:** Caricatore Grande
- **Castello:** Automatico, Calibrato, Temprato, Grilletto Sensibile, Automatico Temprato*
- **Impugnatura:** Impugnatura Ergonomica
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto

REVOLVER MAGNUM .357

Munizioni: .357 Magnum

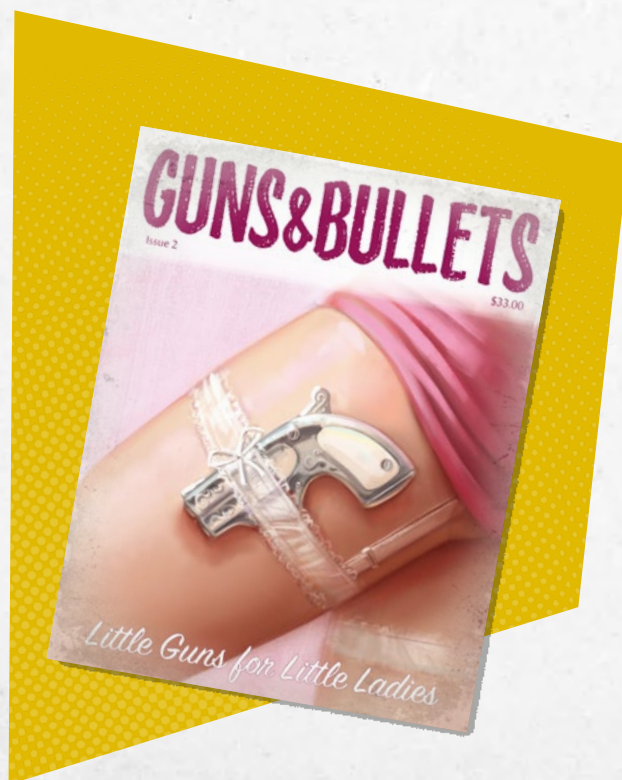
Un revolver a singola azione con camera di scoppio .357 magnum (sebbene esistano anche quelli che utilizzano proiettili .38). Non sono potenti quanto il temibile revolver .44, ma quello che manca in potenza è compensato dall'ampia disponibilità. La loro struttura robusta e affidabile gli ha permesso di diventare l'arma di ordinanza utilizzata dalla polizia, per questo è molto comune trovarli ovunque nella Zona Contaminata.

- **Canna:** Canna Lunga
- **Caricatore:** Caricatore Grande
- **Castello:** Grilletto Sensibile

SCHIOPPO A POLVERE DA SPARO

Munizioni: Sfera .50

Un'arma da fuoco a percussione a dir poco arcaica, probabilmente è stata presa direttamente da un museo o dalla collezione privata di un amante delle rievocazioni storiche. Utilizza sfere 0.50 e una notevole quantità di polvere da sparo. Può essere utilizzato solo da brevi distanze, ma quando colpisce il bersaglio causa danni considerevoli.



ARMI A ENERGIA

ARMI A ENERGIA	TIPO DI ARMA	GRADO DI DANNO	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DI DANNO	CADENZA DI FUOCO	GITTATA	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Atomizzatore Alieno	Armi a Energia	6 	Violenti	Da Energia	3	R	Corpo a Corpo, Affidabile	1,5	1536	5
Disintegratore Alieno	Armi a Energia	8 	Violenti	Da Energia	2	M	A Due Mani, Affidabile	3,5	921	5
Emettitore di Microonde	Armi a Energia	6 	Persistenti, Penetranti 3	Da Energia	1	M	A Due Mani	4	500	5
Fucile Tesla	Armi a Energia	5 	Ad Arco	Da Energia	2	M	A Due Mani	4	180	4
Saldatore ad Arco	Armi a Energia	3 	Stordenti	Da Energia	4	R	A Impulsi, A Due Mani	7,5	370	4
Testa di Assaultron	Armi a Energia	5 	Penetranti 1	Da Energia	0	R	-	4	500	3

ATOMIZZATORE ALIENO

Munizioni: Energia Aliena

Una pistola a energia aliena usata dagli extra-terrestri conosciuti anche come "invasori Zeta". Gli incontri con queste creature sono rarissimi e le loro armi sono incredibilmente potenti. Nessuno conosce la loro tecnologia così bene da essere in grado di modificarle.

DISINTEGRATORE ALIENO

Munizioni: Energia Aliena

Un fucile a energia alieno che assomiglia a uno schioppo, proveniente dallo spazio e usato dagli extra-terrestri conosciuti anche come "invasori Zeta". Come per l'atomizzatore alieno, anche la tecnologia di queste armi è sconosciuta e per questo non possono essere modificate.

EMETTITORE DI MICROONDE

Munizioni: Celle di Fusione

Quest'arma a energia avanzata genera intense esplosioni di radiazioni a microonde. Queste radiazioni non sono ionizzate, perciò non irradiano il bersaglio, ma causano comunque ustioni intense, poiché surriscaldano dall'interno tutto ciò che colpiscono fino a far bollire le molecole d'acqua nelle cellule. Il metallo, armature comprese, non protegge a sufficienza perché l'esplosione causata da queste microonde non può essere dispersa facilmente. Il metallo stesso finisce col riscaldarsi, producendo scintille elettriche e anche i circuiti più delicati vengono irrimediabilmente compromessi. Sebbene sia un'arma estremamente rara, entrarne in possesso vuol dire avere la meglio su qualunque bersaglio pesantemente corazzato che si para davanti al personaggio.



FUCILE TESLA

Munizioni: Celle di Fusione

Un'unione di tecnologia avanzata e pezzi di ricambio truccati, questo fucile spara raggi di energia elettrica che saltano da un nemico all'altro, ferendo chiunque si trovi nelle vicinanze.

- **Canna:** Automatica, Separatore, Migliorata, Separatore di Raggio Amplificato*, Concentratore di Raggio Messo a Punto*, Lenti di Compensazione Circolari Quantiche*
- **Mirino:** Mirino Reflex

SALDATORE AD ARCO

Munizioni: Celle di Fusione


Questa strana arma emette un flusso costante di elettricità ad alto voltaggio. Sebbene sia dolorosa anche se puntata contro le creature in carne ed ossa, risulta particolarmente efficace contro i robot e chi indossa un'armatura metallica in quanto perfetti conduttori.



TESTA DI ASSAULTRON

Munizioni: Celle 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).

- **Condensatore:** Condensatore Mk III, Condensatore Mk IV, Condensatore Mk V, Condensatore Mk VI

Le mod al Condensatore per la Testa di Assaultron, indicate di seguito, sono uniche di quest'arma e per applicarle è necessario utilizzare l'abilità **Scienza**.

MOD	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
Condensatore Mk VI	Mk VI	+4  , consuma 6 colpi per attacco	+1	+16	Esperto di Robotica, Scienza! 3

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Condensatore Mk III	2	Esperto di Robotica	Scienza	Inusuale
Condensatore Mk IV	3	Esperto di Robotica, Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Condensatore Mk V	4	Esperto di Robotica, Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Condensatore Mk VI	5	Esperto di Robotica, Scienza! 3	Scienza	Inusuale

ARMI PESANTI

ARMI PESANTI	TIPO DI ARMA	GRADO DI DANNO	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DI DANNO	CADENZA DI FUOCO	GITTATA	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Cannone Robot	Armi Pesanti	8 	Dirompenti	Da Energia	0	M	Consumo Elevato (20), Esplosivo, Impreciso, Ricarica Lenta	9	600	5
Cannone Tesla	Armi Pesanti	8 	Ad Arco, Penetranti 2	Da Energia	0	L	Di Precisione, Consumo Elevato (5), A Impulsi, A Due Mani	12	870	5
Gatling al Plasma	Armi Pesanti	4 	Raffica	Fisico/ Da Energia	4	M	Gatling, Imprecisa, A Due Mani	12	1000	4
Lanciagranate Automatico	Armi Pesanti	6 	Dirompenti	Fisico	2	L	Bombardante, Impreciso	15	450	4
Cannone al Plasma	Armi Pesanti	8 	Raffica	Fisico/ Da Energia	3	M	Impreciso, Rinculo (8), A Due Mani	15	700	5
Mitragliatore a Canne Rotanti Gauss	Armi Pesanti	6 	Raffica, Penetranti 1	Fisico	3	L	Gatling, A Due Mani	19	912	6
Mitragliatrice Calibro 50	Armi Pesanti	7 	Raffica	Fisico	3	M	A Due Mani, Rinculo (9)	15,5	350	3
Pistola Gatling	Armi Pesanti	3 	Raffica, Propagati	Fisico	3	M	Gatling, Imprecisa, Rinculo (6), A Due Mani	10	350	1

CANNONE ROBOT

Munizioni: Munizioni per Blaster Alieno

Il cannone robot viene equipaggiato direttamente al posto degli arti dei droni guardiani (dei robot alieni che possono essere trovati a bordo delle navicelle spaziali precipitate sulla terra). Si tratta di potenti, anche se strane, armi a energia che sparano un globo energetico che agisce un po' come una granata, rimbalzando per qualche secondo prima di esplodere.

CANNONE TESLA

Munizioni: Celle di Fusione

Il cannone Tesla è un'arma a energia da montare direttamente in spalla e che utilizza una tecnologia basata sulle teorie di Nikola Tesla. È stata prodotta in numero limitato prima della Grande Guerra ed è difficile trovarne un esemplare nella Zona Contaminata, ma alcune squadre della Confraternita d'Acciaio sono riuscite a mettere le mani sui progetti di realizzazione e hanno cercato di riprodurla per i loro scopi.



GATLING AL PLASMA

Munizioni: Cartucce al Plasma o Nucleo al Plasma

Una versione migliorata delle normali armi al plasma. È estremamente rara, potente e costosa da usare. Come altre armi del suo genere, infligge danni attraverso una combinazione di impatto fisico e trasferimento termico e, come altre gatling, infligge danni sfruttando un sistema di canne rotanti a fuoco rapido, sparando un gran numero di colpi contro il nemico. È estremamente difficile procurarsi un gran numero di cartucce al plasma o nuclei al plasma, e la velocità con cui consuma munizioni rende quest'arma molto complessa da utilizzare.

Speciale: Le armi al plasma infliggono sia danni Fisici che da Energia. Tirare i danni come di consueto, e poi ridurre il totale di qualunque valore sia il più basso tra quello di resistenza ai danni Fisici e ai danni da Energia del bersaglio.

Di seguito sono elencate le mod uniche applicabili al Gatling al Plasma.

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA CANNA					
Canna Forata	Forata	Perde Imprecisa	+3	+81	Scienza! 4
MOD ALL'IMPUGNATURA					
Impugnatura Ergonomica	Ergonomica	Perde Rinculo (6)	+1,5	+90	Scienza! 4
MOD AL MIRINO					
Mirino Reflex	Con Mirino	Ritirare il dado che determina il Punto di Impatto	+1	+50	Fanatico delle Armi 2
MOD ALL'UGELLO					
Separatore di Raggio	Frammentato	Ottiene Propagato	+1,5	+20	Scienza! 4
Concentratore di Raggio	Concentrato	Aumenta la Gittata di +1 grado	+2	+41	Scienza! 4

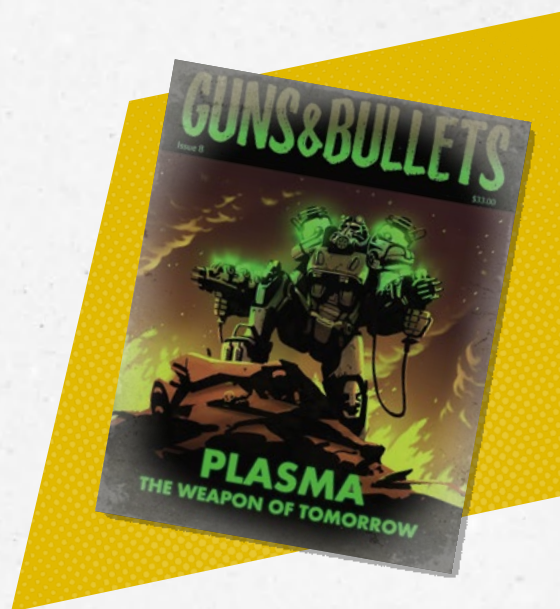
Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Impugnatura Ergonomica	3	Scienza! 4	Riparare	Inusuale
Concentratore di Raggio	4	Scienza! 4	Riparare	Inusuale
Mirino Reflex	4	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
Canna Forata	5	Scienza! 4	Riparare	Inusuale
Separatore di Raggio	5	Scienza! 4	Riparare	Inusuale

LANCIAGRANATE AUTOMATICO

Munizioni: Granate da 40mm

Il lanciagranate automatico (conosciuto anche come mitragliatrice a granate) è un'arma automatica con sistema di raffreddamento ad aria, alimentazione a nastro e funzionamento a rinculo diretto, progettato per disperdere nell'ambiente un numero elevato di ordigni esplosivi e supportare le operazioni della fanteria e dei veicoli. Si tratta di un'arma da squadra destinata a essere utilizzata contro una varietà di bersagli, che spaziano dai veicoli leggeri ai bersagli corazzati. La pesantezza dell'arma e il fatto che le sue munizioni siano notevolmente ingombranti ne limitavano la versatilità, questo finché non è stata creata l'Armatura Atomica. Da allora, numerose unità sono state convertite per essere utilizzate imbracciate piuttosto che poggiate su un treppiede.



Di seguito sono elencate le mod uniche applicabili al Lanciagranate Automatico.

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA CANNA					
Canna Pesante	-	+1 danno  ottiene Violento	+1,5	+135	Fanatico delle Armi 4
Canna Lunga	-	Aumenta la Gittata	+1	+45	Fanatico delle Armi 4
MOD AL CASTELLO					
Castello per Granate da 25mm	-	I danni diventano 4  , +2 Cadenza di Fuoco, le Munizioni diventano Granate da 25mm	-1,5	+135	Fanatico delle Armi 4

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Canna Pesante	4	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
Canna Lunga	4	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
Castello per Granate da 25mm	5	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale

LANCIATORE AL PLASMA

Munizioni: Cartucce al Plasma

La tecnologia delle armi al plasma si è sviluppata ulteriormente, dando vita a una serie di altre armi più piccole e facili da usare. Il cannone al plasma non rientra in questa categoria, ma alcuni esemplari più antichi sono ancora sotterrati da qualche parte dalla Grande Guerra. Ha una cadenza e una potenza di fuoco maggiori rispetto a quelle del tipico fucile al plasma, ma questi vantaggi vengono compensati dal peso elevato e da una precisione di gran lunga inferiore.

Speciale: Le armi al plasma infliggono sia danni Fisici che da Energia. Tirare i danni come di consueto, e poi ridurre il totale di qualunque valore sia il più basso tra quello di resistenza ai danni Fisici e ai danni da Energia del bersaglio.

Di seguito sono elencate le mod uniche applicabili al Cannone al Plasma:



MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA CANNA					
Canna Lunga	-	Aumenta la Gittata di +1 grado	+2,5	+128	Scienza! 4
MOD AL CONDENSATORE					
Condensatore A Impulsi	A Impulsi	Ottiene A Impulsi	+1,5	+70	Scienza! 3
Elettrodo HS	Rapido	+1 Cadenza di Fuoco	+1,5	+105	Scienza! 3
Condensatore Calibrato	-	Ottiene Violento	+1,5	+140	Scienza! 4

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Canna Lunga	3	Scienza! 4	Scienza	Inusuale
Condensatore Calibrato	3	Scienza! 4	Scienza	Inusuale
Condensatore a Impulsi	4	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Elettrodo HS	5	Scienza! 3	Scienza	Inusuale

**"L'UMANITÀ È COSÌ RESILIENTE DA
ESSERSI AGGRAPPATA ALLA VITA
NONOSTANTE TUTTO QUESTO."**

- CURIE

MITRAGLIATRICE CALIBRO 50

Munizioni: .50

Questa mitragliatrice equipaggia potenti .50, molto efficaci contro la fanteria e per perforare materiali resistenti, veicoli leggermente corazzati, imbarcazioni, edifici, aerei e una vasta gamma di altri bersagli. Questo tipo di arma è stata utilizzata, in una forma o nell'altra, da molto prima dello scoppio della Grande Guerra, ma ha conosciuto un nuovo scopo nelle mani di chi indossa un'Armatura Atomica, perché riesce a maneggiarla con facilità pur essendo molto ingombrante.

A fianco sono elencate le mod uniche applicabili alla Mitragliatrice Calibro 50.

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Canna Pesante	-	+1 danno  ottiene Violento	+1,5	+35	Fanatico delle Armi 4

Di seguito è indicata la ricetta utile a creare questa mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Canna Pesante	4	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale


MITRAGLIATORE A CANNE ROTANTI GAUSS

Munizioni: CE da 2mm

Il mitragliatore a canne rotanti Gauss è un'arma automatica balistica molto potente, che spara rapidamente proiettili da 2 mm, infliggendo danni devastanti. Data la scarsità di munizioni e la velocità con cui queste vengono sparate, soprattutto se l'arma è modificata, necessita di un proprietario alquanto ricco e ben fornito che sia in grado di prendersene cura. Può essere dotata di una bobina Tesla che carica di elettricità i proiettili mentre vengono sparati.

Di seguito sono elencate le mod uniche applicabili al Mitragliatore a Canne Rotanti Gauss:



MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA CANNA					
Canna Tripla	A Tre Canne	+1 Cadenza di Fuoco	+2	+91	Scienza! 1
Canna Quintupla	A Cinque Canne	-1 danno  , riduce la Gittata di -1 grado, +2 Cadenza di Fuoco	+6	+182	Scienza! 1
MOD ALLE BOBINE TESLA					
Condensatore a Bobina Tesla	Condensatore Tesla	Il tipo di danno diventa Da Energia	+4	+91	Scienza! 1
Dinamo Bobina Tesla	Dinamo Tesla	Il tipo di danno diventa Da Energia, +1 Cadenza di Fuoco	+6	+136	Scienza! 2
MOD AL MIRINO					
Mirino Gunner	Tattico	Ritirare il dado che determina il Punto di Impatto	+0,5	+5	-

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Mirino Gunner	4	-	Riparare	Comune
Canna Tripla	5	Scienza! 1	Riparare	Inusuale
Canna Pentagonale	4	Scienza! 1	Riparare	Inusuale
Condensatore a Bobina Tesla	5	Scienza! 2	Riparare	Inusuale
Dinamo Bobina Tesla	2	Scienza! 2	Riparare	Inusuale

PISTOLA GATLING

Munizioni: 5mm

Inizialmente conosciute come “Gatling a batteria rotante”, queste armi assomigliano a una versione antiquata dei mitragliatori a canne rotanti. Infatti, hanno delle canne rotanti che devono essere azionate a manovella, precursori di quelle a motore elettrico. Questo comporta una cadenza di fuoco inferiore rispetto alla sua controparte più avanzata, ma non per questo meno funzionale.

Di seguito sono elencate le mod uniche applicabili alla Pistola Gatling.

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA BOCCA					
Baionetta Grande	Baionetta	Arma da Mischia, infligge 5  danni Fisici Penetranti 1	+2,5	+18	Fanatico delle Armi 4
MOD ALLA CANNA					
Canna Lunga	Lunga	Aumenta la Gittata di +1 grado	+1	+158	Fanatico delle Armi 4
MOD AL CARICATORE					
Caricatore Esteso	-	+1 Cadenza di Fuoco, Ottiene Inaffidabile	+1	+28	Fanatico delle Armi 4
MOD AL CASTELLO					
Castello Speedy	-	+2 Cadenza di Fuoco	+0,5	+35	Fanatico delle Armi 3
MOD ALL'IMPUGNATURA					
Impugnatura Ergonomica	Ergonomica	Perde Rinculo (6)	+1,5	+90	Fanatico delle Armi 4
MOD AL MIRINO					
Mirino Circolare	Con Mirino	Perde Imprecisa	+1	+158	Fanatico delle Armi 4

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Baionetta Grande	2	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
Mirino Circolare	2	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
Caricatore Esteso	3	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
Castello Speedy	3	Fanatico delle Armi 3	Riparare	Inusuale
Impugnatura Ergonomica	3	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
Canna Lunga	4	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale

ARCHI

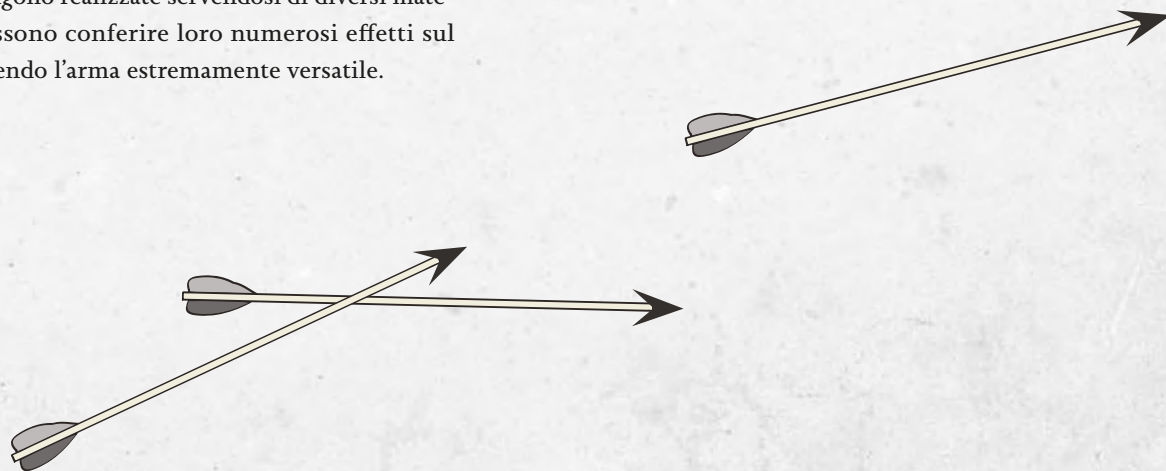
Gli archi sono un tipo di arma ben distinto e non rientrano in nessuna delle categorie di armi esistenti. Gli attacchi a distanza compiuti con un arco vengono effettuati tramite una prova di **AGI + Atletica**. Non possono essere utilizzati dai personaggi che indossano un'Armatura Atomica.

ARCHI	TIPO DI ARMA	GRADO DI DANNO	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DI DANNO	CADENZA DI FUOCO	GITTATA	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Arco	Arco	3	-	Fisico	2	M	Silenziato, Rinculo (6), A Due Mani	1,5	44	1
Balestra	Arco	5	-	Fisico	0	M	Silenziata, A Due Mani, Ricarica Lenta	1,5	44	2


ARCO

Munizioni: Frecce

Un semplice arco ricurvo con un buon peso di trazione. Pur essendo considerabile un'arma primitiva, l'arco offre numerosi vantaggi: è leggero e le sue munizioni possono essere fabbricate più facilmente dei proiettili. Inoltre, tirare con l'arco è una pratica estremamente silenziosa. Le frecce vengono realizzate servendosi di diversi materiali che possono conferire loro numerosi effetti sul danno, rendendo l'arma estremamente versatile.



Di seguito sono elencate le mod uniche applicabili all'Arco utilizzando l'abilità **Sopravvivenza**:

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD AL MIRINO					
Mirino di Ferro	-	Aumenta la Gittata di +1 grado	+0,5	+10	Fanatico delle Armi 1
Mirino Luminoso	Con Mirino Luminoso	Aumenta la Gittata di +1 grado, ottiene Di Precisione	+0,5	+15	Fanatico delle Armi 2
MOD AL TELAIO					
Telaio Composto	Composto	+1  , -1 Cadenza di Fuoco, perde Rinculo (6)	+0,5	+30	Fanatico delle Armi 1

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare l'Arco e queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi.

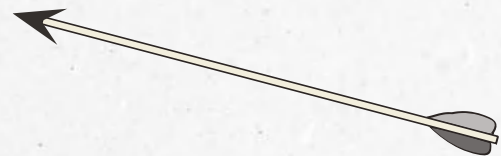
MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Mirino di Ferro	2	Fanatico delle Armi 1	Sopravvivenza	Inusuale
Arco	3	-	Sopravvivenza	Comune
Mirino Luminoso	3	Fanatico delle Armi 2	Sopravvivenza	Inusuale
Telaio Composto	3	Fanatico delle Armi 1	Sopravvivenza	Inusuale

BALESTRA

Munizioni: Dardi

Una balestra montata su un telaio robusto e dotato di un calcio, che viene impugnata come un'arma da fuoco e non come un arco tradizionale. Nonostante sia frutto di un'ingegneria più avanzata rispetto a quella di un normale arco, anche la balestra può lanciare un solo dardo alla volta.

Di seguito sono elencate le mod uniche applicabili alla Balestra utilizzando l'abilità **Sopravvivenza**:



MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD AL MIRINO					
Mirino di Ferro	-	Aumenta la Gittata di +1 grado	+0,5	+10	Fanatico delle Armi 1
Mirino Luminoso	Con Mirino Luminoso	Aumenta la Gittata di +1 grado, ottiene Di Precisione	+0,5	+15	Fanatico delle Armi 2
MOD AL TELAIO					
Telaio Pesante	Pesante	+1 	+0,5	+30	Fanatico delle Armi 1
Telaio Multicolpo	A Colpi Multipli	-1  , ottiene Consumo Elevato (3) e Propagato	+2	+60	Fanatico delle Armi 2
Telaio a Ripetizione	A Ripetizione	+1 Cadenza di Fuoco, perde Ricarica Lenta	+1	+75	Fanatico delle Armi 3

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare la Balestra e queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi.




MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Mirino di Ferro	2	Fanatico delle Armi 1	Riparare	Inusuale
Telaio Pesante	2	Fanatico delle Armi 1	Riparare	Inusuale
Balestra	3	Fanatico delle Armi 1	Riparare	Inusuale
Mirino Luminoso	3	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
Telaio Multicolpo	3	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
Telaio a Ripetizione	3	Fanatico delle Armi 3	Riparare	Inusuale

ARMI DA MISCHIA

ARMI DA MISCHIA	TIPO DI ARMA	GRADO DI DANNO	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DI DANNO	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Ascia Automatica	Armi da Mischia	5	Violenti	Fisico	A Due Mani	10	100	3
Ascia Multifunzione	Armi da Mischia	5	-	Fisico	A Due Mani	2	40	2
Ascia Protonica	Armi da Mischia	5	Penetranti 1	Da Energia	A Impulsi	4	175	5
Guanto Dislocatore	Senza Armi	6	Penetranti 1, Stordenti	Fisico	-	3	175	4
Lama Circolare di Mr. Handy	Armi da Mischia	4	Violenti	Fisico	A Due Mani	5	50	2
Lama dell'Assaultron	Armi da Mischia	4	Penetranti 1	Fisico	-	1,5	50	3
Motosega	Armi da Mischia	6	Violenti	Fisico	A Due Mani	6	140	3
Pugno Balistico	Senza Armi	6	Stordenti, Violenti	Fisico	Ricarica Lenta	3	150	4
Pungolo per il Bestiame	Armi da Mischia	7	Stordenti	A Energia	-	1,5	90	4
Spada Chitarra	Armi da Mischia	4	Penetranti 1	Fisico	Parata	1,5	45	3
Spada Paraurti	Armi da Mischia	6	Penetranti 1	Fisico	Rinculo (7), A Due Mani	6	125	2
Tamburello Mortale	Armi da Mischia	4	Penetranti 1	Fisico	-	0,5	40	2
Tamburo da Guerra	Armi da Mischia	5	Stordenti	Fisico	A Due Mani	10	115	3

ASCIA AUTOMATICA

Simile a un Ripper, ma in una versione molto più impressionante e letale. Si tratta di una sega in acciaio dotata di un motore d'auto che ne aumenta vertiginosamente il danno. La lama originale è stata sostituita o modificata per assomigliare a quattro lame d'ascia disposte attorno all'asse centrale.

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Avvelenata	Tossico	Ottiene Persistente (Da Veleno)	-	+50	Fabbro 2, Scienza! 1
Brucciante	Brucciante	Il tipo di danno diventa Da Energia, ottiene Persistente	-	+50	Fabbro 2, Scienza! 1
Elettrificata	Elettrificato	+1  , il tipo di danno diventa Da Energia	-	+50	Fabbro 2, Scienza! 1
Motore Turbo	Turbo	Per ogni PA speso per causare danni aggiuntivi ottiene +2  e non +1  .	+1	+50	Fabbro 2, Scienza! 1

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Avvelenata	3	Fabbro 2 Scienza! 1	Riparare	Inusuale
Brucciante	3	Fabbro 2 Scienza! 1	Riparare	Inusuale
Elettrificata	4	Fabbro 2 Scienza! 1	Riparare	Inusuale
Motore Turbo	4	Fabbro 2 Scienza! 1	Riparare	Inusuale

ASCIA MULTIFUNZIONE

Uno strumento prebellico perfetto sia per abbattere alberi che per tagliare teste. Basta assicurarsi di essere quelli che la impugnano.

ASCIA PROTONICA

L'ascia protonica ricorda un'ascia da guerra futuristica, con una lama blu iridescente che sprigiona scariche di energia elettrica. È dotata di due condensatori che emettono la stessa energia bluastro. Le sue scariche sono particolarmente dannose per i robot e chiunque indossi componenti meccaniche.

GUANTO DISLOCATORE

Un dispositivo tecnologico estremamente avanzato per compiere un'azione a dir poco elementare. L'altoparlante posizionato sulle nocche crea un'esplosione sonora che aggiunge ancora più forza d'impatto ai pugni.


LAMA CIRCOLARE DI MR. HANDY

Una lama circolare del Mr. Handy, cui è stata data nuova vita. Rimossa dal resto del robot, è stata dotata di un piccolo motore e poi fissata su un lungo manico, come quello di una scopa o di un tosaerba.



LAMA DELL'ASSAULTRON

La lama a vibrazioni degli Assaultron Dominatori, smontata e riadattata per essere usata come arma da mischia.

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Lama Elettrificata	Elettrificato	+1  , il tipo di danno diventa Da Energia	-	+50	Fabbro 2, Scienza! 1



Di seguito è elencata la ricetta utile a creare questa mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Lama Elettrificata	4	Fabbro 2, Scienza! 1	Riparare	Inusuale

MOTOSEGA

Uno strumento motorizzato tradizionalmente impiegato per tagliare il legno, dotato di una catena metallica dentata che scorre lungo il bordo della "lama". Nelle mani giuste può diventare un'arma letale, con risultati spettacolari o raccapriccianti, a seconda di chi guarda.

Speciale: Una motosega non beneficia del normale bonus ai danni da mischia di chi la impugna.

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Barra Doppia	Doppio	+2 	+0,5	+30	Fabbro 2
Barra ad Arco	Barra ad Arco	Ottiene Penetrante 1	+1	+45	Fabbro 3
Barra ad Arco Lunga	Barra ad Arco Lunga	Ottiene Persistente	+1,5	+60	Fabbro 3
Lanciafiamme	Fiammeggiante	+1  , il tipo di danno diventa Da Energia, la mod Lanciafiamme può essere applicata assieme a qualunque altra mod.	+1	+90	Fabbro 3, Fanatico delle Armi 1

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Barra Doppia	3	Fabbro 2	Riparare	Inusuale
Barra ad Arco	3	Fabbro 3	Riparare	Inusuale
Lanciafiamme	4	Fabbro 3, Fanatico delle Armi 1	Riparare	Inusuale
Barra ad Arco Lunga	4	Fabbro 3	Riparare	Inusuale

PUGNO BALISTICO

Munizioni: Cartucce per Fucile a Pompa

Il pugno balistico è composto da un fucile a pompa montato sul polso con una piastra a pressione da equipaggiare sulle nocche. L'impatto contro la piastra innesca il meccanismo di fuoco e il fucile spara direttamente sul bersaglio nel momento stesso in cui questo viene colpito da un pugno, causando danni devastanti.

Speciale: Quest'arma da mischia richiede munizioni e consuma un proiettile ogni volta che viene azionata. A causa della qualità Ricarica Lenta, deve essere ricaricata utilizzando un'azione minore dopo ogni utilizzo. Se sprovvisto di munizioni, può comunque essere utilizzato per compiere un normale attacco Senza Armi.

PUNGOLO PER IL BESTIAME

Di norma viene usato per guidare e radunare il bestiame più ostinato, ma è ottimo per fare la stessa cosa anche contro i nemici. Oltre a essere dotato della classica punta simile a un taser che produce elettricità, sull'estremità che viene utilizzata per colpire il bersaglio è stata anche montata una bobina metallica elettrificata, collegata a un paio di batterie fissate con del nastro isolante vicino all'impugnatura.

SPADA PARAURTI

La spada paraurti è stata realizzata a partire da un paraurti cromato d'auto, martellato e affilato fino a trasformarlo in una lama pesante e spessa. La targa è ancora attaccata e il tubo di scappamento, montato all'estremità opposta della lama, funge da impugnatura improvvisata.

SPADA CHITARRA

Una spada a forma di chitarra... o forse una chitarra che funge da spada? In entrambi i casi, forse ha bisogno di essere accordata dopo ogni cosa che uccide.

Speciale: Quando viene utilizzata per compiere un attacco furtivo è necessario aumentare di 1 il livello di complicazione, a causa del suono che produce.



TAMBURELLO MORTALE

A metà tra un tirapugni e un tamburello, questa curiosa arma è un insieme di lame e campanelli pensato per essere piantato nel nemico a colpi di pugno, ma con un sottofondo musicale degno del più brutale degli omicidi.

Speciale: Quando viene utilizzato per compiere un attacco furtivo è necessario aumentare di 1 il livello di complicazione, a causa del tintinnio che produce.

TAMBURO DA GUERRA

Composta da un tamburo metallico decorato da pezzi appuntiti di lattine e montato su un'asta, quest'arma aggiunge un tocco di ritmo a ogni commozione cerebrale che provoca.

Speciale: Quando viene utilizzato per compiere un attacco furtivo è necessario aumentare di 1 il livello di complicazione, a causa del suono che produce.

ESPLOSIVI

ESPLOSIVI	TIPO DI ARMA	GRADO DI DANNO	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DI DANNO	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Cartoccio	Esplosiva	4 	-	Fisico	Esplosivo, Mina	0,5	25	1
Detonatore	Esplosiva	Speciale	-	-	-	0,5	75	3
Dinamite	Esplosiva	5 	-	Fisico	Esplosiva, Da Lancio (M)	<0,5	25	2
Esplosivo al Plastico	Esplosiva	10 	Dirompenti, Penetranti 1	Fisico	Esplosivo, Innesco Ritardato (X), Piazzabile	1	200	4
Granata Accecante	Esplosiva	Speciale	Speciali	Speciale	Esplosiva, Da Lancio (M)	0,5	40	2
Granata Criogenica	Esplosiva	6 	Congelanti	Da Energia	Esplosiva, Da Lancio (M)	0,5	50	3
Granata a Frammentazione MIRV	Esplosiva	5 	Propagati	Fisico	Esplosiva, Da Lancio (M)	0,5	75	4
Granata Fumogena	Esplosiva	Speciale	Speciali	Speciale	Esplosiva, Da Lancio (M)	0,5	40	2
Mina Criogenica	Esplosiva	6 	Congelanti	Da Energia	Esplosiva, Mina	0,5	50	3
Pacchetto di Dinamite	Esplosiva	9 	Dirompenti	Fisico	Esplosivo, Innesco Ritardato (X), Piazzabile	1	150	3

CARTOCCIO

Il cartoccio è un ordigno improvvisato e rudimentale. Consiste in un barattolo di latta, sigillato e riempito di dinamite, oltre che dotato di un sensore fissato lateralmente con del nastro adesivo.

Speciale: Il cartoccio può sostituire la sua qualità **Mina** con le qualità **Innesco Ritardato (X)** e **Piazzabile**. Per farlo è necessario superare una prova di **PER + Esplosivi** con difficoltà 1 e dedicare qualche minuto ad apporare queste modifiche. Il valore della qualità **Innesco Ritardato (X)** viene stabilito al momento del posizionamento dell'esplosivo.

DETONATORE

Assomiglia all'impugnatura di una pistola, dotata di grilletto e di un'antenna piuttosto corta. Un detonatore consente di innescare esplosivi piazzati a distanza.

Speciale: Quando viene posizionato un esplosivo con la qualità **Piazzabile**, se si possiede un detonatore, è possibile scegliere di innescarlo a distanza. Questo rimuove la qualità dell'arma **Innesco Ritardato (X)** e significa che è possibile farlo detonare come azione minore in qualsiasi momento della scena, purché ci si trovi entro gittata Lunga dall'ordigno stesso. È inoltre possibile tentare di far esplodere più dispositivi col medesimo detonatore; per farlo è necessario superare una prova di **PER + Esplosivi** la cui difficoltà aumenta di +1 per ogni esplosivo, oltre al primo collegato al detonatore. Quando il detonatore viene attivato, tutti i dispositivi a esso collegati esplodono contemporaneamente.

DINAMITE

La dinamite è un esplosivo abbastanza basilare, composto da un bastoncino pressato all'interno di una struttura in argilla assorbente o un materiale simile, e imbevuto di nitroglicerina. È un esplosivo compatto, relativamente economico e abbastanza stabile, non così difficile da realizzare. Tuttavia, conservare la dinamite troppo a lungo può rivelarsi pericoloso: quando è vecchia, tende a "sudare" nitroglicerina e va maneggiata con molta cautela.

Si trova spesso sotto forma di singoli candelotti, che possono essere lanciati singolarmente come una granata o uniti insieme e dotati di un timer, come una bomba.

Speciale: I singoli candelotti di dinamite hanno una miccia corta che esplode nello stesso turno in cui vengono

accesi (e lanciati), funzionando come una normale granata. Un personaggio può preparare delle micce più lunghe superando una prova di **PER + Esplosivi** con difficoltà 1: ottenendo un successo si realizza un candelotto con una miccia più lunga, più un candelotto aggiuntivo per ogni PA speso in questo modo. La dinamite a miccia lunga possiede la qualità **Innesco Ritardato (X)**, dove X indica un valore che viene stabilito al momento della preparazione delle micce più lunghe.

I pacchetti di dinamite possiedono la qualità **Innesco Ritardato (X)**, dove X indica un valore stabilito al momento del posizionamento dell'esplosivo.

ESPLOSIVO AL PLASTICO

L'esplosivo al plastico è stato utilizzato per decenni prima della Grande Guerra e tuttora svolge egregiamente il suo lavoro. Come il suo parente più anziano, la dinamite, anche l'esplosivo al plastico è sia uno strumento che un'arma. È un composto molto stabile e malleabile. Può essere fatto esplodere con detonatori a distanza o a tempo e può essere fatto esplodere insieme ad altri esplosivi ad alto potenziale.

Speciale: Il valore della qualità **Innesco Ritardato (X)** viene stabilito al momento del posizionamento dell'esplosivo.

GRANATA ACCECANTE

Queste granate non letali sono progettate per disorientare gli avversari senza infliggere danni diretti: quando esplodono, producono un boato assordante e un lampo accecante (da cui il nome), lasciando gli avversari storditi e vulnerabili. Le vittime, per il resto, sono illese, ma proprio perché vulnerabili... è improbabile che rimangano intere ancora a lungo.

Speciale: Se una granata accecante viene attivata, ogni personaggio che si trova all'interno del suo raggio d'azione viene stordito, subendo gli stessi effetti dell'effetto del danno Stordente. Se la granata manca il bersaglio, l'effetto è nullo.

GRANATA CRIOGENICA



Le granate criogeniche rilasciano una nube di sostanze chimiche aerosolizzate a temperatura estremamente bassa (l'azoto liquido è un ingrediente comune). Questo aerosol sottrae rapidamente il calore all'ambiente circostante, lasciando congelati i nemici e gli oggetti coinvolti nell'esplosione.

GRANATA A FRAMMENTAZIONE MIRV

Le granate a frammentazione MIRV, una volta lanciate, rilasciano una serie di piccole bombe che si disperdono in un'ampia area prima di esplodere.

GRANATA FUMOGENA

Le granate fumogene vengono usate sia come dispositivi di segnalazione che per fornire copertura. Una reazione chimica tra diversi agenti al loro interno, una volta innescata, produce un fumo colorato utile per segnalare una posizione, oppure una densa nube chimica utile a nascondersi.

Speciale: Quando esplosione, genera una nube di fumo che riempie l'area colpita. I personaggi non possono vedere dentro o attraverso la nube dall'esterno, questo aumenta di +2 la difficoltà di tutte le prove basate su PER e di tutte le prove per attaccare effettuate da o contro chiunque si trovi all'interno. Il fumo si dissipa col passare del tempo. Alla fine di ogni round, tirare 1 , più +1  per ogni turno in cui la nube ha persistito. Ottenendo uno o più Effetti, la nube si è dispersa a sufficienza.

MINA CRIOGENICA

Le mine criogeniche funzionano in modo simile alle granate criogeniche, emettendo sostanze chimiche congelanti quando vengono attivate.

MOD ALLE ARMI

Di seguito sono elencate le mod disponibili per personalizzare le armi che si trovano all'interno di questo manuale e in **Fallout: Il Gioco di Ruolo**.

MOD ALLE ARMI LEGGERE

Di seguito sono elencate le mod disponibili per determinate Armi Leggere.

MOD AL CASTELLO	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Castello Perforante	Perforante	Ottiene Penetrante 1	-	+3	Fanatico delle Armi 1
Castello 9mm	9mm	L'arma infligge 3  danni, utilizza munizioni da 9mm, +1 Cadenza di Fuoco	-0,5	+10	Fanatico delle Armi 2
Castello .357	.357	L'arma infligge 5  danni, utilizza munizioni da .357, ottiene Violento	+0,5	+35	Fanatico delle Armi 3
Castello Automatico Perforante	Automatico Perforante	-1  , +2 Cadenza di Fuoco, ottiene Penetrante 1, ottiene Impreciso, ottiene Raffica	+0,5	+40	Fanatico delle Armi 3
Castello Automatico Temprato	Automatico Temprato	+2 Cadenza di Fuoco, ottiene Impreciso, ottiene Raffica	+1	+58	Fanatico delle Armi 3
Castello Automatico Rapido	Rapido	-1  , +3 Cadenza di Fuoco, ottiene Impreciso, ottiene Raffica	+1	+63	Fanatico delle Armi 4
Castello Calibrato Potente	Calibrato Potente	+2  , ottiene Violento	+1,5	+68	Fanatico delle Armi 4
Castello Automatico Perforante Temprato	Automatico Perforante Temprato	+2 Cadenza di Fuoco, ottiene Penetrante 1, ottiene Impreciso, ottiene Raffica	+1,5	+78	Fanatico delle Armi 4
Castello Automatico Potente	Automatico Potente	+1  , +2 Cadenza di Fuoco, ottiene Impreciso, ottiene Raffica	+2	+88	Fanatico delle Armi 4

Queste mod possono essere applicate alle seguenti armi presenti in **Fallout: Il Gioco di Ruolo**.

- **Castello Perforante:** Pistola 10mm, Fucile d'Assalto, Fucile da Combattimento, Fucile da Caccia, Mitragliatrice, Pistola Artigianale
- **Castello 9mm:** Mitragliatrice, Pistola Artigianale
- **Castello .35:** Revolver Artigianale
- **Castello Automatico Perforante:** Pistola 10mm, Fucile d'Assalto, Fucile da Combattimento, Pistola Artigianale
- **Castello Automatico Temprato:** Pistola 10mm, Fucile d'Assalto, Fucile da Combattimento, Fucile a Pompa da Combattimento, Pistola Artigianale
- **Castello Automatico Rapido:** Pistola 10mm, Fucile d'Assalto, Fucile da Combattimento, Fucile a Pompa da Combattimento, Pistola Artigianale
- **Castello Calibrato Potente:** Pistola 10mm, Fucile d'Assalto, Fucile da Combattimento, Fucile da Caccia, Fucile a Pompa da Combattimento, Bolt-Action Artigianale, Pistola Artigianale, Revolver Artigianale
- **Castello Automatico Perforante Temprato:** Pistola 10mm, Fucile d'Assalto, Fucile da Combattimento, Pistola Artigianale
- **Castello Automatico Potente:** Pistola 10mm, Fucile d'Assalto, Fucile da Combattimento, Fucile a Pompa da Combattimento, Pistola Artigianale







Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi:

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Castello 9mm	3	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
Castello .357	3	Fanatico delle Armi 3	Riparare	Inusuale
Castello Perforante	3	Fanatico delle Armi 1	Riparare	Inusuale
Castello Automatico Perforante	4	Fanatico delle Armi 3	Riparare	Inusuale
Castello Automatico Temprato	4	Fanatico delle Armi 3	Riparare	Inusuale
Castello Automatico Rapido	4	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
Castello Calibrato Potente	4	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
Castello Automatico Potente	4	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
Castello Automatico Perforante Temprato	5	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale



MOD ALLE ARMI A ENERGIA

Di seguito sono elencate le mod disponibili per determinate Armi a Energia.

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA BOCCA					
Separatore di Raggio Amplificato	Sparso Migliorato	Ottiene Propagato, -1 Cadenza di Fuoco, diminuisce la Gittata di -1 grado	+0,5	+15	Scienza! 2
Concentratore di Raggio Messo a Punto	Concentrato Migliorato	Aumenta la Gittata di +1 grado, ottiene Di Precisione	+0,5	+18	Scienza! 2
Lenti di Compensazione Circolari Quantiche	Puntamento Migliorato	+2 Cadenza di Fuoco, perde Impreciso	+0,5	+21	Scienza! 3
MOD ALLA CANNA					
Canna Lunga Migliorata	Lunga Migliorata	+1  , perde Corpo a Corpo, aumenta la Gittata di +1 grado	+0,5	+15	Scienza! 2
Canna Automatica Migliorata	Automatica Migliorata	Ottiene Raffica, ottiene Impreciso, perde Corpo a Corpo, aumenta la Gittata di +1 grado, +1 Cadenza di Fuoco	+0,5	+18	Scienza! 2
Canna da Cecchino Migliorata	Caricamento Migliorato	+3  , perde Corpo a Corpo, aumenta la Gittata di +1, -1 Cadenza di Fuoco	+0,5	+21	Scienza! 2
Separatore Migliorato	Fucile a Corto Raggio Migliorato	Ottiene Propagato, ottiene Impreciso	+0,5	+25	Scienza! 1
MOD AL CONDENSATORE					
Emettitore di Onde Gamma	Ardente	+1  , ottiene Persistente	+0,5	+14	Scienza! 1
Condensatore Massimizzato	Massimizzato	+2 	+0,5	+17	Scienza! 2
Agitatore Fotonico Potenziato	Agitatore Potenziato	+2  , ottiene Violento	+0,5	+20	Scienza! 2
Emettitore di Onde Gamma Potenziato	Potenziato, Ardente	+2  , ottiene Persistente	+0,5	+23	Scienza! 2
Condensatore Sovraccaricato	Sovraccarico	+3 	+0,5	+42	Scienza! 3

Queste mod possono essere applicate alle seguenti armi presenti in **Fallout: Il Gioco di Ruolo**.

MOD ALLA BOCCA

- **Separatore di Raggio Amplificato:** Laser dell'Istituto, Pistola Laser
- **Concentratore di Raggio Messo a Punto:** Laser dell'Istituto, Pistola Laser
- **Lenti di Compensazione Circolari Quantiche:** Laser dell'Istituto, Pistola Laser

MOD ALLA CANNA

- **Canna Lunga Migliorata:** Laser dell'Istituto, Pistola Laser, Pistola al Plasma
- **Canna Automatica Migliorata:** Laser dell'Istituto, Pistola Laser, Pistola al Plasma
- **Canna da Cecchino Migliorata:** Pistola Laser, Pistola al Plasma
- **Separatore Migliorato:** Pistola al Plasma

MOD AL CONDENSATORE

- **Emettitore di Onde Gamma:** Laser dell'Istituto, Pistola Laser, Pistola al Plasma
- **Condensatore Massimizzato:** Laser dell'Istituto, Pistola Laser, Pistola al Plasma
- **Agitatore Fotonico Potenziato:** Laser dell'Istituto, Pistola Laser, Pistola al Plasma

- **Emettitore di Onde Gamma Potenziato:** Laser dell'Istituto, Pistola Laser, Pistola al Plasma
- **Condensatore Sovraccaricato:** Laser dell'Istituto, Pistola Laser, Pistola al Plasma

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Condensatore Massimizzato	3	Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Emettitore di Onde Gamma	3	Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Agitatore Fotonico Potenziato	4	Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Canna Lunga Migliorata	4	Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Condensatore Sovraccaricato	4	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Separatore Migliorato	4	Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Canna Automatica Migliorata	5	Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Canna da Cecchino Migliorata	5	Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Concentratore di Raggio Messo a Punto	5	Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Emettitore di Onde Gamma Potenziato	5	Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Lenti di Compensazione Circolari Quantiche	5	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Separatore di Raggio Amplificato	5	Scienza! 2	Scienza	Inusuale

MOD ALLE ARMI PESANTI

GATLING LASER

Di seguito sono elencate delle mod aggiuntive disponibili per i Laser Gatling:

MOD AL CONDENSATORE	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI	ABILITÀ
Emettitore di Onde Gamma	Ardente	+1  , ottiene Persistente	+1,5	+169	Scienza! 3	Scienza
Condensatore Massimizzato	Massimizzato	+2 	+1,5	+207	Scienza! 4	Scienza
Agitatore Fotonico Potenziato	Agitato Potenziato	+2  , ottiene Violento	+2,5	+244	Scienza! 4	Scienza
Emettitore di Onde Gamma Potenziato	Potenziato, Ardente	+2  , ottiene Persistente	+2,5	+282	Scienza! 4	Scienza
Condensatore Sovraccaricato	Sovraccarico	+3 	+2,5	+319	Scienza! 4	Scienza

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armi.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Condensatore Massimizzato	3	Scienza! 4	Scienza	Inusuale
Emittitore di Onde Gamma	3	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Agitatore Fotonico Potenziato	4	Scienza! 4	Scienza	Inusuale
Condensatore Sovraccaricato	4	Scienza! 4	Scienza	Inusuale
Emittitore di Onde Gamma Potenziato	5	Scienza! 4	Scienza	Inusuale

ABBIGLIAMENTO

VESTITI E COMPLETI

ABBIGLIAMENTO	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI				
COMPLETI							
Completo di Caesar	2	2	0	Braccia, Gambe, Torso	1,5	350	5
Giacca da Battaglia Corazzata della Confraternita	4	1	1	Braccia, Gambe, Torso	10	400	4
Giacca da Bombardiere della Confraternita	2	5	1	Braccia, Gambe, Torso	2	40	3
Pelliccia del Cacciatore	2	2	0	Braccia, Gambe, Torso	7,5	50	2
Tuta a Razzo di Nuka-Girl	1	4	4	Tutte	4	165	4
Tuta Spaziale	1	4	2	Braccia, Gambe, Torso	4	100	4
Tuta Sterile	0	0	6	Tutte	2,5	65	2
COPRICAPI							
Cappello Porta-Birra	0	0	0	Testa	0,5	15	2
Cappuccio del Cacciatore	1	1	0	Testa	1	15	2
Casco Tattico Marino	2	2	2	Testa	1	25	3
Casco da Tuta Spaziale	1	4	2	Testa	2,5	85	3
VESTITI							
Tuta Militare da Subacqueo	1	1	1	Braccia, Gambe, Torso	1	25	3
Tuta Sottoarmatura	0	0	0	Braccia, Gambe, Torso	0,5	30	2

COMPLETO DI CAESAR

Un abito finemente realizzato, comodo e fortemente ispirato all'iconografia dei comandanti dell'antica Roma. Permette a chiunque lo indossi di avere un assaggio della gravitas di un vero Caesar a comando della Legione, rendendo più facile incutere timore nei propri nemici e in chiunque sia a conoscenza delle atrocità che questa banda di predoni ha compiuto.

Speciale: La reputazione di Caesar si è diffusa in lungo e in largo, chiunque indossi questo completo può ritirare 1d20 in tutte le prove di **Oratoria** mirate a minacciare o intimidire l'interlocutore.

CAPPELLO PORTA-BIRRA

Un qualunque cappello, modificato con tubi e portabicchieri o lattine collegati a un imbuto. Permette a chi lo indossa di gustarsi una bevanda rinfrescante, mantenendo le mani libere.

Speciale: Al di fuori del combattimento, si può riempire il cappello porta-birra con una bevanda a scelta. Durante un combattimento, è possibile consumare quella bevanda come azione minore e non come azione maggiore.

CASCO TATTICO MARINO

Un casco leggero con maschera per la respirazione subacquea incorporata, progettato per essere utilizzato dai soldati che effettuano operazioni sottomarine di ricognizione notturna.

Speciale: Quando questa maschera viene indossata assieme a una Tuta Militare da Subacqueo, chi la indossa può respirare sott'acqua.

GIACCA DA BATTAGLIA CORAZZATA DELLA CONFRATERNITA

Un pesante cappotto di pelle imbottito e rinforzato, spesso assegnato agli alti ufficiali della Confraternita d'Acciaio e indossato sopra l'uniforme della Confraternita.

Una Giacca da Battaglia Corazzata può essere rinforzata con una Trama Balistica (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 128).

GIACCA DA BOMBARDIERO DELLA CONFRATERNITA

Una giacca di pelle imbottita con un colletto foderato di pelliccia, da indossare sopra l'uniforme. Viene usata

principalmente dai bombardieri della Confraternita d'Acciaio e da altri membri del personale di volo.

Una Giacca da Bombardiero può essere rinforzata con una Trama Balistica (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 128).

TUTA STERILE

Una tuta da lavoro realizzata in tessuto plastificato, dotata di guanti di gomma, un cappuccio e una maschera respiratoria. La tuta, se indossata correttamente col cappuccio alzato e la maschera ben posizionata sul volto, filtra l'aria in entrata e in uscita, proteggendo chi la indossa dall'ambiente esterno e viceversa. **Speciale:** L'ambiente protettivo creato da questa tuta consente di ritirare 1d20 in tutte le prove basate su **COS** fintanto che la si indossa. Non fornisce protezione quando il cappuccio è abbassato o se la maschera viene rimossa.

PELLICCIA DEL CACCIATORE

Questo indumento, realizzato con pellicce, reti di scarto e cuoio, offre calore e permette a chi la indossa di confondersi tra le ombre, oltre a garantire una modesta protezione dagli urti, ma non dalle radiazioni.

Speciale: Indossare questa pelliccia equivale a indossare 4 componenti di Armatura Ombrata.

TUTA MILITARE DA SUBACQUEO

Una muta in neoprene progettata per le operazioni di ricognizione sottomarine notturne e comunemente indossata con un Casco Tattico Marino.

Speciale: Indossando questa tuta, il personaggio non soffre l'esposizione al freddo anche se nuota in acque gelide.

TUTA A RAZZO DI NUKA-GIRL

Questo costume, ispirato alla mascotte della Nuka-Cola, fu distribuito a tutti i rivenditori e a livello nazionale per Halloween 2062. È diventato un oggetto da collezione molto ricercato dai consumatori.

Speciale: Quando il costume e il casco sono indossati insieme è possibile respirare sott'acqua e in qualsiasi altro luogo in cui l'atmosfera non permetterebbe di respirare normalmente.

TUTA SPAZIALE E CASCO DA TUTA SPAZIALE

Ispirato alle vere tute spaziali, questo scintillante costume è sorprendentemente funzionale... per essere stato pensato come un costume di Halloween.

Speciale: Quando il costume e il casco sono indossati insieme è possibile respirare sott'acqua e in qualsiasi altro luogo in cui l'atmosfera non permetterebbe di respirare normalmente.

TUTA SOTTOARMATURA

Un abbigliamento resistente, composto da pantaloni, guanti, camicia a maniche lunghe e stivali robusti. L'equipaggiamento è dotato anche di un'imbottitura in punti strategici ed è stato progettato per essere indossato sotto l'Armatura Scout (pag. 91). Garantisce comodità e libertà di movimento, riducendo al minimo gli impedimenti e le distrazioni. È disponibile in diverse combinazioni di colori, adatte a più ambienti diversi come la foresta, la città, durante le stagioni più fredde e così via.

Speciale: Indossare una sottoarmatura permette di ritirare 1d20 su una prova basata su **FOR** o **PER** in ogni scena.

La tuta sottoarmatura può essere dotata di un ulteriore fodera protettiva aggiuntiva, equipaggiando una delle mod indicate di seguito. Tutte le mod alla Tuta Sottoarmatura vengono **applicate utilizzando l'abilità Riparare**.

MOD RIVESTIMENTI	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Rivestimento Trattato	+1 Resistenza ai danni Fisici, +2 Resistenza ai danni Da Energia, +1 Resistenza ai danni Da Radiazioni	-	+9	-
Rivestimento Resistente	+2 Resistenza ai danni Fisici, +2 Resistenza ai danni da Energia, +1 Resistenza ai danni da Radiazioni	-	+15	Armaiolo 1
Rivestimento Protettivo	+2 Resistenza ai danni Fisici, +2 Resistenza ai danni da Energia, +1 Resistenza ai danni da Radiazioni. Può ritirare i dadi utilizzati nelle prove di FOR o PER due volte per scena.	-	+24	Armaiolo 1
Rivestimento Schermato	+3 Resistenza ai danni Fisici, +3 Resistenza ai danni da Energia, +1 Resistenza ai danni da Radiazioni. Può ritirare i dadi utilizzati nelle prove di FOR o PER due volte per scena.	-	+36	Armaiolo 2

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armature.

MOD RIVESTIMENTI	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Rivestimento Trattato	2	-	Riparare	Comune
Rivestimento Protettivo	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Rivestimento Resistente	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Rivestimento Schermato	4	Armaiolo 2	Riparare	Inusuale

ARMATURE

ARMATURA DA MARINE

Armatura da combattimento utilizzata dai Corpi speciali dei Marine degli Stati Uniti d'America, prima della Grande Guerra. Fornisce una notevole protezione, anche se al costo di un peso piuttosto elevato. Viene indossata sopra la Tuta Militare da Subacqueo e permette scontri anfibi e acquatici.

Ogni componente dell'Armatura da Marine, a eccezione del Casco, supporta due tipi di mod: le mod al Materiale e i Miglioramenti. Il Casco supporta solo le mod al Materiale. Per le mod applicate al Torso è necessario raddoppiare il peso e il costo (questo è stato già fatto per le mod Uniche del Torso). Tutte le mod al Materiale dell'Armatura da Marine vengono **applicate utilizzando l'abilità Riparare**. È considerata un'armatura pesante.

ARMATURA	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI				
Casco da Marine	4	4	2	Testa	5	65	4
Braccio da Marine	4	4	2	Braccio	5	115	4
Gambale da Marine	4	4	2	Gamba	5	100	4
Torace da Marine	4	4	2	Torso	9,5	150	4

MOD AL MATERIALE	RESISTENZA AI DANNI			ALTRI EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI				
Saldato	+1	+1	+1	-	+0,5	+10	-
Rinvenuto	+2	+2	+2	-	+1	+30	Armaiolo 1
Temprato	+3	+3	+3	-	+1	+50	Armaiolo 1
Indurito	+4	+4	+4	-	+1,5	+75	Armaiolo 2

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armature.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Saldato	2	-	Riparare	Comune
Rinvenuto	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Temprato	4	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Indurito	5	Armaiolo 2	Riparare	Inusuale

ARMATURA DA RICOGNIZIONE

Un'armatura leggera largamente utilizzata dalla Confraternita d'Acciaio, composta da una tuta e un cappuccio imbottiti e ignifughi, progettati per essere indossati sotto un'armatura atomica T-45. Lo scopo è proteggere le parti scoperte di chi la usa, oltre che schermare dal calore prodotto. La tuta è stata studiata inoltre per offrire protezione, seppur minima, dagli attacchi

effettuati con armi leggere, nel caso in cui la si debba abbandonare sul campo e uscire (per esempio, per andare in ricognizione senza farsi notare o per svolgere incarichi che richiedono di manipolare un oggetto con delicatezza, impossibili da effettuare finché la si indossa).

L'Armatura da Ricognizione non supporta alcun tipo di mod ed è considerata un'armatura leggera.

ARMATURA	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI				
Armatura da Ricognizione	3	3	2	Tutte	1,5	360	4

ARMATURA DA ROBOT

Da non confondere con le armature per i robot, l'Armatura da Robot è composta da un insieme di componenti ricavati direttamente da questi. È più ingombrante di un'armatura di metallo e offre una protezione leggermente superiore. Di solito viene indossata dai predoni più avvezzi all'utilizzo della tecnologia, come i Rust Devil. Per i Caschi vengono spesso impiegati i gusci esterni degli eyebot, le teste degli Assaultron o quelle dei robot sentinella.

Ogni componente dell'Armatura da Robot, a eccezione del Casco, supporta due tipi di mod: le mod al Materiale e i Miglioramenti. Il Casco supporta solo le mod al Materiale. Per le mod applicate al Torso è necessario raddoppiare il peso e il costo (questo è stato già fatto per le mod Uniche del Torso). Tutte le mod al Materiale dell'Armatura da Robot vengono **applicate utilizzando l'abilità Riparare**.

ARMATURA	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI				
Casco da Robot	2	2	0	Testa	2	10	2
Braccio da Robot	2	2	0	Braccio	2	10	2
Gambale da Robot	2	2	0	Gamba	2	10	2
Torace da Robot	2	2	0	Torso	4	25	2
Casco da Robot Rinforzato	3	3	0	Testa	4	60	3
Braccio da Robot Rinforzato	3	3	0	Braccio	4	60	3
Gambale da Robot Rinforzato	3	3	0	Gamba	4	60	3
Torace da Robot Rinforzato	3	3	0	Torso	8	100	3
Casco da Robot Pesante	4	3	0	Testa	6,5	110	4
Braccio da Robot Pesante	4	3	0	Braccio	6,5	110	4
Gambale da Robot Pesante	4	3	0	Gamba	6,5	110	4
Torace da Robot Pesante	4	3	0	Torso	12,5	175	4

MOD AL MATERIALE	RESISTENZA AI DANNI			ALTRI EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI				
Metallo Verniciato	+1	+1	-	-	+0,5	+10	-
Metallo Smaltato	+2	+2	-	-	+1	+20	Armaiolo 1
Metallo Ombrato	+1	+1	-	Ombrato (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , pag. 133)	+1	+25	Armaiolo 1
Metallo in Lega	+3	+3	-	-	+1,5	+30	Armaiolo 1
Metallo Lucidato	+4	+4	-	-	+2	+40	Armaiolo 2

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armature.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Metallo Verniciato	2	-	Riparare	Comune
Metallo Ombrato	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Metallo Smaltato	4	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Metallo in Lega	5	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Metallo Lucidato	6	Armaiolo 2	Riparare	Inusuale

ARMATURA SCOUT

L'Armatura Scout è stata sviluppata dall'Enclave in seguito alla Grande Guerra ed è un perfezionamento della classica armatura militare da combattimento. Decorata da motivi mimetici, viene usata principalmente dalle forze segrete dell'Enclave ed è progettata per essere indossata sopra una Tuta Sottoarmatura (pag. 87).

Ogni componente dell'Armatura Scout, a eccezione della Maschera, supporta due tipi di mod: le mod al Materiale e i Miglioramenti. La Maschera non supporta alcuna mod. Per le mod applicate al Torso è necessario raddoppiare il peso e il costo (questo è stato già fatto per le mod Uniche del Torso). Tutte le mod al Materiale dell'Armatura Scout vengono **applicate utilizzando l'abilità Riparare**. È considerata un'armatura rinforzata.



ARMATURA	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI				
Maschera da Scout	3	2	2	Testa	0,5	50	4
Braccio da Scout	4	3	2	Braccio	1,5	60	4
Gambale Scout	4	3	2	Gamba	1,5	60	4
Torace Scout	4	3	2	Torso	3,5	90	4

MOD AL MATERIALE	RESISTENZA AI DANNI			ALTRI EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI				
Rinforzato	+1	+1	-	-	+0	+6	-
Fibra di Vetro	+2	+2	-	-	+0	+18	Armaiolo 1
In Polimeri	+3	+3	-	-	+0,5	+30	Armaiolo 2
Ombrato	+1	+1	-	Ombrato (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , pag. 133)	+0,5	+48	Armaiolo 1

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armature.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Rinforzato	3	-	Riparare	Comune
Ombrato	4	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Fibra di Vetro	5	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
In Polimeri	6	Armaiolo 2	Riparare	Inusuale

ARMATURA DELLA LEGIONE

Tutte le armature indossate dalla Legione di Caesar rispettano i principi e il rigore militari della civiltà a cui si sono ispirati: l'antico Impero Romano.

La forma più elementare di armatura della Legione consiste in un equipaggiamento sportivo, dotato di alcuni elementi di recupero utilizzati come protezioni. Il modo più semplice per riconoscere il rango di un legionario è osservare gli inserti della sua armatura; infatti, tra questi possono essere presenti i trofei delle battaglie a cui ha partecipato.

Un Centurione solitamente sfoggia almeno un pezzo di Armatura Atomica e un Casco da Supermutante e, a ulteriore dimostrazione della sua abilità in combattimento, equipaggia questi oggetti senza bisogno di utilizzare un'intelaiatura o di accrescere la propria massa muscolare tramite il V.E.F.

Tutte le mod relative al materiale dell'Armatura della Legione vengono **applicate utilizzando l'abilità Riparare**. Le armature della Legione e della Recluta della Legione sono considerate armature leggere, mentre l'armatura da Centurione della Legione è considerata un'armatura pesante.

ARMATURA	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI				
Casco da Recluta della Legione	2	1	0	Testa	1	50	3
Braccio da Recluta della Legione	1	1	0	Braccio	1	30	3
Gambale da Recluta della Legione	1	1	0	Gamba	1	40	3
Torace da Recluta della Legione	2	2	0	Torso	3	75	3
Casco della Legione	3	2	0	Testa	2,5	75	4
Braccio della Legione	2	1	0	Braccio	2	50	4
Gambale della Legione	3	2	0	Gamba	2	70	4
Torace della Legione	4	3	0	Torso	5,5	100	4
Casco da Centurione della Legione	5	4	0	Testa	5	175	5
Braccio da Centurione della Legione	4	2	0	Braccio	6	140	5
Gambale da Centurione della Legione	4	3	0	Gamba	3	100	5
Torace da Centurione della Legione	5	4	0	Torso	8	200	5
Casco da Legato	5	5	3	Testa	8	250	5

MOD AL MATERIALE	RESISTENZA AI DANNI			ALTRI EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI				
Rinforzato	+1	+1	-	-	+0	+6	-
Ombrato	+2	+2	-	Ombrato (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , pag. 133)	+0,5	+48	Armaiolo 1
Trattato	+3	+3	-	-	+0,5	+15	Armaiolo 1
Borchiato	+4	+4	-	-	+1	+30	Armaiolo 1

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armature.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Rinforzato	3	-	Riparare	Comune
Trattato	4	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Ombrato	5	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Borchiato	6	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale

ARMATURA DI LEGNO

L'Armatura di Legno ha un aspetto estremamente rudimentale ed è composta da una serie di pezzi di cortecchia di albero, tenuti insieme da corde. È attraversata da licheni e, su alcune parti e in particolare sul torace, sono state applicate delle lattine arrugginite che fungono da tasche. Offre scarsa protezione dai danni Fisici e ancora meno da quelli da Energia.

Ogni componente dell'Armatura di Legno supporta le mod al Materiale indicate di seguito. Per le mod applicate al Torso è necessario raddoppiare il peso e il costo. Tutte le mod al Materiale dell'Armatura di Legno vengono applicate utilizzando l'abilità **Riparare**. È considerata un'armatura leggera.

ARMATURA	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI				
Casco di Legno	1	0	0	Testa	1	10	0
Braccio di Legno	1	0	0	Braccio	1	10	0
Gambale di Legno	1	0	0	Gamba	1	10	0
Torace di Legno	1	0	0	Torso	2	25	0

MOD AL MATERIALE	RESISTENZA AI DANNI			ALTRI EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI				
Ombrato	-	-	-	Ombrato (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , pag. 133)	-0,5	+10	Armaiolo 1

Di seguito sono elencate le ricette utili a creare queste mod utilizzando il Banco di Lavoro per Armature.

MOD	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Ombrato	3	Armaiolo 1	Sopravvivenza	Raro

ARMATURA STEALTH CINESE

Un'armatura composta da una tuta scura e aderente, completa di maschera con visiera opaca, progettata per un unico scopo: rendere praticamente invisibile chi la indossa. Sfruttando l'esperienza del popolo cinese in materia di tecnologia stealth, questa armatura contiene un dispositivo portatile che genera un campo modulante in grado di trasmettere la luce riflessa da un lato all'altro di un oggetto, producendo un mimetismo quasi perfetto. Il design della tuta stessa massimizza l'effetto, semplificando la silhouette di chiunque la indossi e andando a creare ampie superfici piatte per ridurre la complessità dell'area da mimetizzare. L'armatura, a cui era stato dato il nome di Hēi Guǐ, veniva indossata dalle temibili unità d'élite di controinsurrezione "Black Ghost" e ha permesso alla Cina di contrastare la forza bruta dell'esercito americano. Purtroppo, alcune unità sono state catturate ugualmente, e le loro armature smembrate e decodificate. Questo processo ha portato allo sviluppo degli Stealth Boy.

Speciale: Indossando questa armatura, è possibile ritirare 1d20 utilizzato in qualunque prova di **Furtività**. Utilizzando l'azione minore Interagire è inoltre possibile attivare l'effetto di mimetizzazione dell'armatura, che permette a chiunque la indossi di diventare praticamente invisibile (questo effetto viene applicato anche all'equipaggiamento). La difficoltà delle prove che i nemici devono superare per individuare il personaggio che la indossa è di +2, ma è possibile comunque sentirlo e i nemici possono accorgersi della sua presenza in altro modo. Se il personaggio viene individuato mentre è mimetizzato, ottiene comunque un bonus di +2 alla difesa. Subire un attacco interrompe l'effetto di mimetizzazione, che deve essere riattivato utilizzando un'azione minore.

L'Armatura Stealth Cinese non supporta alcuna mod ed è considerata un'armatura leggera.

ARMATURA	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI				
Armatura Stealth Cinese	4	4	6	Tutte	2,5	750	6

SCAFANDRO DA PALOMBARO

Un'ingombrante armatura di metallo con inserti in gomma, dotata di una riserva d'aria e progettata per proteggere chiunque la indossi dalla pressione che esercita l'acqua a grandi profondità.

Speciale: Indossando questa armatura è possibile

respirare sott'acqua (e in altri tipi di atmosfere inospitali) e si è immuni a qualsiasi danno inflitto dalla pressione e dalla temperatura dell'acqua.



Lo Scafandro da Palombaro non supporta alcuna mod ed è considerato un'armatura pesante.

ARMATURA	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI				
Scafandro da Palombaro	3	3	9	Tutte	4	350	3

ARMATURE ATOMICHE

ARMATURA ATOMICA DA SCAVO

L'Armatura Atomica da Scavo è stata sviluppata dalla società mineraria Gerrahan per proteggere i minatori dalla caduta di massi e dagli agenti contaminanti presenti nell'aria, aumentando al contempo la velocità di lavoro. Non è mai stata prodotta su larga scala, ma ha comunque goduto di una certa fama grazie alla campagna pubblicitaria in cui è stata presentata come il futuro dell'industria mineraria dell'Appalchia, attirando l'interesse dei minatori contrari all'automazione del processo di estrazione e di altri potenziali clienti. Alcuni prototipi e altre versioni realizzate nel dopoguerra, partendo dagli schemi rinvenuti presso la sede della società mineraria Gerrahan, sono sparsi per la Zona Contaminata.

Speciale: Un personaggio che indossa l'Armatura Atomica da Scavo completa (il torace, entrambe le braccia, entrambi i gambali e il casco) può trasportare fino a 50kg aggiuntivi. Ogni Braccio da Scavo permette inoltre di ottenere +2  quantità di minerali (vedere Scavo ed Estrazione di seguito), per un massimo di +4  quando sono equipaggiate entrambe le Braccia da Scavo.

Ogni pezzo dell'Armatura Atomica da Scavo supporta le normali mod di sistema (vedere **Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 144).

ARMATURA	RESISTENZA AI DANNI			PUNTI SALUTE	PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI					
Casco da Scavo	5	3	8	7	Testa	5	49	3
Braccio da Scavo	3	2	8	7	Braccio	6	61	3
Gambali da Scavo	3	2	8	7	Gamba	6	81	3
Torace da Scavo	6	5	11	14	Torso	7,5	113	3

Scavo ed Estrazione

È possibile trovare dei depositi minerali in affioramenti rocciosi, grotte e miniere sparsi per la Zona Contaminata, soprattutto in Appalachia, dove l'attività principale prima della Grande Guerra era proprio l'industria mineraria.

I Minerali sono una categoria aggiuntiva di materiali che può essere raccolta nei luoghi da rovistare. Al di fuori delle miniere e delle caverne, però, la quantità massima di Minerali che è possibile trovare è pari a 0. Quando è possibile trovare dei Minerali, il GM deve fare riferimento alla tabella di fianco per determinare cosa ottiene il giocatore e in che quantità. Ogni unità di Minerali pesa 0,5kg e non può essere venduta.

La colonna relativa al Materiale Recuperabile indica quanti e quali minerali è possibile ottenere fondendo il minerale in un Laboratorio Chimico. Per farlo, è necessario superare una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. È possibile fondere una quantità di minerali pari al valore di Scienza del proprio personaggio, +1 per ogni PA speso in questo modo. Per fondere un'unità di minerale è necessario utilizzare un'unità di Acido (materiale inusuale). Il carbone però funziona in modo diverso: non è possibile trovare minerali di carbone, ma solo carbone (materiale comune).

D20	MINERALI TROVATI	QUANTITÀ	MATERIALE RECUPERABILE
1-3	Minerali di Alluminio	2+3 	1 alluminio (inusuale)
4-7	Carbone	1+2 	1 carbone (comune)
8-10	Minerali di Rame	2+3 	1 rame (inusuale)
11	Cristalli	2+3 	1 cristallo (raro)
12	Minerali d'Oro	1+2 	1 oro (raro)
13-16	Minerali di Ferro	3+4 	2  ferro (comune)
17-19	Minerali d'Argento	1+2 	1 argento (inusuale)
20	Minerali di Uranio	1+1 	1 materiale nucleare (raro)

ARMATURA ATOMICA HELLCAT

Una variante dell'armatura atomica utilizzata dalla Compagnia Hellcat, un gruppo di mercenari del Pitt. È possibile trovare questo modello nelle vecchie città industriali. Si distingue dalle altre del suo genere grazie alla sua forma particolare e per i rinforzi speciali, che le permettono di riflettere i danni causati dai proiettili e persino dalle granate.

Speciale: Un personaggio che indossa l'Armatura Atomica Hellcat ottiene +1 alla Resistenza ai danni Fisici causati dagli attacchi a distanza.

Ogni pezzo dell'Armatura Atomica Hellcat supporta le normali mod di sistema (vedere **Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 144).

ARMATURA	RESISTENZA AI DANNI			PUNTI SALUTE	PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI					
Casco Hellcat	6	4	8	9	Testa	4	65	3
Braccio Hellcat	5	3	8	9	Braccio	4	105	3
Gambale Hellcat	5	3	8	9	Gamba	5	105	3
Torace Hellcat	9	4	9	15	Torso	6	146	3

ARMATURA ATOMICA T-65

Un'armatura atomica altamente sofisticata, utilizzata da ciò che è rimasto dei Servizi Segreti degli Stati Uniti d'America ancora a lavoro in alcuni Vault particolarmente importanti.

Ogni pezzo dell'Armatura Atomica T-65 supporta le normali mod di sistema (vedere **Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 144).

ARMATURA	RESISTENZA AI DANNI			PUNTI SALUTE	PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	DA RADIAZIONI					
Casco T-65	9	7	8	12	Testa	5,5	100	5
Braccio T-65	7	6	8	10	Braccio	6	160	5
Gambale T-65	7	6	8	10	Gamba	7	160	5
Torace T-65	10	9	9	22	Torso	7,5	230	5



OGGETTI LEGGENDARI

La Zona Contaminata è ricca di oggetti davvero unici, caratterizzati da una fattura insolita, un progettazione bizzarra, materiali rari, famigerata reputazione, anomale proprietà... o una combinazione di tutti questi elementi. Nel loro insieme, oggetti del genere vengono considerati Leggendaria.

Quando un personaggio uccide o sconfigge una creatura **Leggendaria** o un personaggio **Maggiore**, uno degli oggetti in suo possesso (o che il giocatore ha depredata) è un **Oggetto Leggendaria**. Qualora il nemico in questione non possieda un bottino nel senso più tradizionale del termine (come nel caso delle creature che diventano carne da macello), è comunque possibile reperire un oggetto leggendaria nelle vicinanze, qualcosa che la creatura custodiva nella propria tana magari o qualcosa che ha divorato e non ha ancora digerito. Un Oggetto Leggendaria "di proprietà di" qualcuno non deve

necessariamente essere equipaggiato da questa creatura o da questa persona, può anche trovarsi in una cassaforte all'interno della base di un gruppo di predoni o essere stato rubato da un altro nemico.

Allo stesso modo, un personaggio che svolge una missione per conto di un personaggio **Maggiore**, o che comunque lo aiuta in qualche modo, può ottenere un Oggetto Leggendaria come ricompensa una volta che ha portato a termine il suo compito (a discrezione del GM).

Un **Oggetto Leggendaria** possiede sempre una proprietà speciale. Di seguito è possibile trovare una lista di proprietà per le **Armi Leggendarie** e i pezzi di **Armature Leggendarie**. Un Oggetto Leggendaria accresce la propria rarità di +2 e moltiplica il suo costo di 5, anche se normalmente non è possibile trovare armi e armature del genere in commercio.

ARMI LEGGENDARIE

Di seguito sono elencate le proprietà che possono essere applicate alle **Armi Leggendarie**. Alcune di queste possono essere applicate solo a specifiche tipologie di armi: le Armi Leggere, le Armi a Energia, le Armi Pesanti, le Armi da Mischia e quelle Senza Armi. Per questo motivo, gli Archi, gli Esplosivi e le Armi da Lancio non possono essere Armi Leggendarie.

Armi Leggendarie Insolite

Ci sono alcune armi che si adattano in modo meno immediato alle regole delle Armi Leggendarie e per questo subiscono le seguenti modifiche:

- Le Armi Leggere che godono della qualità Esplosive vengono considerate Armi Pesanti.
- Le Mitragliatrici, le Pistole Gatling e i Mitragliatori a Canne Rotanti vengono considerati Armi Leggere.

Per creare un'Arma Leggendaria, come prima cosa è necessario scegliere un'arma. Dopodiché, il giocatore deve tirare 1d20 e in base al risultato ottenuto consultare una delle tabelle illustrate di seguito, come indicato qua sotto. È possibile spendere 1 punto Fortuna per scegliere se tirare sulla tabella 1 o sulla tabella 2.

D20	TABELLA
1-10	Tabella Armi Leggendarie 1
11-20	Tabella Armi Leggendarie 2

A questo punto, il giocatore deve nuovamente tirare 1d20 per determinare quale proprietà Leggendaria applicare all'Arma in base al tipo di quest'ultima. È possibile spendere 1 punto Fortuna per aumentare o diminuire il risultato di un ammontare pari al proprio punteggio di FRT.

TABELLA ARMI LEGGENDARIE 1

PROPRIETÀ LEGGENDARIA	ARMI LEGGERE	ARMI A ENERGIA	ARMI PESANTI	ARMI DA MISCHIA	SENZA ARMI
Agile	1	1	1	-	-
Dell'Alchimista	2	2	2	1	1
Ammazzaghoul	3	3	3	2	2
Ammazzamutanti	4	4	4	3	3
Dell'Assassino	5	5	5	4	4
Del Berserker	-	-	-	5	5
Del Cacciatore	6	6	6	6	6
Del Cavaliere	-	-	-	7	7
Congelante	7	7	7	8	8
A Doppio Colpo	8	8	8	-	-
Del Duellante	-	-	-	9	9
Dell'Inseguitore	9	9	9	-	-
Esasperante	10	10	10	10	10
Esplosiva	11	-	-	-	-
A Estrazione Rapida	12	11	11	11	11
Feritrice	13	12	12	12	12
Folgorante	-	-	-	13	-
Fomentata	14	13	13	14	14
Fortunata	15	14	14	15	15
Furiosa	-	-	-	16	16
Glaciale	-	-	-	17	-
Imperturbabile	16	15	15	-	-
Impetuosa	17	16	16	-	-
Implacabile	18	17	17	18	17
Ritirare il dado	19-20	18-20	18-20	19-20	18-20

TABELLA ARMI LEGGENDARIE 2

PROPRIETÀ LEGGENDARIA	ARMI LEGGERE	ARMI A ENERGIA	ARMI PESANTI	ARMI DA MISCHIA	SENZA ARMI
Incandescente	-	-	-	1	-
Incendiaria	1	-	-	-	-
Infallibile	2	1	1	-	-
Infuso al Plasma	3	-	-	-	-
Insanguinata	-	-	-	2	1
Irradiata	4	2	2	3	2
Menomante	5	3	3	4	3
Notturna	6	4	4	5	4
Perforante	7	5	5	6	5
Possente	-	-	-	7	6
Potente	8	6	6	-	-
Rapida	9	7	7	-	-
Sbilanciante	10	8	8	8	7
Sfascia-ginocchio	11	9	9	9	8
Della Sentinella	-	-	-	10	9
Del Sicario	12	10	10	-	-
Dello Sterminatore	13	11	11	11	10
Del Tecnocida	14	12	12	12	11
Del Tossico	15	13	13	13	12
Veemente	16	-	-	-	-
Ritirare il dado	17-20	14-20	14-20	12-20	13-20

AGILE

Armi Leggere, Armi a Energia, Armi Pesanti

Un'arma **Agile** consente di restare sempre in movimento anche mentre si spara!

Quando chi impugna quest'arma effettua l'azione Mirare, può anche compiere l'azione minore di Movimento gratuitamente.

DELL'ALCHIMISTA

Tutte le Armi

Un'arma **dell'Alchimista** è a dir poco intossicante!

L'arma ottiene l'effetto del danno **Persistente (da Veleno)**.

AMMAZZAGHOUL

Tutte le Armi

Un'arma **Ammazzaghoul** è perfetta per sbarazzarsi velocemente di questi nemici immortali!

Quest'arma effettua danni **Violenti** contro i ghouls. Qualora l'arma possieda già l'effetto del danno **Violento**, allora infligge +2 danni per ogni Effetto ottenuto, invece che +1.

AMMAZZAMUTANTI

Tutte le Armi

Un'arma **Ammazzamutanti** fa fuori in un baleno quei bestioni così possenti!

Quest'arma effettua danni **Violenti** contro i supermutanti. Qualora l'arma possieda già l'effetto del danno **Violento**, allora infligge +2 danni per ogni Effetto ottenuto, invece che +1.

DELL'ASSASSINO

Tutte le Armi

Un'arma dell'Assassino è particolarmente letale se utilizzata contro gli esseri umani!


Gli attacchi di quest'arma ottengono l'effetto **Violento** quando indirizzati contro un essere umano. Se l'arma possiede già l'effetto del danno **Violento**, infligge +2 danni per Effetto ottenuto invece che +1.

I personaggi umani sono tutti coloro che appartengono alla Confraternita d'Acciaio, i Sopravvissuti, gli Abitanti del Vault e ogni PNG che possiede Umano come parola chiave e non la parola Mutato.

DEL BERSERKER

Armi da Mischia, Senza Armi

L'arma di un **Berserker** è più letale se impugnata da chi è incurante del pericolo!

Quando l'arma viene impugnata da un personaggio che ha un valore di resistenza ai danni Fisici inferiore a 6, questa infligge +1  danni per ogni punto di resistenza ai danni Fisici inferiore a 6.

DEL CACCIATORE

Tutte le Armi

L'arma **del Cacciatore** è ideale per sbarazzarsi in un attimo della fauna selvatica!

Quest'arma effettua danni **Violenti** contro mammiferi e rettili. Qualora l'arma possieda già l'effetto del danno **Violento**, allora infligge +2 danni per ogni Effetto ottenuto, invece che +1.

DEL CAVALIERE

Armi da Mischia, Senza Armi

Un'arma **del Cavaliere** aiuta chi la impugna a resistere ai danni mentre è in movimento!

Quando chi impugna quest'arma utilizza l'azione Difendere o Scattare, ottiene +2 resistenza ai danni Fisici all'inizio del suo prossimo turno.

CONGELANTE

Tutte le Armi


Un'arma **Congelante** sottrae calore ai suoi bersagli, congelandoli sul posto!

Effettuando un attacco con quest'arma è possibile spendere un punto Fortuna per aggiungere l'effetto del danno **Congelante**.

A DOPPIO COLPO

Armi Leggere, Armi a Energia, Armi Pesanti


Un'arma **a Doppio Colpo** spara il doppio dei proiettili per il doppio del massacro!

L'arma ottiene l'Effetto del danno **Violento** e infligge +2  ma guadagna anche la qualità Consumo Elevato (2).

DEL DUELLANTE

Armi da Mischia, Senza Armi

Un'arma **del Duellante** è ottima per respingere gli attacchi in mischia!

Quando chi impugna quest'arma utilizza l'azione Difendere e viene mancato da un attacco in mischia, tirare 1 . Ottenendo 1 Effetto, l'attaccante viene disarmato: l'arma gli viene strappata dalle mani e atterra in un punto qualsiasi entro gittata Ravvicinata, ma non è più a Portata.

DELL'INSEGUITORE

Armi Leggere, Armi a Energia, Armi Pesanti

Un'arma **dell'Inseguitore** permette di dare vita a uno scontro devastante!

Quando si effettua un attacco furtivo con quest'arma e non si compiono altre azioni in quel turno, a eccezione dell'azione minore Mirare, è possibile sostituire 1d20 nella propria riserva di dadi (prima di tirare) con un d20 il cui risultato viene automaticamente considerato 1.

ESASPERANTE

Tutte le Armi

Un'arma **Esasperante** fa infuriare i nemici a tal punto che non sono più in grado di riconoscere chi sono i loro alleati!

Quando quest'arma infligge danni a un nemico è possibile spendere 1 punto Fortuna per farlo anche infuriare. Per il resto della scena, il nemico infuriato attacca l'avversario più vicino a patto che possa vederlo.

ESPLOSIVA

Armi Leggere

Un'arma **Esplosiva** riempie l'aria di un'infinità di proiettili esplosivi!

Quando quest'arma viene usata per effettuare un attacco, ogni Effetto ottenuto tirando per i danni dell'arma colpisce un bersaglio secondario a scelta del GM, entro gittata Ravvicinata rispetto al bersaglio principale. Il bersaglio secondario subisce la metà dei danni effettuati sul bersaglio principale. Il primo bersaglio secondario deve trovarsi a Portata rispetto al principale (se possibile) e questo effetto non si somma a quelli dei danni ad Arco o a Raffica.

A ESTRAZIONE RAPIDA

Tutte le Armi

Un'arma a **Estrazione Rapida** arriva in un istante nelle mani di chi vuole usarla!

Quando si estrae quest'arma utilizzando l'azione minore Estrarre Oggetto, l'azione non rientra nel limite delle azioni minori che si possono compiere in un turno e non costa alcun PA.

FERITRICE

Tutte le Armi


Un'arma **Feritrice** apre dei bei buchi che sanguinano copiosamente!

L'arma ottiene l'effetto del danno **Persistente (Fisico)**.

FOLGORANTE

Armi da Mischia


Un'arma **Folgorante** respinge gli aggressori con una scarica di elettricità!

Quando chi impugna quest'arma utilizza l'azione Difendere e viene mancato da un attacco in mischia, l'attaccante subisce immediatamente 4  danni da Energia Stordenti.

FOMENTATA

Tutte le Armi



Un'arma **Fomentata** è il modo migliore per iniziare un combattimento!

Quando quest'arma viene utilizzata per effettuare un attacco infligge +3  danni, se i PS del bersaglio sono al massimo.

FORTUNATA

Tutte le Armi


Un'arma **Fortunata** è proprio quello che ci vuole per avere la sorte dalla propria parte!

Dopo aver usato quest'arma per effettuare un attacco, se sono stati spesi dei punti Fortuna per ritirare i dadi (d20 o ), tirare 1 : ottenendo un Effetto, si recupera un punto Fortuna speso.

FURIOSA

Armi da Mischia, Senza Armi


Un'arma **Furiosa** è più letale contro chi è già stato colpito!

Attaccando un nemico che è già stato colpito con quest'arma durante la medesima scena, è possibile infliggere +1  danni. Questo effetto è cumulativo.

GLACIALE

Armi da Mischia

Un'arma **Glaciale** respinge gli attaccanti grazie al suo freddo intenso!

Quando chi impugna quest'arma utilizza l'azione Difendere e viene mancato da un attacco in mischia, l'attaccante subisce immediatamente 4  danni da Energia Congelanti.

IMPETURBABILE

Armi Leggere, Armi a Energia, Armi Pesanti


Un'arma **Imperturbabile** punta dritta al bersaglio, qualunque cosa succeda attorno!

Quando chi impugna quest'arma effettua l'azione **Mirare**, ottiene +2 resistenza ai danni Fisici fino all'inizio del suo prossimo turno.

IMPETUOSA

Armi Leggere, Armi a Energia, Armi Pesanti

Un'arma **Impetuosa** è letale fino all'ultimo colpo!

Una volta per scena, quando viene utilizzata la quantità massima di munizioni permessa dalla Cadenza di Fuoco dell'arma, è possibile dichiararla come Scarica. Facendo così, l'arma infligge +2  danni, ma è necessario utilizzare un'azione minore per ricaricarla prima di poter sparare di nuovo.

IMPLACABILE

Tutte le Armi


Un'arma **Implacabile** significa che non c'è bisogno di rallentare o fermare la furia distruttiva!

Quando viene inflitto un colpo critico utilizzando quest'arma, è possibile spendere 1 punto Fortuna per recuperare immediatamente tutti i PA spesi per effettuare quell'attacco (per acquistare d20 aggiuntivi, aumentare i propri danni e così via).

INCANDESCENTE

Armi da Mischia

Un'arma **Incandescente** è un avvertimento infuocato che tiene alla larga qualsiasi nemico!

Quando chi impugna quest'arma utilizza l'azione **Difendere** e viene mancato da un attacco in mischia, l'attaccante subisce immediatamente 4  danni da Energia Persistenti.

INCENDIARIA

Armi Leggere

Un'arma **Incendiaria** lascia i nemici abbrustoliti e crivellati di proiettili!

L'arma ottiene l'effetto del danno **Persistente (da Energia)**.

INFALLIBILE

Armi Leggere, Armi a Energia, Armi Pesanti


Un'arma **Infallibile** fa sembrare che il mondo rallenti mentre si prende la mira.

Quando viene effettuata l'azione **Mirare** utilizzando quest'arma, tutte le altre azioni minori e maggiori compiute per il resto del proprio turno costano 1 PA in meno del normale. Questo effetto non può essere sommato ad altri effetti che riducono il costo delle azioni aggiuntive, come assumere la sostanza Jet.

INFUSA AL PLASMA

Armi Leggere





Un'arma Infusa al Plasma aggiunge un tocco di potenza fisica ed energetica a ogni colpo!

L'arma infligge +2  danni e causa sia danni da Energia che danni Fisici, come qualunque altra arma al plasma. Tirare i danni come di consueto e poi ridurre il totale di qualunque valore del bersaglio sia il più basso, tra quello di resistenza ai danni Fisici e quello ai danni da Energia.

INSANGUINATA

Armi da Mischia, Senza Armi

Un'arma **Insanguinata** diventa tanto più letale quanto più chi la impugna è vicino alla morte!

Quando quest'arma viene impugnata da un personaggio i cui PS sono inferiori al suo massimale, infligge +1  danni. Se chi la impugna possiede meno di $\frac{3}{4}$ dei propri PS massimi, infligge +2  danni. Se possiede meno di $\frac{1}{2}$ dei propri PS massimi, infligge +3  danni e se ne possiede meno di $\frac{1}{4}$ infligge +4  danni.



IRRADIATA

Tutte le Armi

Un'arma **Irradiata** trasforma i nemici in cadaveri fluorescenti!

L'arma ottiene l'effetto del danno **Radioattivo**.

MENOMANTE

Tutte le Armi

Un'arma **Menomante** è davvero crudele, lascia i nemici a terra, striscianti e inermi!

Quando quest'arma viene utilizzata per attaccare un braccio o una gamba, causa una ferita se infligge quattro danni o più in un colpo solo (considerando anche le riduzioni dovute alle resistenze del bersaglio).

NOTTURNA

Tutte le Armi

Un'arma **Notturna** è perfetta per fare fuori i nemici nel cuore della notte!

Quest'arma effettua danni **Violenti** quando viene utilizzata tra il tramonto e l'alba. Qualora l'arma possieda già l'effetto del danno **Violento**, allora infligge +2 danni per ogni Effetto ottenuto, invece che +1.

PERFORANTE

Tutte le Armi

Un'arma **Perforante** può trapassare qualsiasi armatura!


Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono l'effetto del danno **Penetrante 2**. Qualora l'arma possieda già l'effetto del danno Penetrante, il valore dell'effetto del danno Penetrante aumenta di +2.

POTENTE / POSSENTE

Tutte le Armi

Un'arma **Potente/Possente** infligge molti più danni del normale!

Questa proprietà prende il nome di Potente se applicata alle armi a distanza, e Possente se applicata alle armi da mischia.

Gli attacchi effettuati con quest'arma infliggono +2  danni.

RAPIDA

Armi Leggere, Armi a Energia, Armi Pesanti

Un'arma **Rapida** viene caricata e fa fuoco molto più velocemente!

Quest'arma ottiene +3 alla Cadenza di Fuoco, che comunque non può essere superiore a 6.

SBILANCIANTE

Tutte le Armi

Un'arma **Sbilanciante** è quello che ci vuole per far vacillare i propri nemici!

L'arma ottiene l'effetto del danno **Stordente**.

SFASCIA-GINOCCHIO

Tutte le Armi

Un'arma **Sfascia-Ginocchio** fa esattamente quello che promette il suo nome!

Quest'arma infligge un colpo critico se causa 3 o più danni (considerando anche le riduzioni dovute alle resistenze del bersaglio).

DELLA SENTINELLA

Armi da Mischia, Senza Armi


Un'arma **della Sentinella** è perfetta per respingere gli attacchi dei nemici stando saldi sul posto!

Chi brandisce quest'arma ottiene +2 resistenza ai danni Fisici e ai danni da Energia, purché non abbia compiuto Movimenti nel turno precedente. La resistenza ai danni Fisici e ai danni da Energia aumenta di +3 se l'arma possiede la qualità Parata.

DEL SICARIO

Armi Leggere, Armi a Energia, Armi Pesanti

Un'arma **del Sicario** è in grado di colpire i punti deboli di ogni bersaglio!

Quando chi impugna quest'arma effettua l'azione Mirare, l'arma infligge +1  danni. Questo beneficio si somma ai danni aggiuntivi causati dalla qualità di Precisione.

DELLO STERMINATORE

Tutte le Armi

L'arma dello **Sterminatore** è particolarmente letale contro insetti e creature del genere!

Quest'arma effettua danni **Violenti** contro insetti, aracnidi e mirelurk. Qualora l'arma possieda già l'effetto del danno **Violento**, allora infligge +2 danni per ogni Effetto ottenuto, invece che +1.

DEL TECNOCIDA

Tutte le Armi


Un'arma del **Tecnocida** è in grado di risolvere rapidamente tutti i problemi legati ai robot!

Quest'arma effettua danni **Violenti** contro i robot. Qualora l'arma possieda già l'effetto del danno **Violento**, infligge allora +2 danni per ogni Effetto ottenuto, invece che +1.

DEL TOSSICO

Tutte le Armi


Un'arma del **Tossico** diventa tanto più pericolosa quante più sostanze ha assunto chi la impugna!

Quest'arma infligge +1  danni per ogni dipendenza di cui soffre il personaggio che la usa.

VEEMENTE

Armi Leggere

Un'arma **Veemente** colpisce come un bramino... anzi, anche peggio!

Quest'arma infligge +2  danni e causa una ferita se infligge quattro danni o più in un colpo solo (considerando anche le riduzioni dovute alle resistenze del bersaglio). Tuttavia, guadagna anche la qualità Rinculo (7) o aggiunge +1 al punteggio di Rinculo esistente.



ARMATURE LEGGENDARIE

Di seguito sono elencate le proprietà che possono essere applicate alle **Armature Leggendarie**. Un'Armatura Leggendaria fornisce sempre +1 alla resistenza ai danni Fisici e alla resistenza ai danni da Energia, in aggiunta a qualunque altra proprietà già posseduta.

Ogni proprietà dell'Armatura Leggendaria può essere applicata una sola volta, a meno che non sia indicato diversamente.

Per creare un'Armatura Leggendaria, come prima cosa è necessario scegliere un pezzo di armatura: può essere un'armatura normale o un'Armatura Atomica. Dopodiché, il giocatore deve tirare 1d20 per determinare quale proprietà riceve l'armatura in base a quale parte del corpo copre. Se l'armatura copre più parti, sceglierne una.

È possibile spendere 1 punto Fortuna per aumentare o diminuire il risultato di un ammontare pari al proprio punteggio di FRT.

Tabella Armature Leggendarie

PROPRIETÀ LEGGENDARIA	TESTA	BRACCIO	TORSO	GAMBA
Dell'Acrobata	-	-	-	1
Affilata	1	1	1	2
Dell'Alchimista	2	2	2	3
Alimentata	3	3	-	4
Alimentata a Radiazioni	4	4	3	5
Ammazzaghoul	5	5	4	6
Ammazzamutanti	6	6	5	7
Dell'Assassino	7	7	6	8
Astuta	8	-	-	9
Del Cacciatore	9	8	7	10
Del Camaleonte	-	-	8	-
Del Campione	-	9	-	-
Del Cavaliere	-	10	-	-
Criogenica	10	11	9	11
Del Duellante	11	12	10	12
Fortunata	12	13	11	13
Incendiaria	13	14	12	14
Inflexibile	-	-	13	-

PROPRIETÀ LEGGENDARIA	TESTA	BRACCIO	TORSO	GAMBA
Del Martire	14	15	14	15
Di Occultamento	15	16	15	16
Punitiva	-	-	16	17
Rinforzante	-	-	17	-
Stimpak Automatico	-	-	18	-
Della Sentinella	-	17	-	-
Dello Scassinatore	-	18	-	-
Dello Scattista	16	-	-	18
Dello Sterminatore	17	19	19	19
Del Tecnicida	18	20	20	20

DELL'ACROBATA

Armatura per Gamba

Indossando l'armatura **dell'Acrobata** si atterra sempre in piedi!

Chi indossa questa armatura dimezza i danni causati dalle cadute, al netto di eventuali riduzioni per la RD. Indossando due pezzi dell'Armatura dell'Acrobata, un personaggio non subisce più danni da caduta.

AFFILATA

Qualunque Pezzo dell'Armatura

Indossare un'armatura **Affilata** è l'ideale per avere intuizioni pungenti e lanciarsi in battute taglienti!

Una volta per scena, quando si indossa questa armatura, si può prendere un dado dalla propria riserva (prima di effettuare il tiro) e utilizzarlo per ottenere un 1 automatico in una prova di INT o CAR.

DELL'ALCHIMISTA

Qualunque Pezzo dell'Armatura

L'Armatura **dell'Alchimista** protegge da qualsiasi tossina!

Questa armatura fornisce +4 resistenza ai danni da Veleno.

ALIMENTATA

Armatura per Testa, Armatura per Braccio, Armatura per Gamba

Indossare un'armatura **Alimentata** consente di essere sempre pronti all'azione!

Chi indossa questa armatura aggiunge 1 PA alla riserva di gruppo all'inizio di ogni turno di combattimento.

ALIMENTATA A RADIAZIONI

Qualunque Pezzo dell'Armatura

Indossando un'armatura **Alimentata a Radiazioni** è possibile trasformare le radiazioni in una forza inarrestabile!

Una volta per scena, quando si indossa questa armatura e si subiscono uno o più danni da Radiazioni, è possibile prendere 1d20 dalla propria riserva (prima di effettuare il tiro) e utilizzarlo per ottenere un 1 automatico su ogni prova di **FOR**. Può essere fatto di nuovo una volta a scena per ogni volta che si subiscono 5 danni da Radiazioni.

AMMAZZAGHOUL

Qualunque Pezzo dell'Armatura

Indossare un'armatura dell'**Ammazzaghoul** significa non dover più temere alcun attacco da parte di questi non-morti!

Questa armatura fornisce +2 resistenza ai danni Fisici, ai danni da Energia e ai danni da Radiazioni effettuati dai ghouls.

AMMAZZAMUTANTI

Qualunque Pezzo dell'Armatura

L'armatura dell'**Ammazzamutanti** è super resistente contro i supermutanti!

Questa armatura fornisce +2 resistenza ai danni Fisici e da Energia effettuati dai supermutanti.

DELL'ASSASSINO

Qualunque Pezzo dell'Armatura

Indossando l'armatura **dell'Assassino** è possibile tenere alla larga i predoni e altri nemici umani!

Questa armatura fornisce +2 resistenza ai danni Fisici e danni da Energia causati da nemici umani.

Ai fini di questa regola, i personaggi umani sono tutti coloro che appartengono alla Confraternita d'Acciaio, i Sopravvissuti, gli Abitanti del Vault e ogni PG che possiede **Umano** come parola chiave e non la parola **Mutato**.

ASTUTA

Armatura per Testa, Armatura per Gamba

Indossando un'armatura **Astuta** si diventa veloci e perspicaci!

Una volta per scena, quando si indossa questa armatura, si può prendere un dado dalla propria riserva (prima di effettuare il tiro) e utilizzarlo per ottenere un 1 automatico in una prova di **AGI** o **PER**.

DEL CACCIATORE

Qualunque Pezzo dell'Armatura

Indossando l'armatura **del Cacciatore** è possibile diventare un predatore nato!

Questa armatura fornisce +2 resistenza ai danni Fisici e da Energia effettuati dai mammiferi e dai rettili.

DEL CAMALEONTE

Armatura per Torso

Indossare un'armatura **del Camaleonte** rende più difficile per i nemici individuare dove ci si è nascosti!

Se il personaggio che indossa questa armatura è nascosto e immobile, la difficoltà delle prove per individuarlo aumenta di +1.

DEL CAMPIONE

Armatura per Braccio

Indossando l'armatura **del Campione** si diventa forti e resistenti!

Una volta per scena, quando si indossa questa armatura, si può prendere un dado dalla propria riserva (prima di effettuare il tiro) e utilizzarlo per ottenere un 1 automatico in una prova di **FOR** o **COS**.

DEL CAVALIERE

Armatura per Braccio


Indossare un'armatura **del Cavaliere** aiuta chi la impugna a resistere ai danni mentre è in movimento!

Quando si effettuano le azioni **Difendere** o **Scattare** mentre si indossa questa armatura, il personaggio ottiene +2 resistenza ai danni **Fisici** in tutti i punti di impatto fino all'inizio del proprio turno successivo.

CRIOGENICA

Qualunque Pezzo dell'Armatura

Con un'armatura **Criogenica** i nemici fanno una bella doccia ghiacciata!

Quando si indossa questa armatura, gli attacchi in mischia dei nemici aumentano di 1 il livello di complicazione e subiscono X  danni da **Energia Congelanti** se si ottiene una complicazione, dove X è pari al numero dei dadi che il nemico avrebbe tirato per attaccare.

DEL DUELLANTE

Qualunque Pezzo dell'Armatura


L'armatura **del Duellante** può mettere a tacere ogni arma!

Quando si indossa questa armatura il livello di complicazione degli attacchi nemici aumenta di 1; se il nemico ottiene una complicazione, la sua arma cade e atterra in un punto qualsiasi a gittata **Ravvicinata** e non a **Portata**.

FORTUNATA

Qualunque Pezzo dell'Armatura


Indossare un'armatura **Fortunata**... porta fortuna!

Una volta al giorno, indossando questa armatura, quando si spende 1 punto **Fortuna** per rilanciare un dado è possibile considerare il risultato di quel tiro come 1. Lo stesso vale per ogni  che sarebbe stato ritirato dopo aver ottenuto un **Effetto**.

INCENDIARIA

Qualunque Pezzo dell'Armatura

Indossare un'armatura **Incendiaria** tiene lontani i nemici che non sopportano il caldo!

Quando si indossa questa armatura, gli attacchi in mischia dei nemici aumentano di 1 il livello di complicazione e subiscono X  danni da **Energia Persistenti** se si ottiene una complicazione, dove X è pari al numero dei dadi che il nemico avrebbe tirato per attaccare.

INFLESSIBILE

Armatura per Torso

Indossando un'armatura **Inflessibile** è impossibile arrendersi!

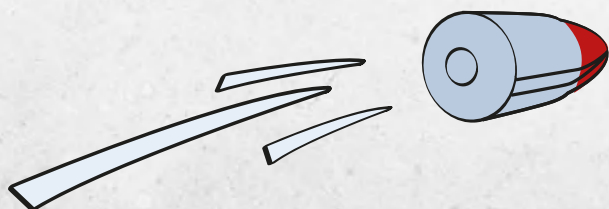
Se i **PS** del personaggio che indossa questa armatura sono inferiori a $\frac{1}{4}$ del suo massimale, può ritirare 1d20 su qualsiasi prova.

DEL MARTIRE

Qualunque Pezzo dell'Armatura

Indossare un'armatura **del Martire** permette di racimolare un po' di forza nei momenti più difficili!

Quando si indossa questa armatura e i propri **PS** sono inferiori a $\frac{1}{4}$ del proprio massimale, le azioni aggiuntive in combattimento costano 1 **PA** in meno. Questo effetto non è cumulabile con altri effetti che riducono il costo di **PA** per compiere azioni aggiuntive, come la sostanza **Jet**.



DI OCCULTAMENTO

Qualunque Pezzo dell'Armatura

Indossando l'armatura di **Occultamento** è possibile scomparire nel bel mezzo di un combattimento!

Una volta per scena, quando si viene colpiti da un attacco in mischia mentre si indossa questa armatura, il personaggio diventa invisibile. Questo effetto funziona come uno **Stealth Boy** (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 171).

PUNITIVA

Armatura per Torso, Armatura per Gamba

Indossare un'armatura **Punitiva** fa sì che i nemici si pentano di aver osato attaccare!

Mentre si indossa questa armatura, se si viene colpiti da un attacco in mischia, ogni Effetto ottenuto tirando per i danni infligge 1 danno (dello stesso tipo di quello che viene effettuato all'attaccante). Sommare i danni prima di procedere al calcolo delle riduzioni dovute alle resistenze.

RINFORZANTE

Armatura per Torso

Indossando un'armatura **Rinforzante** si diventa tanto più resistenti quanti più colpi vengono incassati!

Quando si indossa questa armatura, si ottiene resistenza ai danni Fisici e da Energia pari a +2 su tutti i punti di impatto, quando i propri PS sono inferiori alla metà del massimale. La resistenza ai danni Fisici e da Energia aumenta a +3 quando i PS scendono a $\frac{1}{4}$ della salute massima.

STIMPACK AUTOMATICO

Armatura per Torso

Indossando l'armatura **Stimpak Automatico** è possibile rimanere più a lungo sul campo di battaglia!

Una volta per scena, mentre si indossa questa armatura, se i propri PS vengono ridotti a meno di $\frac{1}{4}$ del suo massimale, viene utilizzato uno **Stimpak** (o **Stimpak Diluito**, o **Super Stimpak**) per curarsi, come se venisse utilizzata l'azione **Assumere Sostanze**. Questa operazione non richiede di compiere alcuna azione e avviene automaticamente anche al di fuori del proprio turno. È necessario possedere uno **Stimpak** affinché questo effetto si attivi.

DELLA SENTINELLA

Armatura per Braccio

Indossare un'armatura **della Sentinella** trasforma quasi in degli oggetti inamovibili!

Quando si indossa questa armatura si ottiene resistenza ai danni Fisici e da Energia pari a +3, purché non ci si sia mossi nel turno precedente.

DELLO SCASSINATORE

Armatura per Braccio

Indossare l'armatura **dello Scassinatore** permette di aprire tutte le porte!

Una volta per scena, mentre si indossa questa armatura, è possibile prendere 1d20 dalla propria riserva (prima di effettuare il tiro) e utilizzarlo per ottenere un 1 automatico su ogni prova di Scassinare.

DELLO SCATTISTA

Armatura per Testa, Armatura per Gamba

Indossare un'armatura **dello Scattista** tiene sempre in movimento!

Quando si spendono uno o più PA per attraversare un terreno difficile o un ostacolo, il costo in PA si riduce di 1, fino a un minimo di 0.

DELLO STERMINATORE

Qualunque Pezzo dell'Armatura

Indossando un'armatura **dello Sterminatore** è più facile tenere a bada gli insetti!

Questa armatura fornisce +2 resistenza ai danni Fisici e da Energia effettuati dagli insetti, dalle aracnidi o dai mirelurk.

DEL TECNOCIDA

Qualunque Pezzo dell'Armatura

L'armatura **del Tecnocida** è perfetta per proteggersi dai robot!

Questa armatura fornisce +2 resistenza ai danni Fisici e da Energia effettuati dai robot.

LIBRI E RIVISTE RARI

I libri e le riviste sono vecchie pubblicazioni prebelliche che un tempo fornivano informazioni e intrattenimento alle masse. Ora, nella Zona Contaminata, sono diventate una preziosissima fonte di nozioni rare che altrimenti verrebbero dimenticate.

Quando un personaggio entra in possesso di un libro o di una rivista da qualcuno oppure rovistando in un'area, il giocatore può spendere 1 punto Fortuna e trovare un **Libro** o una **Rivista Rari** al posto di quelli elencati a pag. 172 di **Fallout: Il Gioco di Ruolo**. Tutti i libri e le riviste indicati

di seguito, inclusi gli olonastri, hanno un peso di <0,5 e un valore di rarità pari a 4. Il giocatore deve tirare 1d20 e consultare la tabella sottostante per determinare quale Libro Raro ottiene.

Ogni Libro Raro permette di apprendere un talento raro che altrimenti non sarebbe possibile ottenere. Per farlo è necessario leggere il libro o la rivista (questa azione richiede un'ora). I talenti rari funzionano esattamente come quelli standard e possono essere selezionati quando il personaggio sale di livello.

D20	LIBRI E RIVISTE RARI	TALENTI RARI
1	Resistenza Eroica	Sacrificio di Sangue!
2	Dominio Atomico (olonastro)	Proliferazione Nucleare
3	Automatron (olonastro)	Assorbimento Elettrico
4	Il Grande Libro della Scienza	Chimico Picchiatore
5	Esercito Cinese: Manuale d'Addestramento per le Operazioni Speciali	Continuazione
6	Cosa Indossare Durante l'Apocalisse Nucleare	Vestiti Puzzolenti
7	Al Riparo! - Edizione Speciale	Contagio Esplosivo
8	GrognaK e le Rovine di Rubino (olonastro)	Danni Collaterali
9	Pistole e Proiettili - Edizione Speciale	Fabbrica di Munizioni
10	Collezione Estate Radioattiva	Stile Focoso
11	Rivista di Medicina Generale	Sopravvivenza Facilitata
12	A Tu per Tu con Nikola Tesla	Riavvio Armatura Atomica
13	Pipfall (olonastro)	Quali Radiazioni?
14	Rivista di Pugilato	Palmo Esplosivo
15	La Minaccia Rossa (olonastro)	Scattista Atomico
16	Manuale degli Scout d'America	Pollice Verde
17	La Collezione Completa delle Avventure di GrognaK il Barbaro	Taglia e Affetta
18	Lama Affilata: Guida all'Utilizzo della Spada	Affondo Distruttivo
19	Esercito Americano: TOP 30 Modelli di Lanciafiamme	Fuochi d'Artificio Lontani
20	Invasori Zeta (olonastro)	Vendetta

AFFONDO DISTRUTTIVO

Gradi: 3

Requisiti: Lama Affilata: Guida all'Utilizzo della Spada, Livello 7+

Quando il personaggio effettua un attacco in mischia e indossa un'Armatura Atomica, o quando è un supermutante, può spendere 3 PA per distruggere l'arma impugnata dal suo bersaglio. Un'arma che viene distrutta non può più essere utilizzata finché non viene riparata. Al grado 2 il costo viene ridotto a 2PA e al grado 3 a 1PA.

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

ASSORBIMENTO ELETTRICO

Gradi: 3

Requisiti: Automatron, Livello 9+

Se il personaggio è un robot o se indossa un'Armatura Atomica, una volta per scena può spendere un punto Fortuna per assorbire i danni da Energia inferti da un attacco. Un attacco assorbito non infligge danno e, al contrario, permette al personaggio di recuperare PS (se indossa un'Armatura Atomica, questi PS vengono aggiunti a quelli del pezzo di armatura colpito) pari al numero di Effetti ottenuti dal tiro effettuato per attaccarlo. Un personaggio che indossa un'Armatura Atomica recupera anche una carica del nucleo di fusione. Ai gradi successivi, questo talento può essere utilizzato un numero di volte per scena pari al valore del grado.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 9.

CHIMICO PICCHIATORE

Gradi: 3

Requisiti: Il Grande Libro della Scienza, Livello 11+



Il personaggio ha scoperto la ricetta per creare un potente stimolante: lo **Stupefacente Mk I** (vedere la tabella di seguito). Chiunque lo assume ottiene una forza straordinaria e diventa letale in combattimento. Gli effetti, però, hanno una durata limitata e la miscela deve essere consumata poche ore dopo essere stata realizzata. Al grado 1 la sostanza resta efficace per 6 ore. Al grado 2 la durata aumenta a 12 ore e al grado 3 dura fino a 24 ore.

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

CONTAGIO ESPLOSIVO


Gradi: 1

Requisiti: Al Riparo! - Edizione Speciale, Livello 9+

Quando il personaggio uccide un nemico utilizzando un'arma da lancio esplosiva, può spendere un punto Fortuna per farlo esplodere. In questo caso, il giocatore deve tirare un numero di  pari a metà del valore del grado di danno dell'arma da lancio esplosiva (arrotondato per difetto). Per ogni Effetto ottenuto, una creatura a gittata Ravvicinata dal cadavere che è esploso (a partire da quella più vicina, a discrezione del GM) subisce una quantità di danni Fisici pari al valore ottenuto tirando i . Come prima cosa è necessario calcolare i danni dovuti all'esplosione dell'arma da lancio, dopodiché quelli dovuti all'esplosione dei nemici.

Stupefacente Mk I

Questo potente stimolante non ha effetti collaterali e non crea dipendenza. La sostanza deve essere consumata poche ore dopo essere stata creata ma gli effetti durano diverso tempo.




SOSTANZA	EFFETTI	DURATA	DIPENDENZA?	PESO	COSTO	RARITÀ
Stupefacente Mk I	Il giocatore può ritirare 1 d20 impiegato nelle prove di FOR ; ottiene +2  ai danni da mischia e +3 Resistenza ai danni Fisici	Durevole	No	<0,5	/	/

SOSTANZA	MATERIALI	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Stupefacente Mk I	Stimpak x1 Buffout x1 Girafiore x2	3	Chimico Picchiatore 1	Scienza	Raro

CONTINUAZIONE

Gradi: 3

Requisiti: *Esercito Cinese: Manuale d'Addestramento per le Operazioni Speciali*, Livello 8+



Quando il personaggio infligge un attacco furtivo a distanza, tutti gli attacchi indirizzati al medesimo bersaglio infliggono +1  danni, fino all'inizio del suo prossimo turno. Al grado 2 infliggono +2  danni e al grado 3 infliggono +3  danni.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 8.

DANNI COLLATERALI

Gradi: 1

Requisiti: *Grogna e le Rovine di Rubino*, Livello 9+

Quando il personaggio uccide un nemico utilizzando un'arma da mischia, può spendere un punto Fortuna per farlo esplodere. In questo caso, il giocatore deve tirare un numero di  pari a metà del valore del grado di danno dell'arma da mischia (arrotondato per difetto). Per ogni Effetto ottenuto, una creatura a gittata Ravvicinata dal cadavere che è esplosa (a partire da quella più vicina, a discrezione del GM) subisce una quantità di danni Fisici pari al valore ottenuto tirando i .

FABBRICA DI MUNIZIONI

Gradi: 1



Requisiti: *Pistole e Proiettili - Edizione Speciale*, Livello 5+

La quantità di munizioni che fabbrica il personaggio raddoppia.

FUOCHI D'ARTIFICIO LONTANI

Gradi: 1




Requisiti: *Esercito Americano: TOP 30 Modelli di Lanciafiamme*, Livello 9+

Quando il personaggio uccide un nemico utilizzando un'arma a distanza, può spendere un punto Fortuna per farlo esplodere. In questo caso, il giocatore deve tirare un numero di  pari a metà del valore del grado di danno dell'arma a distanza (arrotondato per difetto). Per ogni Effetto ottenuto, una creatura a gittata Ravvicinata dal cadavere che è esplosa (a partire da quella più vicina, a discrezione del GM) subisce una quantità di danni Fisici pari al valore ottenuto tirando i .

PALMO ESPLOSIVO

Gradi: 3

Requisiti: *Rivista di Pugilato*, Livello 9+

Quando il personaggio infligge un attacco in mischia con un'arma Senza Armi, può spendere 1 PA per trasformare questo attacco in un colpo con Palma Esplosivo: per ogni Effetto ottenuto, un nemico a gittata Ravvicinata dal bersaglio originale (a partire da quello a Portata, escludendo il personaggio che sta compiendo l'azione d'attacco) subisce 3  danni Fisici. Al grado 2, l'esplosione provoca 4  danni fisici e al grado 3 ne provoca 5 .

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 9.



POLLICE VERDE

Gradi: 1

Requisiti: Manuale degli Scout d'America, Livello 6+

Quando il personaggio raccoglie del cibo (utilizzare la tabella Foraggiamento a pag. 202 di **Fallout: Il Gioco di Ruolo**) può spendere 1 punto Fortuna affinché lui e i suoi alleati ottengano immediatamente 4 PS e +2 alla Resistenza ai danni Fisici, fino alla fine della prossima scena.

PROLIFERAZIONE NUCLEARE

Gradi: 3

Requisiti: Dominio Atomico, Livello 11+

Il personaggio è entrato in possesso di un progetto che permette di realizzare una testata nucleare leggera (vedere la tabella di seguito). Tuttavia, il materiale radioattivo di cui questo è composto decade molto rapidamente e il dispositivo diventa inutile dopo poche ore. Al grado 1 ogni dispositivo creato diventa inutilizzabile 6 ore dopo la sua creazione. Al grado 2 lo diventa dopo 12 ore e al grado 3 dopo 24 ore.

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

QUALI RADIAZIONI?

Gradi: 1

Requisiti: Pipfall, Livello 9+

La Resistenza ai danni da Radiazioni del personaggio aumenta di +5 e ogni volta che il PG ottiene un PS o più curandosi, cura anche 1 danno da Radiazioni.

RIAVVIO ARMATURA ATOMICA

Gradi: 1

Requisiti: A Tu per Tu con Nikola Tesla, Livello 10+

Se il personaggio viene ridotto a 0 PS mentre indossa un'Armatura Atomica, può spendere un punto Fortuna per tornare immediatamente in vita, recuperando tutti i PS e metà dei PS dell'Armatura Atomica. Può utilizzare questo beneficio una sola volta al giorno.

MiniNuke Leggera

Questo dispositivo nucleare dalle dimensioni ridotte può essere lanciato come una bomba a mano e genera un'intensa esplosione a contatto col bersaglio. La sua unica pecca è rappresentata dal materiale di cui è composto, che si degrada molto rapidamente, rendendo l'esplosivo inutile nel giro di poche ore.

ESPLOSIVO	TIPO DI ARMA	GRADO DI DANNO	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DI DANNO	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
MiniNuke Leggera	Esplosivo	6 	Radioattivo	Fisico	Esplosiva, Da Lancio (M)	0,5	/	/

SOSTANZA	MATERIALI	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
MiniNuke Leggera	Granata a Frammentazione x1 Materiale Radioattivo (Raro) x2	2	Proliferazione Nucleare 1	Esplosivi	Raro

SACRIFICIO DI SANGUE!

Gradi: 3

Requisiti: Resistenza Eroica, Livello 6+

Quando il personaggio che possiede questo talento ha 0 PS, tutti gli altri personaggi giocanti ottengono 4 PS e +2 alla Resistenza ai danni Fisici e ai danni da Energia. Al grado 2, i PS aumentano di +2. Al grado 3, ottengono +3 alla Resistenza ai danni Fisici e ai danni da Energia, oltre a recuperare ulteriori +2 PS per un totale di 8 PS aggiuntivi.

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

SCATTISTA ATOMICO

Gradi: 1

Requisiti: La Minaccia Rossa, Livello 8+

Mentre il personaggio indossa un'Armatura Atomica, riduce di 2 il costo in PA per attraversare il terreno difficile o aggirare degli ostacoli, fino a un minimo di 0.

SOPRAVVIVENZA FACILITATA

Gradi: 3

Requisiti: Rivista di Medicina Generale, Livello 11+

Il personaggio ha scoperto come creare un potente medicinale che sembra possa curare ogni malattia: la *Siringa del Sopravvissuto* (vedere la tabella di seguito). Gli effetti, però, hanno una durata limitata e la miscela deve essere consumata poche ore dopo essere stata realizzata. Al grado 1, la sostanza resta efficace per 6 ore. Al grado 2 la durata aumenta a 12 ore e al grado 3 dura fino a 24 ore.

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

STILE FOCOSO

Gradi: 1

Requisiti: Collezione Estate Radioattiva, Livello 7+

Quando il personaggio indossa un'armatura completa di qualunque tipo (per esempio, tutti i pezzi dell'Armatura di Cuoio Rinforzato o quelli di un'Armatura Atomica T-51) ottiene +5 Resistenza ai danni da Energia causati da armi che sprigionano fuoco (come il Lanciafiamme o che armi possiedono l'effetto del danno Persistente per via delle fiamme che producono).

Siringa del Sopravvissuto

Questo potente medicinale sembra essere in grado di curare la maggior parte delle malattie e persino ridurre il livello di Fame e di Sete di chiunque lo assuma. Il siero, però, degrada molto velocemente ed è utilizzabile solo per alcune ore dopo la sua creazione.

SOSTANZA	EFFETTI	DURATA	DIPENDENZA?	PESO	COSTO	RARITÀ
Siringa del Sopravvissuto	Cura 4 PS (come uno Stimpak) Cura ogni malattia Rende il soggetto Satollo e Dissettato	Durevole	No	<0,5	/	/

SOSTANZA	MATERIALI	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Siringa del Sopravvissuto	Stimpak x1 Nuka-Cola x1 Antibiotici x1	3	Sopravvivenza Facilitata	Scienza	Raro

TAGLIA E AFFETTA

Gradi: 3

Requisiti: La Collezione Completa delle Avventure di GrognaK il Barbaro, Livello 8+

Al grado 1, quando il personaggio sferra un attacco in mischia, può spendere PA per fare in modo che un nemico a Portata dal bersaglio iniziale subisca gli stessi danni. Per farlo, è necessario spendere un numero di PA pari al valore di Difesa del bersaglio aggiuntivo. Al grado 2, può bersagliare due nemici aggiuntivi, spendendo PA per entrambi. Al grado 3, può bersagliare tre nemici aggiuntivi e il costo in PA per ognuno è ridotto di 1, fino a un minimo di 1.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 8.

VENDETTA

Gradi: 3

Requisiti: Invasori Zeta, Livello 12+

Quando il personaggio compie un'azione di Difesa e un nemico lo manca in un attacco in mischia, il personaggio ottiene 2 PS e aggiunge 1 PA alla riserva del gruppo. Al grado 2 ottiene 3 PS e 2 PA. Al grado 3 ottiene 4 PS e 3 PA.

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

VESTITI PUZZOLENTI

Gradi: 3

Requisiti: Cosa Indossare Durante l'Apocalisse Nucleare, Livello 7+

















Quando il personaggio indossa un'armatura completa di qualunque tipo (per esempio, tutti i pezzi dell'Armatura di Cuoio Rinforzato o quelli di un'Armatura Atomica T-51) ottiene +5 Resistenza ai danni da Veleno. Al grado 2 ottiene +8 Resistenza ai danni da Veleno e al grado 3 ottiene +10.

Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 7.



CIBO RADIOATTIVO

PRODOTTI ALIMENTARI

CIBO	PS RISANATI	ALTRI EFFETTI	RADIOATTIVO?	PESO	COSTO	RARITÀ
Bistecca di Bestia Ardente	14	Il personaggio guadagna 1 punto Fortuna			120	4
Carne di Bestia Ardente	9	-	2 	0,5	100	4
Carne di Formica Gigante	4		1 	<0,5	3	0
Carne di Geco	5		1 	<0,5	12	1
Carne di Granchio Eremita	8		1 	0,5	22	3
Carne di Grillo delle Caverne	4	-	1 	<0,5	18	1
Carne di Megabradipo	7		1 	0,5	80	3
Carne di Rana Pescatrice	6	-	1 	0,5	60	2
Carne di Ratto Radioattivo	4	-	2 	<0,5	4	0
Carne di Sheepsquatch	8		1 	0,5	120	4
Controfiletto di Megabradipo	10	Resistenza ai danni Fisici e da Energia +2 fino alla fine della scena		0,5	110	4
Costolette d'Agnello	10	Danni da Mischia +1 fino alla fine della scena	1 	0,5	100	4
Costolette di Bastardino	7	Il personaggio può vedere nell'oscurità e nella penombra. Queste condizioni non rappresentano più un problema per lui fino alla fine della scena.	1 	<0,5	30	2
Dolce al Miele	12	Resistenza ai danni da Radiazioni +3 fino alla fine della scena		0,5	80	4
Erba Esca	2		1 	<0,5	5	1
Favo d'Api	6			<0,5	30	3
Fungo Megabradipo	4		1 	<0,5	40	
Granchio Eremita alla Griglia	10	Raddoppia il peso trasportabile dal personaggio fino alla fine della scena.	1 	0,5	130	4
Grillo delle Caverne Croccante	6	Il giocatore può ritirare 1d20 impiegato in ogni prova di AGI fino alla fine della scena		<0,5	25	2
Interiora di Gulper	3		1 	0,5	5	2
Interiora di Snallygaster	3	-	2 	0,5	30	3
Mantide Gigante alla Griglia	8	Il giocatore può ritirare 1d20 impiegato in ogni prova di Furtività fino alla fine della scena		<0,5	50	2
Miele	5	Il Miele può essere aggiunto ad ogni piatto per addolcirlo. Un personaggio che mangia del Miele ottiene +1 al limite massimo di PA fino alla fine della scena.		<0,5	20	3

CIBO	PS RISANATI	ALTRI EFFETTI	RADIOATTIVO?	PESO	COSTO	RARITÀ
Omelette di Uovo di Cazador	8	Immunità ai danni da Veleno fino alla fine della scena		<0,5	50	3
Poltiglia di Gulper	10	Resistenza ai danni da Energia +1 fino alla fine della prossima scena		0,5	45	2
Rana Pescatrice Bollita	10	Muoversi e attaccare sott'acqua non comporta una difficoltà aggiuntiva fino alla fine della scena.		0,5	100	4
Ratto Radioattivo Arrosto	7	+1 PA alla riserva del gruppo fino alla fine della scena		<0,5	10	1
Sformato di Carne di Montone	15	Danni da Mischia +1 fino alla fine della scena	1 	0,5	120	4
Spezzatino di Bestia Ardente	12	Resistenza ai danni Radioattivi +3 fino alla fine della scena			130	4
Spezzatino di Snallygaster	9	Resistenza ai danni da Veleno +2 fino alla fine della scena		0,5	80	4
Spiedino di Geco	7	-		<0,5	20	1
Uovo di Cazador	6	-	1 	<0,5	35	2
Zampa Anteriore di Mantide Gigante	6		1 	<0,5	30	2
Zuppa di Funghi Megabradipo	6	Il personaggio causa 2  danni aggiuntivi ogni volta che effettua un colpo critico fino alla fine della prossima scena	1 	0,5	60	3

BISTECA DI BESTIA ARDENTE

Deliziosa e succulenta in qualunque modo venga cucinata. È una rara prelibatezza che solo i più fortunati che vagano per la Zona Contaminata hanno potuto assaggiare.

CARNE DI BESTIA ARDENTE

I muscoli ben sviluppati di questa bestia volante e i suoi possenti arti rendono la carne della Bestia Ardente un'immensa fonte di proteine. Procurarsela non è affatto facile, ma chi è abbastanza abile da riuscirci si guadagna un pasto regale!

La Carne di Bestia Ardente può essere cucinata per ottenere una porzione di Bistecca di Bestia Ardente o di Spezzatino di Bestia Ardente.

CARNE DI FORMICA GIGANTE

L'addome mozzato di una formica gigante può essere considerato commestibile, una volta aver abbassato notevolmente i propri standard alimentari e questo è inevitabile se si vaga per la Zona Contaminata. Per arrivare a fine pasto, ignorando il sapore disgustoso, si consiglia di concentrarsi sull'apporto calorico di questa... bontà.

CARNE DI GECO

La carne di queste piccole creature può costituire un vero e proprio banchetto, dato che infestano l'intera Zona Contaminata. Basta accendere un bel fuoco da campo. Tuttavia, non ha un odore molto invitante nemmeno dopo essere stata cotta, e ingerirla cruda comporta un rischio altissimo per la salute.

La Carne di Geco può essere cucinata per ottenere una porzione di Spiedino di Geco.

CARNE DI GRANCHIO EREMITA

La carne viene accuratamente estratta dal granchio eremita ed è una delle migliori che si possano trovare nella Zona Contaminata, motivo per cui queste bestiole fanno di tutto per proteggersi dai continui attacchi da parte di cacciatori e predoni. La carne, però, deve essere consumata in fretta perché diventa rancida poche ore dopo la morte dell'animale.

La Carne di Granchio Eremita può essere cucinata per ottenere una porzione di Granchio Eremita alla Griglia.

CARNE DI GRILLO DELLE CAVERNE

Considerata una vera prelibatezza, la carne ottenuta dalle robuste zampe di un grillo delle caverne è una vera delizia. È un po' dura, ma ricca di proteine e radiazioni, oltre a essere considerata come una delle più pregiate nella Zona Contaminata.

La Carne di Grillo delle Caverne può essere cucinata per ottenere una porzione di Grillo delle Caverne Croccante.

CARNE DI MEGABRADIPO

Se ne trova in abbondanza ed è estremamente sostanziosa. Sembra più difficile da digerire di altre carni... o forse è solo il peso della consapevolezza di aver abbattuto un gigante gentile per averla.

La Carne di Megabradipo può essere cucinata per ottenere una porzione di Controfiletto di Megabradipo.

CARNE DI RANA PESCATRICE

Carne cruda di rana pescatrice. Viscida e stopposa, difficile da digerire se non viene cotta.

La Carne di Rana Pescatrice può essere cucinata per ottenere una porzione di Rana Pescatrice Bollita.

CARNE DI RATTO RADIOATTIVO

I ratti radioattivi contengono un'elevata quantità di radiazioni, come suggerisce il nome, e offrono ben poco nutrimento. Armandosi di un coltello è comunque possibile ricavare un po' di carne.

La Carne di Ratto Radioattivo può essere cucinata per ottenere una porzione di Ratto Radioattivo Arrosto.

CARNE DI SHEEPSQUATCH

Non è stato facile trovare e sconfiggere questa bestia, affatto. In molti sostengono che gli sheepsquatch siano solo una leggenda, ma questa è la prova inconfutabile che hanno torto! Congratulazioni per aver abbattuto una delle creature più elusive che abitano l'Appalachia. Ora è il momento di farla così tanto a pezzi da rendere irricognoscibile la sua provenienza e convincere anche i più scettici delle vostre abilità di cacciatore.

La Carne di sheepsquatch può essere cucinata per ottenere una porzione di Costolette di Agnello o di Sformato di Carne di Montone.

CONTROFILETTO DI MEGABRADIPO

Un piatto delizioso, naturalmente ricco di sapore grazie all'alimentazione del megabradipo a base di foglie e muschio. A ogni morso si può sentire scorrere la forza e la resilienza di questi giganti terrestri.

COSTOLETTE DI AGNELLO

Un classico prebellico che ha per forza di cose subito qualche modifica dovuta allo scenario post-apocalittico. È difficile credere che si tratti di vero agnello, ma se si sorvola sulla provenienza della carne, queste succulente costolette sono davvero imbattibili.

COSTOLETTE DI BASTARDINO

Un alimento dalle strane proprietà, servito con erba esca. Che sia per i sensi acuti dell'animale o per la bioluminescenza della pianta, si dice che chi le mangia sviluppi la capacità di vedere al buio.

DOLCE AL MIELE

Il dolce al miele è caratterizzato da forti note zuccherine e una consistenza morbida: lo spuntino perfetto dopo una dura giornata trascorsa nella Zona Contaminata! Come se non bastasse, tutti quegli ingredienti irradiati combinati al suo interno fanno sentire chiunque lo mangi più forte che mai, donando la certezza di poter sconfiggere qualunque avversità gli si pari di fronte.

ERBA ESCA

Raccolta dalle rive nebbiose di un'isola, questa pianta bioluminescente emette una luce tenue che si spegne mestamente una volta colta. Da cruda è ricca d'acqua e delicata, con un interno traslucido e morbido. Sebbene raccogliarla possa essere pericoloso, è largamente usata nella preparazione di spezzatini e salse.

L'Erba Esca può essere utilizzata per accompagnare le Costolette di Bastardino.

FAVO D'API

Estratto direttamente dall'alveare e ricco di miele grezzo. Che venga consumato così com'è, o che ne venga estratto il miele, rimane una vera delizia. È molto popolare tra tutti coloro che hanno avuto la fortuna di assaggiarlo.

Il Favo d'Api può essere utilizzato per ottenere una porzione di Miele o un Dolce al Miele.

FUNGO MEGABRADIPO

Questo fungo si trova solo sul dorso dei megabradipi. Il suo insolito habitat gli permette di raggiungere dimensioni imponenti e, se non viene maneggiato con cautela, emette fitte nuvole di spore.

Il Fungo Megabradipo può essere cucinato per ottenere una porzione di Zuppa di Funghi Megabradipo.

GRANCHIO EREMITA ALLA GRIGLIA

Dal sapore nocciolato e sorprendentemente dolce se ben cucinata, la carne di granchio eremita è una risorsa da custodire gelosamente. Non è tra le più nutrienti, ma la quantità che se ne può ricavare è sufficiente a sfamare un piccolo gruppo di razziatori.

GRILLO DELLE CAVERNE CROCCANTE

Considerato una prelibatezza, almeno da alcuni. C'è da dire che è difficile dimenticare il suono scricchiolante che si sente la prima volta che lo si mangia, ma riempie lo stomaco e dà subito una marcia in più.

INTERIORA DI GULPER

Per molti anni, il governo prebellico ha incoraggiato i cittadini a contribuire alla causa evitando qualsiasi spreco animale, quando destinato al consumo. Questa tradizione non è morta, a quanto pare. Sebbene abbiano un sapore sgradevole, le interiora di Gulper fanno notoriamente bene e non si può essere troppo schizzinosi quanto si tratta di trovare del cibo nella Zona Contaminata.

Le Interiora di Gulper possono essere cucinate per ottenere una porzione di Poltiglia di Gulper.

INTERIORA DI SNALLYGASTER

Viscide, mollicce e decisamente disgustose, queste interiora si possono ricavare da uno snallygaster... morto, e si spera sia anche possibile sigillarle e conservarle subito in un bel contenitore asciutto.

Le Interiora di Snallygaster possono essere cucinate per ottenere una porzione di Spezzatino di Snallygaster.

MANTIDE GIGANTE ALLA GRIGLIA

Glassata con miele e marinata nel vino prima di essere grigliata, è un piatto degno del capo di una banda di predoni. Dolce, corposa e soprattutto molto saziante, la mantide gigante grigliata sparisce con la stessa velocità di un cervo radioattivo davanti a un Fat Man. Certo, sempre che gli insetti rientrino nei gusti di chi la mangia.

MIELE

Dolce e dalle note floreali, il miele assume i sapori delle piante locali. Sebbene in molte parti della Zona Contaminata sia estremamente difficile reperirne, ovunque si trovino le api è possibile trovare anche del miele. Una delle sue proprietà più strane è la durata di conservazione: se preservato correttamente, non va mai a male.

Il miele può essere utilizzato per addolcire qualunque alimento o può essere cucinato per ottenere una porzione di Dolce al Miele o per insaporire una Mantide Gigante alla Griglia.

OMELETTE DI UOVO DI CAZADOR

Una omelette preparata con uova di cazador. Non solo è deliziosa e nutriente, ma la naturale resistenza del cazador ai veleni sopravvive al processo di cottura, premiando tutta la fatica fatta per procurarsi una di queste uova.

POLTIGLIA DI GULPER

La poltiglia di gulper risulta stranamente meno appetitosa alla vista dopo essere stata cucinata ed è composta da intestini, polmoni e altre frattaglie bollite. Nonostante l'aspetto poco invitante, il sapore è sorprendentemente delicato: sa soprattutto di ferro e ha perso tutti quegli odori sgradevoli notoriamente associati alla carne di gulper.

RANA PESCATRICE BOLLITA

È stata bollita nella stessa acqua in cui un tempo nuotava e la sua carne è inaspettatamente morbida e delicata, sfaldandosi al minimo tocco. Chi riesce a procurarsela e sa come cucinarla, viene ben ricompensato per la fatica.

RATTO RADIOATTIVO ARROSTO

Cotto lentamente sul fuoco, il ratto radioattivo è duro, stopposo e lascia in bocca un sapore davvero strano che, pur non potendo essere definito così gradevole, se non altro è unico e inconfondibile.

SFORMATO DI CARNE DI MONTONE

Dal sapore ricco e avvolgente, questo sformato di carne è una gioia per il palato. Il modo migliore per accompagnarlo è raccontando la storia su come sia stato possibile mettere le mani su una carne tanto deliziosa, anche se persino il più carismatico dei predoni fatica a convincere i suoi interlocutori che questa impresa non è il risultato di una dose di jet di troppo e dell'incursione in una fattoria non sorvegliata.

SPEZZATINO DI BESTIA ARDENTE

Per chi preferisce accompagnare alla carne delle verdure e dei tuberi, allora questo spezzatino va benissimo: è ricco di sapore, un'ottima fonte di fibre e ha quel qualcosa in più che solo un'enorme bestia irradiata può offrire.

SPEZZATINO DI SNALLYGASTER

La cottura non migliora di molto l'odore pungente che emana la carne dello snallygaster o il suo sapore. Tuttavia, chi riesce a mandare giù questo spezzatino, allora è pronto ad affrontare qualsiasi impresa.

SPIEDINO DI GECO

Piccoli spiedini che vengono arrostiti lentamente sul fuoco. Saziano a malapena, ma è sempre meglio che restare a stomaco vuoto.

UOVO DI CAZADOR

Una vera delizia per tutti coloro che riescono a rubare queste uova da un nido di cazador, una specie estremamente protettiva.

L'Uovo di Cazador può essere cucinato per ottenere una porzione di Omelette di Uovo di Cazador.

ZAMPA ANTERIORE DI MANTIDE GIGANTE

La carne che si trova al di sotto del duro esoscheletro della mantide gigante è molto commestibile e nutriente. Un po' insipida, certo, ma è ideale come base neutra da insaporire con erbe aromatiche o miele.

La Zampa Anteriore di Mantide Gigante può essere cucinata per ottenere una porzione di Mantide Gigante alla Griglia.

ZUPPA DI FUNGHI MEGABRADIPO

Terrosa e aromatica, perfettamente equilibrata. Dopo averla mangiata, questa zuppa fornisce la forza e la ferocia di un megabradipo fresco e riposato. Poveri coloro che incrociano il cammino di chi ha appena ingurgitato una ciotola di questa bontà.



CUCINA DA CAMPO

CIBO	MATERIALI	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Bistecca di Bestia Ardente	Carne di Bestia Ardente x1	1	-	Sopravvivenza	Inusuale
Controfiletto di Megabradipo	Carne di Megabradipo x1	1	-	Sopravvivenza	Inusuale
Costolette di Agnello	Carne di Sheepsquatch x1	1	-	Sopravvivenza	Raro
Costolette di Bastardino	Carne di Bastardino x1 Erba Esca x1	2	-	Sopravvivenza	Inusuale
Dolce al Miele	Miele x1 Favo d'Api x1 Granolama x1 Uovo di Mirelurk x2	4	-	Sopravvivenza	Raro
Granchio Eremita alla Griglia	Carne di Granchio Eremita x1	1	-	Sopravvivenza	Inusuale
Grillo delle Caverne Croccante	Carne di Grillo delle Caverne x3	1	-	Sopravvivenza	Comune
Mantide Gigante alla Griglia	Zampa di Mantide Gigante x2 Miele x1	1	-	Sopravvivenza	Comune
Miele	Favo d'Api x1	1	-	Sopravvivenza	Inusuale
Omelette di Uovo di Cazador	Cazador x2 Acqua Purificata x1	2	-	Sopravvivenza	Comune
Poltiglia di Gulper	Acqua Sporca x1 Zucca x1 Interiora di Gulper x1 Granolama x1	4	-	Sopravvivenza	Raro
Rana Pescatrice Bollita	Carne di Rana Pescatrice x2	1	-	Sopravvivenza	Comune
Ratto Radioattivo Arrosto	Carne di Ratto Radioattivo x1	1	-	Sopravvivenza	Inusuale
Sformato di Carne di Montone	Carne di Sheepsquatch x2 Granolama x2 Acqua Sporca x1 Carota x2	4	-	Sopravvivenza	Raro
Spezzatino di Bestia Ardente	Carota x1 Acqua Sporca x1 Carne di Bestia Ardente x1 Tato x1	4	-	Sopravvivenza	Raro
Spezzatino di Snallygaster	Acqua Sporca x1 Interiora di Snallygaster x1 Tato x1	3	-	Sopravvivenza	Inusuale
Spiedino di Geco	Carne di Geco x1 Materiali Comuni x1	1	-	Sopravvivenza	Comune
Zuppa di Funghi Megabradipo	Acqua Sporca x1 Fungo Megabradipo x1	2	-	Sopravvivenza	Inusuale

LABORATORIO CHIMICO

OGGETTO	MATERIALI	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
MUNIZIONI SYRINGER					
Pungiglione di Cazador	Materiali Inusuali x1 Materiali Comuni x1 Pungiglione di Cazador x1	3	-	Scienza	Comune

FERRAGLIA

Per i giocatori e i GM che desiderano un po' più di dettaglio quando si tratta di rovistare e recuperare ferraglia, di seguito sono elencate alcune tabelle che illustrano i numerosi oggetti che è possibile trovare vagando per la Zona Contaminata e possono essere usati come meglio si crede. Gli oggetti in questa sezione non offrono benefici immediati, se non per divertimento o nostalgia, ma possono avere un certo valore grazie ai materiali di cui sono composti.

La ferraglia ha comunque un proprio peso e valore ma, a livello di regolamento, qualunque oggetto appartenente a questa categoria assume utilità solo dopo averne ricavato i materiali di cui è composto, elencati nelle tabelle di seguito.

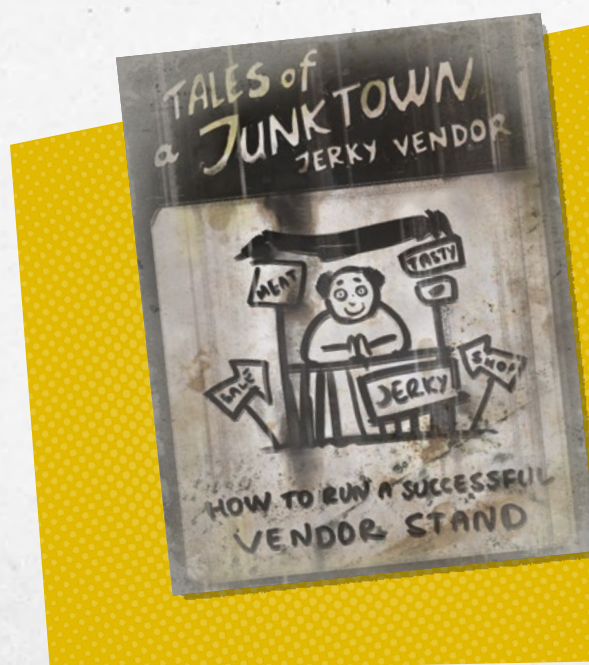
Ogni risultato che un giocatore ottiene tirando sulle tabelle di ferraglia può essere modificato di un valore pari o inferiore al suo punteggio di FRT (per esempio, un personaggio con Fortuna 6 può aggiungere o sottrarre fino a 6 dal proprio risultato).

Tiri del GM e Costruzione del Mondo

Ogni volta che il GM deve effettuare un tiro su una tabella di ferraglia, può scartare ogni risultato che manca di senso o coerenza, tirando semplicemente di nuovo i dadi o scegliendo un oggetto diverso. È comunque importante ricordare che la Zona Contaminata non è un luogo qualsiasi e spesso è possibile trovare gli oggetti più impensabili nei luoghi più improbabili. A volte, può essere persino più interessante chiedersi com'è possibile che un salvagente si trovi nell'archivio polveroso di un ufficio, lontano chilometri dal mare.

Per prima cosa, a meno che non serva tirare su una tabella specifica, è necessario determinare su quale tabella di ferraglia tirare utilizzando quella sottostante:

D20	TABELLA
1-4	Prodotti di Origine Animale e Cibo
5	Oggetti per la Casa 1
6	Oggetti per la Casa 2
7	Oggetti per la Casa 3
8	Oggetti per la Casa 4
9-12	Equipaggiamento Sportivo
13-14	Scienza e Tecnologia
15-16	Medicinali ed Equipaggiamento Medico
17-20	Materiali da Ufficio e da Lavoro



A questo punto il giocatore, o il GM, deve solo tirare sulla tabella selezionata tra quelle elencate di seguito.









Prodotti di Origine Animale e Cibo

D20	OGGETTO	MATERIALI	PESO	COSTO
1-4	Pelle Animale	3 Cuoio	1	6
5-6	Budella di Animale Mutato	1 Acido (Effetto: 1 Materiale Nucleare)	<0,5	2
7	Sacca Ematica	1 Antisettico (Effetto: 1 Vetroresina)	<0,5	4
8	Pungiglione o Proboscide	1 Acido	<0,5	10
9-10	Ossa e Denti	3 Ossa	1,5	3
11	Pungiglione di Scorpione Radioattivo	1 Materiale Nucleare	<0,5	30
12-20	Utilizzare la tabella Prodotti Alimentari (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , pag. 149)			

Oggetti per la Casa 1

D20	OGGETTO	MATERIALI	PESO	COSTO
1	Detersivo Abraxo	1 Acido, 2 Antisettico, 1 Vetroresina	0,5	10
2	Sveglia	2 Alluminio, 1 Vetro, 1 Materiale Nucleare, 1 Molla	0,5	10
3	Posacenere	1 Ceramica	<0,5	1
4	Cestino per il Pane	3 Plastica	0,5	2
5	Scopa	1 Plastica, 2 Legno	1,5	2
6	Secchio	2 Acciaio	1,5	2
7	Macchina Fotografica	2 Ingranaggi, 2 Molle, 2 Cristallo	1,5	15
8	Lattina	2 Alluminio o 2 Acciaio	<0,5	1
9	Gesso	2 Amianto	<0,5	2
10	Scacchiera	2 Legno	0,5	2
11	Sigaro o Sigarette	1 Stoffa	<0,5	1
12	Scatola per Sigari	3 Stoffa, 1 Vetroresina, 2 Legno	<0,5	40
13	Pacchetto di Sigarette	2 Plastica, 4 Stoffa, 2 Amianto	0,5	50
14	Appendiabiti	2 Molle, 1 Legno	<0,5	1
15	Ferro da Stiro	2 Acciaio, 1 Plastica	1,5	3
16	Olio da Cucina	1 Plastica, 3 Olio	<0,5	4
17	Utensili da Cucina (pentole e padelle)	2 Acciaio	0,5	2
18	Rocchetto di Cotone	1 Stoffa	<0,5	1
19	Stoviglie (ciotole e piatti)	2 Ceramica o 2 Plastica o 1 Argento	0,5	5
20	Decanter di Cristallo	1 Sughero, 4 Cristalli	1,5	18

Oggetti per la Casa 2

D20	OGGETTO	MATERIALI	PESO	COSTO
1	Posate (coltelli, forchette, cucchiari e cucchiaini)	1 Plastica o 1 Acciaio o 1 Argento	<0,5	1
2	Tagliere	2 Legno	<0,5	2
3	Strofinaccio	1 Stoffa	<0,5	1
4	Ciotola per Cani	2 Plastica	<0,5	1
5	Estintore	2 Amianto, 2 Gomma, 4 Acciaio	3	6
6	Spolverino	2 Plastica, 1 Stoffa	0,5	1
7	Bandiera	4 Stoffa, 2 Legno	1,5	3
8	Parti di Giddyup Buttercup	2  Molle, 1  Acciaio, 2  Ingranaggi, 1  Viti	1	50
9	Bottiglia di Vetro	3  Vetro	0,5	2
10	Cristalleria (decanter, ciotole di vetro, bicchieri di vetro)	4  Vetro	1	6
11	Mappamondo	1 Viti, 2 Sughero, 2 Plastica	1,5	2
12	Spazzola	2 Plastica o 1 Plastica, 1 Argento	<0,5	20
13	Scaldavivande	2 Circuiti, 1 Rame, 1 Viti	1,5	7
14	Bilancia da Cucina	3 Acciaio, 3 Molle	1	6
15	Mestolo	2 Acciaio	<0,5	2
16	Lampada	1  Rame, 2  Vetro	1,5	15
17	Lampadina	1 Rame, 1 Vetro	<0,5	3
18	Straccio	2 Legno, 2 Stoffa	1	1
19	Giornale	2 Stoffa	<0,5	2
20	Guanto da Forno	1 Amianto, 2 Stoffa	0,5	1



Oggetti per la Casa 3

D20	OGGETTO	MATERIALI	PESO	COSTO
1	Vernice	2 Olio, 2 Acciaio	2,5	10
2	Pennello	1 Stoffa, 1 Legno	<0,5	2
3	Penna	1 Plastica	<0,5	1
4	Matita	1 Piombo, 1 Legno	<0,5	1
5	Cornice	2 Legno	0,5	4
6	Cuscino	2  Stoffa	0,5	3
7	Decorazioni di Plastica	1  Plastica	0,5	2
8	Sturalavandini	2 Gomma, 1 Legno	0,5	1
9	Palla da Biliardo	2 Plastica	< 0,5	2
10	Radio	1 Circuiti, 1 Rame, 2 Plastica, 2 Gomma	1,5	10
11	Veleno per Topi	1 Acciaio, 1 Amianto, 2 Vetrosesina	<0,5	6
12	Forbici	1 Plastica, 2 Acciaio	<0,5	3
13	Carrello della Spesa	3 Acciaio, 1 Plastica	0,5	1
14	Sapone	1 Olio	<0,5	4
15	Spatola	1 Gomma, 1 Acciaio	<0,5	1
16	Peluche	1 Cuoio, 2  Stoffa (Effetto: 1 Vetrosesina)	0,5	3
17	Tazzina da Tè o da Caffè	2 Ceramica	<0,5	1
18	Teiera o Caffettiera	2 Plastica, 2 Acciaio, 1 Amianto o 5 Ceramica, 1 Amianto	0,5	2
19	Tostapane	2 Molle, 2 Acciaio	1,5	3
20	Spazzolino	1 Plastica	<0,5	1


Oggetti per la Casa 4

D20	OGGETTO	MATERIALI	PESO	COSTO
1-2	Dentifricio	1 Plastica, 2 Antisettico	<0,5	3
3-4	Alieno Giocattolo	2 Plastica, 1 Gomma	<0,5	5
5-6	Veicolo Giocattolo (macchinina, aeroplanino, astronave ecc.)	1 Vite, 2  Alluminio o 1 Vite, 2  Legno (Effetto: 1 Plastica)	0,5	8
7-8	Vassoio	1  Legno o 1  Alluminio o 1  Plastica	0,5	5
9-10	Ombrello	2 Plastica, 2 Molle	1	3
11-12	Vaso	2 Ceramica o 2 Vetro	1,5	25
13-14	Mestolo di Legno	2 Legno	<0,5	1
15-16	Giocattolo di Legno	1  Legno	0,5	2
17-18	Orologio (da taschino o da polso)	2 Ingranaggi, 2 Argento, 1 Molla o 2 Ingranaggi, 2 Oro, 1 Molla	<0,5	25
19-20	Ritirare sulla tabella Materiali da Ufficio (pag. 125)			

Equipaggiamento Sportivo

D20	OGGETTO	MATERIALI	PESO	COSTO
1-2	Palla da Baseball	2 Sughero, 1 Cuoio	<0,5	4
3-4	Base da Baseball	2 Stoffa, 2 Plastica	1,5	4
5-6	Guantone da Baseball	3 Cuoio	0,5	4
7-8	Mazza da Baseball (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , p. 115)			
9-10	Palla da Basket	3 Gomma	0,5	2
11-12	Palla da Bowling	7 Plastica	4	5
13-14	Birillo	2 Plastica, 2 Legno	1,5	3
15-16	Manubri, Bilanceri e Pesi	5  Piombo	12,5	4
17-18	Pallone	3 Gomma	<0,5	1
19-20	Salvagente	3 Plastica, 1 Molla	1,5	6

Scienza e Tecnologia

D20	OGGETTO	MATERIALI	PESO	COSTO
1	Batteria	3 Piombo, 3 Acido, 1 Plastica	3	20
2	Circuito Stampato	4  Circuiti, 1  Plastica	1,5	25
3	Refrigerante	2 Acido, 1 Plastica	0,5	7
4	Fluido da Taglio	3 Olio, 1 Acciaio	0,5	7
5	Nastro Americano	1 Colla, 1 Stoffa o 1 Trama Balistica, 1 Colla	<0,5	12
6	Cavi Elettrici	2 Rame, 3 Acciaio	0,5	15
7	Fusibile	1 Rame, 1 Vetro	<0,5	5
8	Magnete ad Alta Potenza	3 Rame, 1 Ceramica, 1 Materiale Nucleare	2,5	13
9	Microscopio ad Alta Potenza	2 Cristallo, 1 Fibra Ottica, 2 Ingranaggi, 2 Vetro	2,5	22
10	Dispositivo High-Tech	1  Fibra Ottica, 1  Amianto, 1 Vetro, 2 Circuiti (Effetto: 1 Materiale Nucleare)	1	150
11	Equipaggiamento da Laboratorio (rastrelliere, stativi, contenitori, ecc.)	2 Alluminio o 2 Legno o 2 Rame o 2 Acciaio	2,5	15
12	Vetreria da Laboratorio (becher, provette, ecc.)	1 Vetro	<0,5	2
13	Lingotto di Metallo	10 Rame o 10 Oro o 10 Argento	1	300
14	Microscopio	2 Ingranaggi, 2 Vetro, 2 Cristallo, 1 Fibra Ottica	2,5	22
15	Radio	1 Circuiti, 1 Rame, 2 Plastica, 2 Gomma	1,5	10
16	Sensore	1 Alluminio, 1 Materiale Nucleare	<0,5	20
17	Solvente	3 Acciaio, 4 Antisettico	0,5	15
18	Antigelo Suprathaw	4 Acido, 3 Plastica	1	8
19	Trementina	2 Acciaio, 2 Antisettico	0,5	10
20	Valvola Termoionica	1 Rame, 2 Vetro	<0,5	3

Medicinali ed Equipaggiamento Medico

D20	OGGETTO	MATERIALI	PESO	COSTO
1-2	Bende	2 Stoffa	0,5	2
3	Sacca di Sangue (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , pag. 163)			
4	Segaossa	1 Gomma, 2 Acciaio	1	5
5-6	Acqua Sporca (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , pag. 160)			
7-8	Sacca di Sangue Vuota/Sacca per Terapia Endovenosa	1 Plastica	<0,5	1
9	Microscopio ad Alta Potenza	2 Cristallo, 1 Fibra Ottica, 2 Ingranaggi, 2 Vetro	2,5	22
10	Equipaggiamento da Laboratorio (rastrelliere, stativi, contenitori, ecc.)	2 Alluminio o 2 Legno o 2 Rame o 2 Acciaio	2,5	15
11	Vetreteria da Laboratorio (becher, provette, ecc.)	1 Vetro	<0,5	2
12	Acqua Purificata (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , pag. 161)			
13	RadAway (Diluito) (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , pag. 169)			
14-15	Bisturi	1 Acciaio	<0,5	5
16	Stimpak (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , pag. 169)			
17-18	Stimpak (Diluito) (<i>Fallout: Il Gioco di Ruolo</i> , pag. 170)			
19-20	Pinzette	1 Alluminio	<0,5	8

Materiali da Ufficio e da Lavoro

D20	OGGETTO	MATERIALI	PESO	COSTO
1	Sacco di Cemento	5 Cemento	4	15
2	Sacco di Fertilizzante	1 Acido, 4 Fertilizzante	2	25
3	Cannello	2 Acciaio, 1 Olio	1,5	15
4-6	Portablocco	1 Molla, 1 Legno	<0,5	2
7	Ventilatore da Tavolo	2 Ingranaggi, 2 Viti, 2 Acciaio	1,5	4
8	Nastro Americano	1 Colla, 1 Stoffa o Trama Balistica, 1 Colla	<0,5	12
9	Lente di Ingrandimento	2 Vetro, 1 Rame, 2 Cristallo	<0,5	8
10	Borsa per le Munizioni Militare	2 Trama Balistica	1,5	4
11-12	Tanica d'Olio	1 Alluminio, 4 Olio	<0,5	15
13	Pala	3 Acciaio, 3 Legno	2,5	3
14	Macchina da Scrivere	3 Ingranaggi, 2 Viti, 3 Molle	2,5	11
15	Fantasticolla	2 Colla	<0,5	20
16	Cerchione	2 Viti, 2 Alluminio	1,5	5
17	Ricambi d'Auto	2  Acciaio	1,5	2
18-19	Attrezzi di Metallo (martelli, cacciaviti, chiavi inglesi)	1+1  Acciaio (Effetto: 1 Legno o 1 Ingranaggi)	0,5	1
20	Telefono	2 Circuiti, 1 Rame, 2 Vetroresina	1,5	5

RECUPERARE

Per effettuare riparazioni o per creare nuovi dispositivi è possibile recuperare materiali dalla ferraglia e da qualunque oggetto di cui i personaggi vogliono liberarsi. Per farlo è necessario disporre degli strumenti e delle strutture adeguate, come un banco da lavoro.

- Recuperare materiali dalla ferraglia richiede 10 minuti per ogni oggetto. Inoltre, necessario superare una prova di **INT + Riparare** con difficoltà 0. Ottenendo 1 successo, il personaggio entra in possesso dei materiali indicati nella lista dei materiali (vedere le tabelle precedenti) e in base all'oggetto smantellato. Se da un oggetto è possibile ricavare una quantità di materiali casuale, è necessario tirare un dado per determinarla.
- Recuperare materiali dagli oggetti (non ferraglia) richiede 10 minuti per oggetto. Inoltre, è necessario superare una prova di **INT + Riparare** con difficoltà 0. Ottenendo 1 successo, il personaggio entra in possesso di un singolo componente di un materiale utilizzato nella fabbricazione dell'oggetto, a discrezione del GM (ferro da una pistola, cuoio da un'armatura di cuoio e così via). Il giocatore può ottenere materiali aggiuntivi spendendo PA: a 1 PA corrisponde 1 materiale. Nessun oggetto può produrre un numero totale di materiali il cui peso eccede quello dell'oggetto da cui provengono.
- Non è possibile recuperare materiali dagli oggetti consumabili: è impossibile scomporre le sostanze o far tornare cruda la carne dopo averla cucinata.
- Non è possibile recuperare le munizioni: per farlo serve un equipaggiamento impossibile da reperire nella Zona Contaminata.

Dagli oggetti che non rientrano nella categoria della ferraglia è possibile recuperare solo i materiali indicati come comuni nella tabella seguente. Il talento Riciclatore (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 70) permette a un personaggio di ottenere anche materiali inusuali da questa categoria di oggetti (non ferraglia). Infine, è possibile ottenere Colla e Olio solo dalla ferraglia.

COMPONENTE	COSTO	PESO (PER 10 UNITÀ)	RARITÀ
Acciaio	1	1	Comune
Acido	2	0,5	Raro
Alluminio	3	0,5	Inusuale
Amianto	6	0,5	Raro
Antisettico	3	0,5	Raro
Argento	6	0,5	Inusuale
Cemento	1	15	Comune
Ceramica	1	0,5	Comune
Circuiti	5	1,5	Raro
Colla	8	0,5	Inusuale
Cuoio	2	0,5	Comune
Fertilizzante	1	0,5	Inusuale
Fibra Ottica	6	0,5	Raro
Gomma	2	0,5	Comune
Ingranaggi	3	1	Inusuale
Legno	1	1	Comune
Materiale Nucleare	10	0,5	Raro
Molla	3	0,5	Inusuale
Olio	4	0,5	Inusuale
Osso	1	5	Comune
Piombo	1	1,5	Inusuale
Plastica	1	0,5	Comune
Rame	4	0,5	Inusuale
Stoffa	1	0,5	Comune
Sughero	1	0,5	Inusuale
Trama Balistica	5	0,5	Raro
Vetro	2	0,5	Inusuale
Vetroresina	5	0,5	Inusuale
Vite	2	0,5	Inusuale



MANOVRARE UN VEICOLO

Chi si trova all'interno di un veicolo è considerato un **passaggero**. Alcuni passeggeri assumono ruoli specifici all'interno del mezzo e prendono il nome di **equipaggio**.

RUOLI DELL'EQUIPAGGIO

Ogni personaggio all'interno di un veicolo può assumere un ruolo specifico. Per farlo è necessario utilizzare un'azione minore.

- **Pilota:** Un veicolo può avere un solo pilota. Il pilota compie azioni per muovere il veicolo (vedere *Movimenti del Veicolo* più avanti). Generalmente, il personaggio che assume questo ruolo deve superare una prova di **AGI + Pilotare** per guidare il mezzo. Un veicolo senza pilota fallisce automaticamente tutte le prove di movimento.
- **Artigliere:** Un artigliere aziona le armi montate sul veicolo (vedere *Attaccare con il Veicolo*, pag. 129). Anche se un veicolo possiede più armi, un artigliere può azionarne solo una per turno e ogni singola arma può essere azionata da un solo artigliere per turno.
- Se un veicolo possiede altri tipi di equipaggiamento oltre a quelli destinati al movimento e all'attacco, come una radio per le comunicazioni o delle bombe, gli altri passeggeri possono assumere il ruolo di operatore radio o bombardiere, per esempio.


Tuttofare

Un singolo personaggio può assumere contemporaneamente il ruolo di pilota e artigliere, ma la difficoltà di tutte le prove di pilotaggio e di attacco aumenta di +1, a meno che il veicolo non possieda la qualità *Monoposto*.

Passeggeri e Carico

Ogni veicolo può trasportare un certo numero di passeggeri, inclusi i membri dell'equipaggio, come indicato nella tabella veicolo. Questo valore numerico rappresenta la quantità di spazio presente all'interno del mezzo (nella maggioranza dei casi si tratta del numero di posti a sedere).

A differenza dei personaggi, un veicolo non può trasportare oggetti in base al suo valore di FOR o alla sua Dimensione. Ha invece bisogno di spazi dedicati per poter trasportare oggetti e questo valore viene espresso tramite la qualità *Carico X*, dove X indica i kg che può trasportare.

Gli oggetti possono anche sostituire i passeggeri e occupare i loro posti: ognuno di questi può ospitare fino a 100kg. Allo stesso modo, i passeggeri possono occupare lo spazio dedicato al carico, se necessario: in questo caso, un personaggio occupa lo spazio che ospiterebbe 100 kg di carico. I passeggeri che si trovano nello spazio dedicato al carico rischiano di viaggiare in modo poco confortevole o addirittura pericoloso, subendo +2  danni aggiuntivi ogni volta che il veicolo subisce *Danni da Impatto*.

MOVIMENTI DEL VEICOLO

Le seguenti azioni di movimento possono essere effettuate da chi ricopre il ruolo di pilota. Come per un PG, anche il veicolo può compiere una sola azione di movimento per turno e questa azione non conta come azione di movimento di chi lo guida.

- **Manovrare (Minore):** Il veicolo si sposta in un punto qualsiasi a distanza *Ravvicinata*.
- **Guida Cauta (Maggiore):** Il veicolo si muove di un numero di zone pari a metà del suo valore di velocità, arrotondato per eccesso. Se deve attraversare del terreno difficile, la difficoltà della prova diminuisce di 1.

- **Guida Intrepida (Maggiore):** Il veicolo si muove di un numero di zone pari al suo valore di velocità. La difficoltà di tutte le prove effettuate dall'equipaggio aumenta di 1 fino al prossimo turno del pilota.
- **Guida Difensiva (Maggiore):** Il veicolo si muove di un numero di zone pari al suo valore di velocità -1. Il pilota effettua una prova di **AGI + Pilotare** con difficoltà pari alla dimensione del veicolo: se ha successo, il valore di Difesa del veicolo aumenta di 1.
- **Guida Mirata (Maggiore):** Il pilota effettua una prova di **AGI + Pilotare** con difficoltà 1. Se ha successo, il veicolo si muove di un numero di zone pari al suo valore di velocità, più una zona aggiuntiva per ogni PA speso durante la prova. La difficoltà di tutte le prove effettuate dall'equipaggio aumenta di 1 fino al prossimo turno del pilota.

VEICOLI E ZONE

I veicoli si muovono nelle zone di combattimento come chiunque altro durante uno scontro, da distanza Ravvicinata fino a Estrema. I veicoli, tuttavia, non si muovono come i personaggi e alcuni effetti legati alla zona possono influenzare mezzi di trasporto diversi e in modi diversi.

- Il terreno influisce solo sui veicoli pari o superiori a una certa dimensione, poiché i veicoli di dimensioni ridotte possono facilmente attraversare anche il terreno difficile.
- Il terreno influisce solo sui veicoli pari o inferiori a una certa dimensione, poiché i veicoli di dimensioni imponenti possono superare senza problemi numerosi ostacoli.
- Il terreno influenza solo i veicoli che possiedono una specifica qualità, per esempio quelli su ruote e non volanti.
- Il terreno impone una difficoltà pari a 1, che può essere ignorata guidando più lentamente e con attenzione, per esempio in strade molto strette.






VEICOLI E PROVE DI TERRENO

Per effettuare le prove di terreno il pilota deve effettuare una prova di **AGI + Pilotare**. Se il terreno impone una difficoltà superiore per i veicoli di dimensioni imponenti, il GM può aumentare la difficoltà della prova, il livello di complicazione o entrambi, fino a un valore pari alle dimensioni del veicolo.

Fuori Controllo!

La paura costante di ogni pilota è perdere il controllo del proprio mezzo, perché il rischio è di causare danni ingenti al veicolo stesso, con anche potenziali feriti e morti o un carico danneggiato.

A seguire sono riportati gli esiti più comuni che possono verificarsi in seguito al fallimento di una prova di terreno, ma spetta al GM scegliere quale applicare in ciascun caso. Alcuni degli esiti indicati comportano l'arresto del veicolo, il che significa che il veicolo perde immediatamente ogni capacità di movimento residuo e si ferma nella zona in cui si trova.

- **Arresto Brusco:** Il veicolo si arresta immediatamente e perde ogni capacità di movimento residuo. Ogni personaggio nel veicolo subisce 3  danni Fisici Stordenti.
- **Sbandamento:** Il veicolo si muove in una direzione casuale (tirare un dado: 1-2 sbanda a sinistra, 3-4 sbanda in avanti, 5-6 sbanda a destra). Se il veicolo entra in collisione con un oggetto che ne arresta il movimento, subisce anche 1  danni Fisici Penetranti, +1  per ogni zona che ha attraversato.
- **Testacoda:** Il veicolo perde ogni capacità di movimento residuo e sterza in una direzione diversa. La difficoltà della prova relativa alla prossima azione di movimento subisce un aumento di difficoltà di 1 e, se non necessitava di superare una prova per muoversi, ora deve farlo.
- **Bloccato:** Il veicolo perde ogni capacità di movimento residuo ed è bloccato nella posizione in cui si trova. Finché questa condizione persiste, il veicolo si muove di una zona in meno del normale e non può muoversi come azione gratuita.
- **Caduta Libera:** Applicabile ai veicoli volanti. Il veicolo precipita in modo rapido e incontrollabile, spostandosi di una zona in avanti e di tre zone verso il basso, schiantandosi contro qualunque cosa che si frappone tra sé e il livello del suolo. Se il veicolo si schianta, subisce 4  danni Fisici Penetranti, +2  per ogni zona che ha attraversato prima di schiantarsi. Anche tutti i passeggeri a bordo del veicolo subiscono questi danni.

Se il pilota ha effettuato un'azione per muovere il veicolo durante il turno precedente e questo non è stato arrestato (dal pilota o da un eventuale schianto), allora il pilota deve effettuare un'altra azione di movimento del mezzo o questo andrà **fuori controllo**.

ATTACCARE CON UN VEICOLO

Gli artiglieri a bordo possono effettuare attacchi con le armi montate sul veicolo nello stesso modo in cui possono utilizzare le armi convenzionali, ovvero servendosi dell'abilità applicata all'arma (tipicamente **AGI + Armi Leggere**, **PER + Armi a Energia** o **COS + Armi Pesanti**). Non è possibile trasportare normalmente queste armi o utilizzarle senza prima averle montate su un supporto o sul veicolo stesso. Tutte le armi montate su un veicolo devono essere impugnate A Due Mani e ignorano la qualità Rinculo (X).

Se il veicolo possiede la qualità Scoperto, i passeggeri possono attaccare anche con le loro armi.

Quando si effettua un attacco contro un veicolo, questo possiede sempre Difesa 1 se è in movimento e Difesa 0 se è fermo.

Attaccare i Passeggeri

Quando viene effettuato con successo un attacco contro un veicolo che possiede la qualità Scoperto, il giocatore può spendere 2 PA per colpire un passeggero esposto invece del mezzo.

Gli attacchi con armi che possiedono la qualità Esplosiva effettuati contro i passeggeri esposti danneggiano sia questi che il veicolo. Gli attacchi che possiedono effetti del danno Ad Arco o A Raffica (o simili effetti che coinvolgono bersagli aggiuntivi) e che hanno come bersaglio un veicolo Scoperto possono considerare anche i passeggeri come bersagli aggiuntivi.


DANNI DA URTO

Il pilota di un veicolo che si muove durante il proprio turno può tentare un attacco in mischia contro un bersaglio a portata, superando una prova di **COS + Pilotare** con difficoltà 1. Se l'attacco va a segno, infligge una quantità di danni pari al valore di Danni da Impatto del veicolo. Quando un veicolo ne sperona e urta un altro o un edificio, quello che attacca subisce la metà del valore di Danni da Impatto, arrotondato per eccesso, in danni Fisici.


PUNTI SALUTE E FERITE DEI VEICOLI


I veicoli possono essere bersagliati da attacchi nemici e perdono PS, proprio come un personaggio o una creatura. I veicoli possiedono resistenza ai danni Fisici e ai danni da Energia, ma come i robot sono immuni ai danni da Radiazioni e da Veleno. Quando un veicolo viene attaccato, è necessario determinare quale Punto d'Impatto è stato colpito tirando un dado sulla tabella dedicata e inclusa nella scheda del veicolo. È possibile Mirare a un Punto di Impatto specifico, proprio come con i personaggi e le creature. Un veicolo che viene ridotto a 0 PS subisce un colpo critico e smette di funzionare, andando fuori controllo se si è mosso nel turno precedente.

Quando un veicolo subisce danni da un attacco, è necessario aggiungere il suo valore di Dimensione alla quantità di danni necessari per infliggere un colpo critico: se un veicolo possiede una dimensione pari a 1, occorrono 6+ danni da un singolo attacco per infliggere un colpo critico al posto dei normali 5+ danni. I veicoli, in quanto oggetti, non soffrono la Fame, la Sete o la mancanza di sonno. Hanno tuttavia bisogno di carburante, che funziona in modo identico alla Sete dei personaggi e richiede benzina o etanolo per essere soddisfatta.


Un veicolo smette di funzionare quando raggiunge 0 PS. A questo punto, il veicolo non può più essere utilizzato. I veicoli possono essere riparati come i robot. Se un veicolo è stato ridotto a 0 PS e ha subito una quantità di ferite superiore al suo valore di Dimensione, il veicolo è considerato distrutto e non può essere riparato. Al massimo, può essere smontato per ottenere materiali. Se una di queste ferite è stata causata al Motore, il veicolo esplose alla fine del prossimo turno, causando 6  danni da Energia Radioattivi a tutti coloro che si trovano a gittata Ravvicinata al momento dell'esplosione.


I colpi critici subiti da un veicolo variano in base al punto colpito. Ogni Punto di Impatto può subire un solo colpo critico.


- **Telaio:** un colpo critico al telaio danneggia la struttura del veicolo. Gli attacchi successivi aggiungono +2  ai danni.

- **Motore:** se subisce un colpo critico al motore, il veicolo va a fuoco. Subisce 3  danni da Energia alla fine di ogni turno, ignorando la resistenza ai danni da Energia. Per ogni effetto ottenuto, un passeggero casuale subisce lo stesso ammontare di danni del veicolo.
- **Armi:** se subiscono un colpo critico non possono più essere utilizzate.
- **Ruote:** se subiscono un colpo critico, il veicolo diventa più difficile da controllare. La difficoltà delle prove del pilota per manovrarlo aumenta di 1. Lo stesso principio si applica per i colpi critici che il veicolo subisce alle **Ali** o al **Timone**.

Urti e Contusioni

Ogni volta che un veicolo subisce danni, è possibile che anche i passeggeri vengano feriti. Quando un veicolo subisce uno più colpi critici, ogni passeggero subisce 4  danni Fisici.

Se un veicolo viene ridotto a 0 PS, ogni passeggero subisce 8  danni Fisici Stordenti.

I passeggeri che viaggiano nello spazio dedicato al carico subiscono +2  danni.

Spendere PA su un Veicolo

AZIONI	COSTO	EFFETTO
Inarrestabile	2	È possibile ignorare il fallimento di una prova legata al terreno difficile e continuare ad avanzare. Il veicolo subisce, però, una quantità di danni determinati dal GM.
Mirare ai Passeggeri	2	Dopo aver compiuto con successo un attacco, il personaggio può prendere di mira un passeggero all'interno di un veicolo Scoperto, invece del veicolo stesso.

STATISTICHE E TIPOLOGIE DI VEICOLI

Un veicolo possiede le seguenti statistiche.

VELOCITÀ

La Velocità di un veicolo, espressa con un valore che determina di quante zone può spostarsi, indica quanto rapidamente può muoversi. All'interno della scheda del veicolo è indicata anche la sua velocità media in km/h.

DIMENSIONE

La Dimensione di un veicolo rappresenta la sua mole. Se le Dimensioni sono pari a 0, vuol dire che possiede approssimativamente le stesse dimensioni di un essere umano. Se invece ha Dimensioni pari a 1, vuol dire che è grande il doppio rispetto a un essere umano e così via per tutti i valori a seguire. La difficoltà delle prove in cui la Dimensione del veicolo rappresenta un ostacolo aumenta di un valore pari alla Dimensione del veicolo stesso.


RD FISICI / RD DA ENERGIA

La RD Fisici o la RD da Energia del veicolo viene rispettivamente sottratta ai danni Fisici o da Energia inflitti al veicolo.

COPERTURA

La Copertura del veicolo indica quanta resistenza garantisce ai passeggeri, se esposti. I passeggeri completamente chiusi all'interno di un veicolo non possono essere bersagliati.

DANNI DA IMPATTO

I Danni da Impatto sono un valore numerico espresso in dadi ()₆, che misura il peso e la forza di attacco di un veicolo. I Danni da Impatto infliggono sempre danni Fisici.

PASSEGGERI

La voce Passeggeri indica il numero di posti dedicati ai passeggeri all'interno del veicolo.

QUALITÀ

Ci sono diversi tipi di veicoli, dalle motociclette che sfrecciano a tutta velocità ai possenti autocarri. Le Qualità di un veicolo descrivono come questo si muove sul terreno circostante e come viene usato dai personaggi. I veicoli hanno sempre almeno una qualità e il tipo di veicolo (per esempio, Volante) è una caratteristica che influenza la difficoltà delle prove abilità.



Un veicolo può muoversi solo su terreni compatibili con le sue qualità: un veicolo su quattro ruote, come un'auto, che tenta di attraversare un lago finisce inevitabilmente per affondare.

ARMI

La voce dedicata alle Armi elenca quali e quante di queste fanno parte della struttura del veicolo.

QUALITÀ DEI VEICOLI

- **Cargo X:** Il veicolo può trasportare fino a X kg di carico aggiuntivo.
- **Ingombrante:** Il veicolo è ingombrante e difficile da manovrare. La difficoltà delle prove per muoverlo aumenta di 1.
- **Ermetico:** Il veicolo è completamente chiuso e l'equipaggio al suo interno non può essere bersagliato da attacchi provenienti dall'esterno. Per lo stesso motivo, chi si trova all'interno non può utilizzare le proprie armi per attaccare chi si trova al di fuori. I passeggeri e l'equipaggio all'interno di un veicolo ermetico non subiscono i danni da Radiazioni causati da effetti ambientali esterni.
- **Scoperto:** I passeggeri e l'equipaggio di un veicolo scoperto possono essere bersagliati da attacchi provenienti dall'esterno e possono attaccare utilizzando le proprie armi.
- **Prestazioni Elevate:** Il veicolo è estremamente potente. Dopo una prova di movimento riuscita, il pilota può spendere 2 PA per spostarsi di una zona aggiuntiva. A causa della sua ingegneria complessa, qualsiasi prova mirata a riparare un veicolo del genere aumenta di 1.

- **Robusto:** La difficoltà delle prove per riparare un veicolo robusto è ridotta di 1.
- **Monoposto:** Un veicolo monoposto è progettato per essere manovrato da un solo pilota, che può assumere anche il ruolo di artigliere senza soffrire penalità.
- **Volante:** Il veicolo vola attraverso le zone "vuote" sopra il livello del terreno del campo di battaglia. Se va fuori controllo, tirare 1 : il veicolo precipita per un numero di zone pari al risultato ottenuto, schiantandosi al suolo se precipita per un numero totale di zone che lo porterebbero a terra o se il risultato è un Effetto. Il veicolo si schianta anche se il suo valore di Velocità viene ridotto a 0. Uno schianto infligge 8  danni Fisici Penetranti 2.
- **Imbarcazione:** Il veicolo viaggia solo sull'acqua e non può spostarsi sulla terraferma. Se il veicolo subisce un colpo critico al Telaio, inizia a imbarcare acqua e affonda dopo un numero di turni pari al doppio del suo valore di Dimensione.

Veicoli di Dimensioni Imponenti

Qualsiasi veicolo che possiede una Dimensione pari o superiore a 4 può occupare più zone e avere spazi interni a loro volta suddivisi in più aree. Il Prydwen, per esempio, è dotato di numerose cabine e pontili al suo interno che ne delineano le varie zone (la prua, la poppa, ecc.). Il dettaglio di questa suddivisione è discrezione del GM.



VEICOLI COMUNI

Automobile

DIMENSIONE	PS	COPERTURA	VELOCITÀ	PASSEGGERI	DANNI DA IMPATTO
2	28	2 	3 zone 80 km/h	5	5 
D20	PUNTO D'IMPATTO		RD FISICI	RD DA ENERGIA	
1-8	Telaio		3	3	
9-10	Ruota Anteriore Sinistra		1	1	
11-12	Ruota Anteriore Destra		1	1	
13-16	Motore		3	2	
17-18	Ruota Posteriore Sinistra		1	1	
19-20	Ruota Posteriore Destra		1	1	
QUALITÀ	Carico 50, Scoperto				

Auto Sportiva

DIMENSIONE	PS	COPERTURA	VELOCITÀ	PASSEGGERI	DANNI DA IMPATTO
2	22	2 	3 zone 120 km/h	2	6 
D20	PUNTO D'IMPATTO		RD FISICI	RD DA ENERGIA	
1-7	Telaio		3	3	
8-9	Ruota Anteriore Sinistra		1	1	
10-11	Ruota Anteriore Destra		1	1	
12-16	Motore		3	2	
17-18	Ruota Posteriore Sinistra		1	1	
19-20	Ruota Posteriore Destra		1	1	
QUALITÀ	Carico 25, Scoperto, Prestazioni Elevate				

Motorcycle

DIMENSIONE	PS	COPERTURA	VELOCITÀ	PASSEGGERI	DANNI DA IMPATTO
0	10	0	2 zone 95 km/h	2	4 
D20	PUNTO D'IMPATTO		RD FISICI	RD DA ENERGIA	
1-7	Telaio		2	2	
8-11	Ruota Anteriore		1	1	
12-16	Motore		2	1	
17-20	Ruota Posteriore		1	1	
QUALITÀ	Carico 12,5, Scoperto, Monoposto				

Furgone

DIMENSIONE	PS	COPERTURA	VELOCITÀ	PASSEGGERI	DANNI DA IMPATTO
2	32	3	2 zone 65 km/h	3	7
D20	PUNTO D'IMPATTO		RD FISICI	RD DA ENERGIA	
1-8	Telaio		4	4	
9-10	Ruota Anteriore Sinistra		2	1	
11-12	Ruota Anteriore Destra		2	1	
13-16	Motore		4	3	
17-18	Ruota Posteriore Sinistra		2	1	
19-20	Ruota Posteriore Destra		2	1	
QUALITÀ	Carico 100, Scoperto, Resistente				

Autobus

DIMENSIONE	PS	COPERTURA	VELOCITÀ	PASSEGGERI	DANNI DA IMPATTO
3	40	3	2 zone 65 km/h	30	8
D20	PUNTO D'IMPATTO		RD FISICI	RD DA ENERGIA	
1-8	Telaio		4	3	
9-10	Ruota Anteriore Sinistra		1	1	
11-12	Ruota Anteriore Destra		1	1	
13-16	Motore		4	3	
17	Ruota Posteriore Sinistra 1		1	1	
18	Ruota Posteriore Sinistra 2		1	1	
19	Ruota Posteriore Destra 1		1	1	
20	Ruota Posteriore Destra 2		1	1	
QUALITÀ	Carico 200, Scoperto				

Furgone Blindato

DIMENSIONE	PS	COPERTURA	VELOCITÀ	PASSEGGERI	DANNI DA IMPATTO
2	32	Ermetico	2 zone 65 km/h	3	8
D20	PUNTO D'IMPATTO		RD FISICI	RD DA ENERGIA	
1-8	Telaio		8	8	
9-10	Ruota Anteriore Sinistra		4	3	
11-12	Ruota Anteriore Destra		4	3	
13-16	Motore		7	6	
17-18	Ruota Posteriore Sinistra		4	3	
19-20	Ruota Posteriore Destra		4	3	
QUALITÀ	Carico 200, Ermetico				

Trasporto Truppe Corazzato

DIMENSIONE	PS	COPERTURA	VELOCITÀ	PASSEGGERI	DANNI DA IMPATTO	
3	50	Ermetico	2 zone 65 km/h	6 +2 in Armatura Atomica	9	
D20	PUNTO D'IMPATTO		RD FISICI	RD DA ENERGIA		
1-10	Telaio		12	11		
11	Ruota Anteriore Sinistra		5	4		
12	Ruota Anteriore Destra		5	4		
13-16	Motore		8	7		
17	Ruota Centrale Sinistra		5	4		
18	Ruota Centrale Destra		5	4		
19	Ruota Posteriore Sinistra		5	4		
20	Ruota Posteriore Destra		5	4		
QUALITÀ	Carico 250, Scoperto, Resistente					
ARMI	DANNI	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DI DANNO	CADENZA DI FUOCO	GITTATA	QUALITÀ
Cannone 105mm	11	Dirompente, Penetrante 2	Fisico	0	L	Di Precisione
Mitragliatori a Canne Rotanti x2	3	A Raffica, Propagato	Fisico	5	M	Gatling, Imprecisa

Vertibird

DIMENSIONE	PS	COPERTURA	VELOCITÀ	PASSEGGERI	DANNI DA IMPATTO	
4	70	Scoperto	6 zone 800 km/h	8	10	
D20	PUNTO D'IMPATTO		RD FISICI	RD DA ENERGIA		
1-2	Motore Sinistro		6	6		
3-4	Motore Destro		6	6		
5-10	Telaio		9	8		
11-13	Ala Sinistra		8	8		
14-16	Ala Destra		8	8		
17-18	Armi (Frontali)		5	4		
19-20	Armi (Posteriori)		5	4		
QUALITÀ	Volante, Prestazioni Elevate, Carico 150					
ARMI	DANNI	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DI DANNO	CADENZA DI FUOCO	GITTATA	QUALITÀ
Armi Frontali: Doppie Torrette Mitragliatrici .50	7	A Raffica	Fisico	6	M	-
Arma Posteriore: Laser Gatling	3	A Raffica, Penetrante 1	Da Energia	6	M	Gatling, Imprecisa







★ *Capitolo Cinque* ★

BESTIARIO

MODIFICARE CREATURE E PERSONAGGI . . 138

ANIMALI E INSETTI . . 144

CRIPTIDI . . 170

UMANOIDI MUTATI . . 184

ROBOT . . 192

SUPERMUTANTI . . 196

L'ENCLAVE . . 204

I GUNNER . . 212

LA LEGIONE DI CEASAR . . 217

PREDONI . . 223

Capitolo Cinque

BESTIARIO

MODIFICARE CREATURE E PERSONAGGI

CREARE CREATURE LEGGENDARIE

La Zona Contaminata è piena di creature pericolose, ma alcune sono più letali di altre. Queste creature leggendarie si sono guadagnate una certa reputazione tra gli abitanti del luogo, che si sono persino presi la briga di dar loro un nome, e più in generale sono rinomate tra tutti coloro che sono stati abbastanza fortunati da sopravvivere dopo averle incontrate. Non è affatto raro che mercenari e girovaghi vengano assoldati per dare loro la caccia, soprattutto quando diventano una seria minaccia.

Per creare una creatura Leggendaria partendo da una creatura Normale esistente è necessario apportare le seguenti modifiche:

- **Livello e Tipo:** Cambiare il tipo della creatura da **Normale** a **Leggendaria**. Il suo livello rimane invariato. Moltiplicare per 3 il valore di PE ottenibili quando la si sconfigge.
- **Corpo e Mente:** I punteggi di Corpo e Mente aumentano di +2. Questo può avere effetto su altre statistiche della creatura, come i PS, l'Iniziativa e gli attacchi.
- **Punti Salute:** Moltiplicare per 3 i PS della creatura.
- **Capacità Speciali:** La creatura mantiene tutte le capacità speciali che possiede e ottiene una capacità Leggendaria tra quelle elencate a pag. 140.

- **Inventario:** L'inventario resta invariato, con l'aggiunta di una singola Arma Leggendaria (pag. 96) o Armatura Leggendaria (pag. 104). Se la creatura porta già con sé un'arma o un'armatura, una di queste diventa Leggendaria. Altrimenti, tirare 1d20: se il risultato è compreso tra 1 e 10, tirare sulla tabella Armature Casuali (**Fallout: Il Gioco Di Ruolo**, pag. 201), se il risultato è compreso tra 11 e 15, tirare sulla tabella Armi a Distanza Casuali (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 204-205) e se il risultato è compreso tra 16 e 20 tirare sulla tabella Armi da Mischia Casuali (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 205). Infine, determinare una proprietà Leggendaria per quell'oggetto.

Per creare una creatura Leggendaria partendo da una creatura Possente esistente è necessario apportare le seguenti modifiche:

- **Livello e Tipo:** Cambiare il tipo della creatura da **Possente** a **Leggendaria**. Il suo livello resta invariato. Moltiplicare per 1,5 il valore di PE ottenibili quando la si sconfigge.
- **Corpo e Mente:** Il punteggio più basso tra Corpo e Mente aumentano di +2. Questo può avere effetto su altre statistiche della creatura, come i PS, l'Iniziativa e gli attacchi.
- **Punti Salute:** Moltiplicare per 1,5 i PS della creatura.
- **Capacità Speciali:** La creatura mantiene tutte le capacità speciali che possiede e ottiene una capacità Leggendaria tra quelle elencate a pag. 140.

- **Inventario:** L'inventario resta invariato, con l'aggiunta di una singola Arma Leggendaria (pag. 96) o Armatura Leggendaria (pag. 104). Se la creatura porta già con sé un'arma o un'armatura, una di queste diventa Leggendaria. Altrimenti, tirare 1d20: se il risultato è compreso tra 1 e 10, tirare sulla tabella Armature Casuali (*Fallout: Il Gioco Di Ruolo*, pag. 201), se il risultato è compreso tra 11 e 15, tirare sulla tabella Armi a Distanza Casuali (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 204-205) e se il risultato è compreso tra 16 e 20 tirare sulla tabella Armi da Mischia Casuali (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 205). Infine, determinare una proprietà Leggendaria per quell'oggetto.

Nemici su Misura per Qualsiasi Livello

I GM che hanno già una buona familiarità col sistema 2d20 utilizzato da *Fallout* possono, in base alle esigenze, servirsi delle linee guida indicate a pag. 336 di *Fallout: Il Gioco di Ruolo* per creare creature da zero di qualsiasi livello o per adattare creature esistenti a livelli diversi.

Questo procedimento può rivelarsi estremamente utile qualora il GM desiderasse introdurre minacce di un livello superiore, come creature Possenti o Leggendarie, nelle fasi iniziali del gioco: per farlo, basta scegliere una creatura esistente, ridurre il suo livello del necessario e poi modificarla rendendola Possente o Leggendaria. È un approccio simile al primo incontro con un deathclaw in *Fallout 4*. In questi casi, basta dimezzare il livello di una creatura (arrotondando per eccesso) e renderla Possente o ridurre una creatura a $\frac{1}{3}$ del suo livello normale (arrotondando per eccesso), e renderla Leggendaria. Per esempio, un deathclaw Possente di livello 6 o un deathclaw Leggendaria di livello 4 rappresentano scontri molto interessanti per i personaggi di livello più basso.

Lo stesso approccio si può applicare anche ai personaggi, creandone di Notevoli o Maggiori partendo da Normali esistenti, al fine di rappresentare capi degli insediamenti, nomi noti e nemici importanti. In questo modo è possibile ottenere ottimi nemici, come un predone veterano Possente di Livello 4 (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 390), il capo perfetto per una banda di basso livello.

CREARE PERSONAGGI MAGGIORI

Nella Zona Contaminata, il potere e la reputazione sono tutto. Godere di una reputazione micidiale consente di radunare numerosi seguaci attorno a sé, e gli insediamenti preferiscono di gran lunga pagare un tributo, piuttosto che incorrere nell'ira di un personaggio del genere. Di contro, mercenari e aspiranti eroi sono ben lieti di unire le forze per abbattere questa minaccia. Quanto a chi gode di una buona reputazione, invece, viene spesso contattato da chi cerca aiuto o protezione e può, a sua volta, attirare l'ira dei predoni e di altre bande del genere in cerca di un buon bottino o animate dalla speranza di diminuire la concorrenza.

Per creare un personaggio Maggiore partendo da un personaggio Normale esistente è necessario apportare le seguenti modifiche:

- **Livello e Tipo:** Cambiare il tipo del personaggio da Normale a Maggiore. Il suo livello rimane invariato. Moltiplicare per 3 il valore di PE ottenibili quando lo si sconfigge. I personaggi Maggiori dovrebbero essere degli individui unici e degni di nota.
- **Attributi:** Distribuire 14 punti aggiuntivi tra gli attributi S.P.E.C.I.A.L. Il modo più semplice di farlo è aumentarli tutti di 2 punti. Questo ha effetto su altre statistiche del personaggio, come le abilità e le statistiche derivate.
- **Punti Fortuna:** Un personaggio Maggiore possiede punti Fortuna pari al proprio punteggio di FRT.
- **Abilità:** Il personaggio ottiene 2 Specialità aggiuntive, entrambe con grado 2 iniziale. Inoltre, se anche il punteggio di INT del personaggio aumenta, questo ottiene un punto abilità aggiuntivo da spendere.
- **Statistiche Derivate:** Modificare i punteggi delle statistiche derivate in base alle modifiche effettuate agli attributi del personaggio. Inoltre, il punteggio di Iniziativa del personaggio aumenta di +4.
- **Punti Salute:** Il massimale di PS del personaggio aumenta del doppio del suo valore di FRT.
- **Capacità Speciali:** Il personaggio mantiene tutte le capacità speciali che possiede e ottiene anche una capacità Leggendaria tra quelle elencate a pag. 140 o due talenti aggiuntivi (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 59 o pag. 44 di questo manuale).

- **Inventario:** L'inventario rimane invariato, ma è possibile aggiungere mod o versioni migliorate delle armi e dell'armatura del personaggio. Il personaggio ottiene anche una singola Arma Leggendaria (pag. 96) o Armatura Leggendaria (pag. 104). Se il personaggio porta già con sé un'arma o un'armatura, una di queste diventa Leggendaria. Potrebbe essere necessario modificare gli attacchi o la resistenza ai danni del personaggio in base all'oggetto Leggendaria che trasporta.

Per creare un personaggio Maggiore partendo da un personaggio Notevole esistente è necessario apportare le seguenti modifiche:

- **Livello e Tipo:** Cambiare il tipo del personaggio da **Notevole** a **Maggiore**. Il suo livello rimane invariato. Moltiplicare per 1,5 il valore di PE ottenibili quando lo si sconfigge. I personaggi Maggiori dovrebbero essere degli individui unici e degni di nota.
- **Attributi:** Distribuire 7 punti aggiuntivi tra gli attributi S.P.E.C.I.A.L. Il modo più semplice di farlo è aumentarli tutti di 1 punto. Questo può avere effetto su altre statistiche del personaggio, come le abilità e le statistiche derivate.
- **Punti Fortuna:** Un personaggio Maggiore possiede punti Fortuna pari al proprio punteggio di FRT.
- **Abilità:** Il personaggio ottiene 1 Specialità aggiuntiva di grado 2. Inoltre, se anche il punteggio di INT del personaggio aumenta, questo ottiene un punto abilità aggiuntivo da spendere.
- **Statistiche Derivate:** Modificare i punteggi delle statistiche derivate in base alle modifiche effettuate agli attributi del personaggio. Inoltre, il punteggio di Iniziativa del personaggio aumenta di +2.
- **Punti Salute:** Il massimale di PS del personaggio aumenta di un valore pari al suo punteggio di FRT.
- **Capacità Speciali:** Il personaggio mantiene tutte le capacità speciali che possiede e ottiene anche una capacità Leggendaria tra quelle elencate a pag. 140 o un talento aggiuntivo (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 59 o pag. 44 di questo manuale).

- **Inventario:** L'inventario rimane invariato, ma è possibile aggiungere mod o versioni migliorate delle armi e dell'armatura del personaggio. Il personaggio ottiene anche una singola Arma Leggendaria (pag. 96) o Armatura Leggendaria (pag. 104). Se il personaggio porta già con sé un'arma o un'armatura, una di queste diventa Leggendaria. Potrebbe essere necessario modificare gli attacchi o la resistenza ai danni del personaggio in base all'oggetto Leggendaria che sta trasportando.

ABILITÀ DELLE CREATURE LEGGENDARIE E DEI PERSONAGGI MAGGIORI

Le creature Leggendarie e i personaggi Maggiori creati con i metodi precedentemente illustrati ricevono una delle seguenti abilità. È inoltre possibile utilizzare queste abilità per le creature Leggendarie o personaggi Maggiori creati da zero.


Tutte queste abilità funzionano in due modi. In primo luogo, possiedono un **Effetto** che viene applicato costantemente, sempre attivo. In secondo luogo, hanno una **Mutazione**. Una creatura Leggendaria o un personaggio Maggiore mutano la prima volta che vengono ridotti a metà dei loro PS massimi, ottenendo immediatamente un turno extra (in aggiunta al loro normale turno di combattimento) e l'effetto di Mutazione legato alla loro Abilità Leggendaria per il resto della scena.

Una creatura non può mutare due volte, anche se recupera abbastanza PS da superare di nuovo la metà dopo aver mutato.

CRUDELE


La creatura è particolarmente crudele e sembra trarre forza e soddisfazione dal dolore e dalla paura che genera. È un tratto comune negli animali dotati di un intelletto più sviluppato e carnivori (come mammiferi e rettili), oltre che nei supermutanti e negli esseri umani.

Effetto: La creatura guadagna 1 punto Fortuna (anche se normalmente non ne possiede) ogni volta che infligge un colpo critico.

Mutazione: Quando questa creatura muta, i suoi attacchi ottengono l'effetto del Danno Violento. Se i suoi attacchi possiedono già questo effetto, ottiene un incremento del danno di +2 .

DANNI LEGGENDARI

Denti affilati, artigli acuminati, una lama che affonda all'improvviso o il colpo micidiale di un fucile: la creatura o il personaggio si distingue per la letalità dei suoi attacchi. Questa abilità può essere applicata a ogni personaggio o creatura.


Effetto: Selezionare uno degli attacchi di questa creatura. Questo infligge ora +3  danni. Se l'attacco in questione viene compiuto utilizzando un'arma a distanza con una Cadenza di Fuoco pari o superiore a 1, la creatura può anche utilizzare l'abilità Scatenarsi (o un'abilità equivalente) una volta in più per scena.

Mutazione: Quando questa creatura muta, i suoi attacchi diventano più veloci. Quando compie l'attacco selezionato per l'effetto indicato sopra e usa PA per compiere un'azione maggiore aggiuntiva, spende solo 1 PA anziché 2 e non subisce alcun aumento di difficoltà, a patto che la seconda azione maggiore venga usata per attaccare. Inoltre, se l'attacco in questione viene compiuto utilizzando un'arma a distanza con una Cadenza di Fuoco pari o superiore a 1, la creatura può anche utilizzare l'abilità Scatenarsi (o un'abilità equivalente).

ESPLOSIVO

Comune tra i robot leggendari, ovvero macchine che si sono pericolosamente allontanate dalla loro programmazione iniziale, modificandosi in modi strani e intricati. La creatura in questione, che sia meccanica o organica, è molto instabile ed è pronta a esplodere in maniera spettacolare non appena viene uccisa.

Effetto: Questa abilità non ha alcun effetto in circostanze normali.

Mutazione: Quando questa creatura muta, entra in uno stato di autodistruzione. Tutti gli attacchi in mischia che effettua ottengono l'effetto del danno Radioattivo. Quando viene ridotta a 0 PS, esplose, infliggendo 12  danni da Energia Radioattivi a tutti coloro che si trovano entro gittata Ravvicinata. Eventuali Materiale Recuperabile o Carne da Macello possono comunque essere ottenuti, ma la difficoltà della prova per farlo aumenta di +2 poiché è stato tutto disseminato nell'area in seguito all'esplosione.

FLAGELLO

Più potente di un capobranco, di un comandante e di un alfa. Questa creatura è in assoluto la più forte della sua specie o della sua categoria.

Effetto: La creatura è accompagnata da una o più creature Normali dello stesso tipo. A seguirla è una sola creatura Normale, qualora questa sia del suo stesso livello, due se queste sono di uno o due livelli inferiori, tre se queste sono di tre o più livelli inferiori.

Mutazione: Quando la creatura muta, arrivano creature aggiuntive in suo soccorso. Il tipo e il numero di queste è quello indicato sopra.

FURIA RIGENERANTE

La creatura è guidata da rabbia e adrenalina. Va abbattuta il prima possibile o rigenera qualsiasi danno subito.

Effetto: La creatura recupera 3 PS all'inizio di ogni suo turno.

Mutazione: Quando la creatura muta, ottiene una quantità di PS tali da raggiungere di nuovo il suo massimale.

PADRONANZA LEGGENDARIA

Solo per i Personaggi. Il personaggio è noto per essere estremamente abile in un campo specifico.

Effetto: Selezionare una delle Specialità del personaggio. Ogni volta che viene sottoposto a una prova abilità che utilizza una delle sue Specialità, ottiene un successo automatico da sommare a quelli ottenuti col tiro di dado.

Mutazione: Quando il personaggio muta, smette di trattenersi. Le prove che utilizzano le sue Specialità generano due successi automatici anziché uno.

PREDATORE


La creatura è estremamente guardinga e molto prudente. Preferisce un approccio furtivo, attacca solo quando è sicura di essere in vantaggio e spesso aspetta che scenda l'oscurità per fare la sua mossa.


Effetto: La creatura ottiene un successo automatico in tutte le prove di Furtività (e in tutte le prove che hanno a che fare con nascondersi o muoversi silenziosamente) e il suo punteggio di Iniziativa aumenta di +2. Quando si trova tra le ombre, immersa nell'oscurità o gode di qualche forma di occultamento, il suo punteggio di Difesa aumenta di +1.

Mutazione: Quando la creatura muta, diventa invisibile, come se stesse utilizzando uno Stealth Boy (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 171).

RADIOATTIVO

Il corpo della creatura, il suo sangue e tutto il resto sono altamente radioattivi. Questo non sembra danneggiarla, ma ha un effetto su tutto ciò che le sta vicino. È un fenomeno comune negli insetti e negli animali (in particolare quelli con l'archetipo Luminescente), luminescenti, supermutanti e qualunque robot alimentato da una fonte di energia nucleare.


Effetto: La creatura è immune ai danni da Radiazioni, qualora non lo fosse già. Qualsiasi creatura che si trova a distanza ravvicinata all'inizio del turno subisce 5  danni da Radiazioni Penetranti 1.

Mutazione: Quando la creatura muta, il suo corpo rilascia ancora più radiazioni. Qualsiasi creatura che si trova a gittata ravvicinata subisce 5  danni da Radiazioni Penetranti 1 all'inizio del proprio turno.

SFREGIATO

Il suo corpo è un groviglio di cicatrici e un teatro di mutilazioni. Dev'essere molto resistente per essere sopravvissuta a ferite così brutali.


Effetto: La RD Fisici e la RD da Energia della creatura aumentano di +2.

Mutazione: Quando la creatura muta, tirare 1  per ogni Ferita che ha subito. Ottenendo un Effetto, quella Ferita viene rimossa. Per il resto della scena, la RD Fisici e la RD da Energia della creatura aumentano ulteriormente di +2.

VELENOSO

Il morso, il pungiglione o gli artigli di questa creatura contengono un veleno molto nocivo, che spesso uccide coloro che sopravvivono a un primo attacco diretto.

Effetto: Gli attacchi in mischia della creatura ottengono l'effetto del Danno Persistente (da Veleno). Scegliere poi uno dei seguenti effetti del Danno: Radioattivo, Stordente o Violento. Il danno Persistente (da Veleno) ottiene anche l'effetto aggiuntivo scelto.

Mutazione: Quando la creatura muta, emana dei fumi tossici. Chiunque si trovi a Portata subisce 5  danni da Veleno all'inizio del proprio turno. Anche questi danni da Veleno godono dell'effetto del danno scelto nella fase precedente.

ARCHETIPI DELLE CREATURE

Esistono tratti e forme ricorrenti tra le creature che sembrano trascendere le singole specie. Questi sono rappresentati qui di seguito dagli Archetipi delle Creature e possono essere aggiunti a qualsiasi creatura o personaggio esistente.

Il riquadro dedicato ai personaggi ghoul (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 396) è un esempio di archetipo.


Ogni creatura può appartenere a un solo archetipo.

ALFA

La creatura fa parte di un branco o comunque di un gruppo ed è un po' più grande dei suoi simili, spiccando soprattutto per il dominio che esercita su di essi: lei prende il comando e gli altri la seguono.

Requisiti: Questo archetipo può essere applicato soltanto a una creatura.

- **Livello:** La creatura è di un livello superiore al normale. Apportare le seguenti modifiche:
 - Il suo punteggio di Corpo o Mente aumenta di +1
 - Una delle sue abilità aumenta di +1
 - Aggiustare il valore di Iniziativa in base alle modifiche apportate al punteggio di Corpo o Mente

- I suoi PS aumentano di +1. Se il suo punteggio di Corpo è stato aumentato, i PS aumentano di +2
- La sua Resistenza ai Danni di un tipo a scelta aumenta di +1 su tutti i Punti di Impatto, oppure uno dei suoi attacchi aumenta di +1 .
- **Capacità Speciali:** La creatura ottiene le capacità speciali Aggressivo e Capobranco:

Aggressivo: La creatura agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando la creatura entra in una scena, genera immediatamente 1 Punto Azione. Se la creatura è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM.

Capobranco: La creatura è alla guida di un gruppo di suoi simili. Tutte le creature Normali della stessa specie e di livello inferiore che si trovano a gittata Ravvicinata possono ritirare 1d20 in tutte le prove, finché il capobranco è ancora vivo.

ARDENTE

Un essere umano, o una creatura, diventa Ardente quando entra in contatto con una bestia ardente e contrae la Piaga Ardente, attraverso infezione, tramite un fungo trasmesso dalla bestia. L'incarnato subisce un rapido cambiamento, diventando nero come il carbone e riempiendosi di piaghe sanguinolente, come se fosse scorticato. Inoltre, l'infetto subisce una completa perdita di capelli e i suoi occhi si opacizzano, mentre cristalli di ultracite di un verde intenso iniziano a spuntare lungo il corpo. Oltre a compromettere l'aspetto, la Piaga Ardente provoca una completa degenerazione delle facoltà mentali. Sebbene tutti gli Ardenti sembrino connessi da una sorta di mente alveare centrale e rudimentale, l'unico istinto che guida le loro azioni è una violenta aggressività verso qualsiasi cosa non sia un infetto come loro.

Requisiti: Questo archetipo può essere applicato solo ai personaggi umani non mutati e alle creature non robotiche.

- **Attributi:** I punteggi di CAR e INT del personaggio vengono ridotti a 1. Un personaggio Ardente possiede 0 punti Fortuna. I punteggi di Mente e Corpo di una creatura Ardente restano invariati.
- **Abilità:** Un personaggio perde tutti i gradi che possiede nelle abilità a eccezione di Armi da Mischia, Atletica, Furtività, Senz'Armi e Sopravvivenza. Il personaggio deve cambiare le proprie Specialità e sceglierne una tra quelle appena elencate.

- **Attacchi:** Se erano capaci di farlo prima di essere infettati, gli ardenti sono ancora in grado di impugnare armi da mischia, ma non possono più utilizzare armi a distanza (nel caso delle creature, possono comunque effettuare attacchi a distanza con le componenti del loro corpo). Chi subisce un attacco da parte di una creatura o di un personaggio Ardente viene esposto alla Piaga Ardente.

- **Capacità Speciali:** La creatura o il personaggio Ardente ottiene la capacità speciale Ardente:

Ardente: La creatura è dotata a malapena di intelletto ed è guidata esclusivamente dai suoi istinti violenti contro le creature non infette. Le creature ardenti non possono essere persuase o influenzate superando delle prove di Oratoria, ma si muovono verso il nemico più vicino e lo attaccano. Grazie al controllo esercitato dalla mente alveare, se un Ardente individua un nemico, questa informazione viene immediatamente trasmessa a tutti i suoi simili entro gittata Lunga, i quali cercano di raggiungere e attaccare il nuovo bersaglio. Se non riescono a individuare un nemico, si muovono verso la fonte di luce più intensa che riescono a vedere o il rumore più vicino. In assenza di entrambi, queste creature restano solo sdraiate e immobili, senza fare nulla.

INFETTO

La creatura è affetta da una malattia che distrugge lentamente il suo corpo, conducendola alla pazzia. La bava bianca e schiumosa che cola dalle estremità della sua bocca ne è un segno evidente, così come il suo morso è un modo sicuro per contrarre una qualche terribile infezione.

Requisiti: Questo archetipo non può essere applicato ai robot.

- **Capacità Speciali:** La creatura ottiene le capacità speciali Ferale e Contagioso:

Ferale: La creatura non è dotata di intelletto ed è guidata esclusivamente dai suoi istinti. Le creature ferale non possono essere persuase o influenzate superando delle prove di Oratoria, ma si muovono verso il nemico più vicino e lo attaccano. Se non riescono a individuare un nemico, si muovono verso la fonte di luce più intensa che riescono a vedere o il rumore più vicino. In assenza di entrambi, queste creature restano solo sdraiate e immobili, senza fare nulla.


Contagioso: Gli attacchi in mischia della creatura ottengono l'effetto del danno Persistente (da Veleno). Quando una creatura subisce qualunque danno da Veleno da parte di una creatura Infetta, viene esposta doppiamente alla malattia in questione (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 193).

LUMINESCENTE

La creatura ha assorbito così tante radiazioni da essere riuscita, in qualche modo, a sopravvivere, anche se il suo corpo emana un bagliore verdognolo e innaturale. Le creature luminescenti, come i ghoul ferali o i luminescenti, sono particolarmente difficili da sconfiggere e ce ne sono svariate tipologie in tutta la Zona Contaminata.

Requisiti: Questo archetipo non può essere applicato ai robot.

- **Capacità Speciali:** La creatura ottiene le capacità speciali Luminescenza e Immune alle Radiazioni:

Luminescenza: La creatura infligge 2  danni da Radiazioni a chiunque si trovi a Portata all'inizio del suo turno. Inoltre, gli eventuali attacchi in mischia che effettua ottengono l'effetto del danno Radioattivo; se già possedeva questo effetto, infligge 2 danni da Radiazioni per ogni Effetto ottenuto.

Immune alle Radiazioni: La creatura riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.


ANIMALI E INSETTI



Alcune delle creature mutate che popolano la Zona Contaminata sono in realtà frutto dell'evoluzione, spesso artefice di specie uniche e letali. In altri casi, invece, sono il prodotto di esperimenti realizzati per mero egoismo o per cercare di debellare una qualche minaccia presente in natura.

BESTIA ARDENTE




Predatore supremo dell'Appalachia, la bestia ardente è letteralmente la morte alata. Il primo segno della sua presenza è il suono minaccioso delle sue ali colossali che fendono l'aria. Sono nate da un esperimento andato male realizzato dagli scienziati dell'Enclave che hanno accidentalmente esposto dei pipistrelli radioattivi a un siero di mutazione sperimentale. Il risultato è stato qualcosa che è andato ben oltre le loro aspettative. L'Enclave ha fatto del suo meglio per contenerle, anche se qualche esemplare è riuscito a fuggire in superficie, ma se ora le bestie ardenti girano liberamente per la Zona Contaminata, la colpa è di Thomas Eckhart: nel tentativo di dare seguito alla Grande Guerra, liberò tutti gli esemplari imprigionati sulla popolazione ignara, allo scopo di ottenere accesso alle poche armi nucleari ancora in possesso degli Stati Uniti. Non aveva idea che, liberandole, avrebbe dato inizio anche alla Piaga Ardente. Questa creatura è innegabilmente pericolosa, sia per i suoi artigli e le sue zanne, sia per la terribile malattia che porta con sé.

Livello 14, Mammifero Mutato, Creatura Possente (204 PE)


CORPO		MENTE	MISCHIA PROIETTILE		ALTRO		
11	6		4	5	4		
PS		INIZIATIVA		DIFESA			
74		17		1			
RD FISICI		RD ENERGIA		RD RADIAZIONI		RD VELENO	
6 (Tutto)		6 (Tutto)		Immune		Immune	
ATTACCHI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ STRIDIO: CORPO + Proiettile (NB 16) 8  danni Fisici a Raffica Stordenti, Cadenza di Fuoco 2, Gittata M ■ COLPO D'ALA: CORPO + Mischia (NB 15) 9  danni Fisici Dirompenti Violenti 							

ATTACCHI	
<ul style="list-style-type: none"> ■ ONDA D'URTO: CORPO + Proiettile (NB 16) 10  danni Fisici a Raffica Radioattivi, Gittata R 	
CAPACITÀ SPECIALI	
<ul style="list-style-type: none"> ■ MENTE CENTRALE: La bestia ardente ha dato origine alla Piaga Ardente e, per questo motivo, può esercitare una certa influenza sulla mente centrale che controlla tutte le altre creature ardenti. Quando una bestia ardente entra in scena o usa la sua capacità speciale Irradiare, può spendere fino a 3 PA per evocare 1  di creature ardenti per ogni PA speso (vedere archetipo Ardente a pag. 143). 	

CAPACITÀ SPECIALI

- **IRRADIARE:** Quando la bestia ardente si sente minacciata, può volare sopra i suoi nemici emettendo una serie di sostanze radioattive in una sola zona. La zona colpita viene avvolta dalla nebbia e l'aria è irradiata (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 38), infliggendo 5  danni da Radiazioni e aumentando la difficoltà di tutte le prove di **PER** compiute da chiunque si trovi all'interno. La bestia ardente deve atterrare prima di poter utilizzare questa abilità di nuovo.
- **VOLANTE:** Le bestie ardenti possono muoversi liberamente in aria. Ignorano la maggior parte degli ostacoli al livello del terreno e gli effetti dei terreni difficili, e possono muoversi attraverso le zone "vuote" al di sopra del campo di battaglia, se lo desiderano. Una bestia ardente deve spendere almeno un'azione minore ogni turno per muoversi e, se viene buttata a terra prona, cade al suolo e subisce 3  danni Fisici, +2  per ogni zona al di sopra del livello del terreno dove si trovava prima di cadere.
- **PUNTO DEBOLE:** Se un attaccante sceglie di bersagliare la testa della bestia ardente, ignora la RD della creatura. Questo non si applica ai colpi che bersagliano la testa a seguito di un tiro casuale per determinare il Punto d'Impatto.
- **GRANDE:** La bestia ardente è più grande della maggior parte delle creature e torreggia su di esse. Riceve +1 punto salute aggiuntivo per Livello, ma la sua Difesa si riduce di 1, fino a un minimo di 1. Inoltre, subisce un Colpo Critico solo se un attacco infligge 7+ danni (dopo la Resistenza ai Danni) con un singolo colpo, anziché i normali 5+.
- **PIAGA:** Le bestie ardenti trasportano una miriade di malattie oltre alla Piaga Ardente, contribuendo a renderle ancora più letali per chiunque sia così sfortunato da incontrarne una. Ogni volta che una bestia ardente mette a segno un attacco, può spendere 2 PA per infliggere una "piaga" al bersaglio. Un personaggio che subisce gli effetti di una piaga genera un PA in meno ogni volta che supera una prova (fino a un minimo di 0) per il resto della scena. Inoltre, la difficoltà delle prove di **COS + Sopravvivenza** effettuate da un personaggio a cui è stata inflitta una piaga per evitare di contrarre una malattia aumentano di +1.
- **AGGRESSIVO:** La bestia ardente agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando la bestia ardente entra in una scena, genera immediatamente 1 PA. Se la bestia ardente è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare una bestia ardente morta effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 3  porzioni di carne di bestia ardente e per ogni Effetto ottenuto fornisce 1 Materiale Inusuale.

La Piaga Ardente

La Piaga Ardente è una malattia mortale che provoca il distacco e la pietrificazione della pelle, il sanguinamento degli occhi e delle orecchie, e la lenta formazione di cristalli di ultracite in varie zone del corpo. Col tempo, chi contrae questa malattia perde le proprie facoltà mentali e viene controllato dalla mente centrale che collega tutte le creature ardenti. Se non trattata in tempo, l'infezione porta alla completa pietrificazione del corpo, trasformando la vittima in una delle tante statue che ricoprono l'Appalachia. Qualsiasi creatura e qualsiasi PNG può contrarre la piaga ardente entrando in contatto con una creatura ardente o direttamente con una bestia ardente. Spetta al GM decidere se e quali giocatori possono contrarre questa malattia.

Il GM è incoraggiato a discutere gli effetti della Piaga Ardente con i propri giocatori prima di introdurla, illustrando loro quali rischi corrono i loro personaggi qualora venissero infettati e non venissero curati. Se i giocatori acconsentono, si raccomanda di usarla come spunto narrativo, una corsa contro il tempo per trovare una cura prima che la malattia prenda il sopravvento su chi è infetto.





BESTIA DEL MIELE

La maggior parte delle api è riuscita a sfuggire agli effetti delle radiazioni, rimanendo di piccole dimensioni e socievoli. Per la bestia del miele, però, non è andata così: è diventata più grande di un orso bruno ed è orribile da vedere. Le sue ali non sono abbastanza forti da sostenere la sua struttura massiccia, emette dei ronzii cupi e penzola floscia da una parte all'altra quando si muove, trasportando i pesanti alveari che le spuntano dalla schiena. Numerosi api ronzano e sciamano attorno a questa creatura, dopo aver preso dimora in questa residenza mobile e aggressiva. Nonostante le sue dimensioni, rimane fedele alla colonia e alla sua regina, proteggendole dai grandi predatori che un tempo avrebbero facilmente distrutto l'alveare.


Livello 7, Insetto Mutato, Creatura Normale (52 PE)

CORPO		MENTE	MISCHIA PROIETTILE		ALTRO
6	6		3	—	—
PS		INIZIATIVA		DIFESA	
20		12		1	
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO		
2	2	9	5		
ATTACCHI					
<ul style="list-style-type: none"> ■ MORSO: CORPO + Mischia (NB 9) 4  danni Fisici Penetranti Radioattivi ■ PUNGIGLIONE: CORPO + Mischia (NB 9) 3  danni da Veleno Persistenti 					

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCIAME PROTETTIVO:** La bestia del miele è circondata da uno sciame d'api pronte a proteggere la loro casa. La prima volta che un nemico è a Portata della bestia del miele subisce 1  danno da Veleno all'inizio del suo turno o durante il turno in cui si avvicina troppo.
- **SCIAME:** La bestia del miele può spendere 1-3 PA come azione minore per generare uno sciame d'api per ogni PA speso.
- **COLPIRE L'ALVEARE:** Quando la bestia del miele subisce un colpo critico, tirare 2  e aggiungere il valore ottenuto come risultato in PA alla riserva del GM.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare una bestia del miele morta effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 1  porzioni di miele e per ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale Inusuale.



CAZADOR

A differenza della maggior parte degli altri insetti che si possono incontrare nella Zona Contaminata, i cazador non sono il risultato di una mutazione radioattiva. Furono creati nel Centro di Ricerca e Sviluppo di Big Mountain, sede di una società di difesa privata prebellica. Sebbene il loro creatore, il Dott. Borous, insista sul fatto che tutti gli esemplari di questa specie siano custoditi in sicurezza all'interno del centro, qualsiasi viaggiatore incauto che attraversa la Zona Contaminata del Mojave può testimoniare che le cose non stanno affatto così. I cazador sciamano ovunque in quella zona e difendono ferocemente i loro nidi da qualsiasi intrusione. Chiunque veda delle ali arancioni battere freneticamente all'orizzonte farebbe bene ad allontanarsi il più veloce possibile o finirà col diventare un puntaspilli.

Livello 10, Insetto Mutato, Creatura Normale (74 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA PROIETTILE	ALTRO
8	5	4	—



PS	INIZIATIVA	DIFESA
13	13	2

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
-	-	Immune	Immune

ATTACCHI

- **PUNGIGLIONE: CORPO + Mischia** (NB 12) 8  danni da Veleno Persistenti


CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il cazador riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AI VELENI:** Il cazador riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **VOLANTE:** I cazador possono muoversi liberamente in aria. Ignorano la maggior parte degli ostacoli al livello del terreno e gli effetti dei terreni difficili e possono muoversi attraverso le zone "vuote" al di sopra del campo di battaglia, se lo desiderano. Un cazador deve spendere almeno un'azione minore ogni turno per muoversi e, se viene buttata a terra prona, cade al suolo e subisce 3  danni Fisici, +2  per ogni zona al di sopra del livello del terreno dove si trovava prima di cadere.
- **ELUSIONE:** I cazador si avventano su qualsiasi cosa minacci i loro nidi con una velocità sorprendente. Se il cazador utilizza l'azione Scattare, la sua difesa aumenta di +1 (per un totale di 3) fino all'inizio del suo prossimo turno.

CAPACITÀ SPECIALI

- **PUNTURA LETALE:** Le punture di cazador sono tra le più letali di tutta la Zona Contaminata. Ogni volta che il cazador colpisce con il suo pungiglione, viene generato in automatico un Effetto. Qualsiasi Effetto aggiuntivo che si ottiene col tiro di dadi viene conteggiato normalmente.
- **PICCOLO:** Un cazador 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 cazador viene inoltre ucciso da qualsiasi colpo che infligge una Ferita.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un cazador morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 1  uova di cazador. Se si ottiene un Effetto, si ottiene anche 1 pungiglione di Cazador.



FLUTTUANTE

Chiamate così a causa della sacca piena di gas che gli permette di fluttuare sul terreno, queste creature sono state la risposta a una domanda posta dal West Tek: cosa succederebbe se un verme venisse esposto al Virus a Evoluzione Forzata? Il risultato è stato a dir poco sorprendente: l'invertebrato si è trasformato in una creatura fluttuante mai vista prima, piena di bile e rabbia. Dopo essere stati rilasciati nella Zona, i fluttuanti hanno trovato il loro posto nella natura selvaggia, lì dove cacciano, scavando nel sottosuolo e attirando le prede con una nebbolina dai colori vivaci emessa dalla loro lingua, unica parte che emerge dal terreno. Questo finché non sono stati scoperti dai supermutanti, anche loro vittime del V.E.F. e con cui pare condividano un legame particolare. Sebbene si trovino ancora in natura, molti fluttuanti sono stati addomesticati e ora lavorano a fianco dei supermutanti come loro seguaci.

Livello 6, Invertebrato Mutato, Creatura Normale (45 PE)

CORPO		MENTE		MISCHIA PROIETTILE		ALTRO	
7	4	—	3	2			
PS		INIZIATIVA		DIFESA			
20		12		1			
RD FISICI		RD ENERGIA		RD RADIAZIONI		RD VELENO	
1 (Tutti)		1 (Tutti)		1 (Tutti)		1 (Tutti)	
ATTACCHI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ LANCIAFIAMME: CORPO + Proiettile (NB 10) 3  danni da Energia a Raffica Persistenti Propagati, Invalidante, Impreciso ■ COMBUSTIONE: CORPO + Proiettile (NB 10) 5  danni da Energia Persistenti, Esplosivo, Innesco Ritardato (2) 							
CAPACITÀ SPECIALI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ IMBOSCATA: Il fluttuante si nasconde nel sottosuolo e lascia emergere solo la lingua dal terreno, emettendo spruzzi colorati. Superando una prova di INT + Sopravvivenza con difficoltà 2 è possibile avvistarlo. Se un personaggio supera questa prova, lui e i suoi alleati non subiscono gli effetti di Attacco a Sorpresa. ■ ATTACCO A SORPRESA: Quando il fluttuante emerge dalla sua Imboscata, tutte le creature che si trovano a gittata Ravvicinata e che non sono riuscite a individuarlo devono effettuare una prova di COS + Sopravvivenza con difficoltà 2. Fallendo, fino alla fine del turno successivo, la difficoltà delle prove per attaccare il fluttuante e i suoi alleati aumenta di +1. ■ FLUTTUANTE: La creatura fluttua e non subisce gli effetti del terreno difficile o degli ostacoli. 							

CAPACITÀ SPECIALI

- **COMBUSTIONE:** Quando il fluttuante viene ridotto a 0 PS, si stringe la testa ed emette un urlo, mentre la sua sacca di gas si espande. Utilizza la sua azione maggiore per darsi fuoco. Questo è un attacco centrato su sé stesso che uccide il fluttuante.
- **AMICI DEI MUTANTI:** I fluttuanti sono amichevoli con i supermutanti, a meno che non vengano attaccati da loro. I supermutanti ottengono un successo automatico in qualsiasi prova basata su **CAR** per addomesticare o impartire ordini a questa creatura.
- **ANATOMIA ANORMALE:** I fluttuanti conservano ancora l'anatomia di un invertebrato. Per questo motivo, tutti gli attacchi che colpiscono una zona diversa dalla testa vengono considerati come colpi al torso.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un fluttuante morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 0. Questo fornisce 1 materiale Comune. Per ogni Effetto ottenuto, si ottiene 1 combustibile per lanciafiamme.

"I FLUTTUANTI
IMMAGAZZINANO
GAS NOCIVI NELLE
LORO FLUTTUANTI
VESCICHE."

JANET THOMPSON



FORMICA GIGANTE


Nei molti anni che sono trascorsi dalla Grande Guerra, ben poco è cambiato per queste creature artropodi, che ancora vivono in colonie e al servizio della loro regina in una rigida struttura sociale. L'unica variazione evidente e degna di nota è la loro taglia: ora, vanno dalle dimensioni di un cane a quelle di un furgoncino. Questo spiega il loro nuovo appellativo. Come le loro antenate, le formiche giganti hanno mantenuto un forte senso del lavoro di squadra e antepongono il formicaio e la regina a qualsiasi altra cosa. Sebbene ogni formica svolga un ruolo diverso, sono tutte pronte a sacrificare la loro vita per questo.

Livello 3, Insetto Mutato, Creatura Normale (24 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
6	4	3	—	3

PS	INIZIATIVA	DIFESA
9	10	1

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

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> MORSO: CORPO + Mischia (NB 9) 4  danni Fisici

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** La formica gigante riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **FRENESIA:** Se un attaccante infligge una ferita alla testa della formica gigante, questa entra in uno stato di frenesia e considera tutte le creature e i personaggi come nemici per il resto del combattimento.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare una formica gigante effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce una porzione di carne di formica gigante.

Formiche di Fuoco

Queste creature si trovano principalmente nella Zona Contaminata della Capitale e sono il risultato dello sfortunato tentativo del dottor Lesko di ridurre le formiche giganti alle dimensioni che avevano prima della guerra. Inutile dire che il suo esperimento non è andato proprio come aveva previsto e che, invece di farle tornare minuscole, le ha rese più aggressive, vista la capacità di sputare fuoco.

Per creare delle formiche di fuoco basta modificare una formica gigante nel seguente modo:

- Il suo valore di Proiettile è pari a 3.
- Acquisisce il seguente attacco: **SPUTO DI FUOCO:** CORPO + Proiettile (NB 9) 3  danni da Energia Persistenti, Gittata M.

GATORCLAW

Il gatorclaw è stato creato dal Dott. Darren McDermot, biologo presso l'impianto di clonazione del Safari Adventure, unendo il DNA del camaleonte di Jackson (l'antenato genetico del famigerato deathclaw) e dell'alligatore americano. Inizialmente, l'esperimento si era rivelato un fallimento, ma quando il Dott. McDermot estrasse un campione di V.E.F. dal corpo di un supermutante deceduto, finalmente questo progetto diede i suoi frutti. Sebbene i gatorclaw fossero stati originariamente creati per proteggere McDermot, hanno fatto presto a ritorcersi contro il loro stesso padrone man mano che diventavano più forti e feroci.

Più bassi e tozzi di un deathclaw, ma molto più letali, i gatorclaw ora sono all'apice della catena alimentare come predatori incontrastati. Secondo le voci, prima di morire, McDermot non riuscì mai a spegnere il replicatore che produceva i gatorclaw. Se fosse vero, sarebbe un disastro per la Zona Contaminata.

Livello 11, Rettile Mutato, Creatura Possente (162 PE)

CORPO		MENTE	
11	5		
PS	INIZIATIVA	DIFESA	
66	16	1	
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
6 (Tutti)	6 (Tutti)	Immune	9 (Tutti)
CAPACITÀ SPECIALI			
■ SUBACQUEO: Il gatorclaw può nuotare e immergersi in acqua per un numero di turni pari alla sua statistica di Corpo, prima di dover tornare in superficie per respirare. La difficoltà delle prove effettuate in acqua non aumenta.			

Creare un Gatorclaw

Il gatorclaw utilizza le stesse statistiche di base dei deathclaw (*Fallout: Manuale Base*, pag. 342) con alcune piccole modifiche.

"HO AGGIUNTO I CAMPIONI DEL CAMALEONTE DI JACKSON E DELL'ALLIGATORE AMERICANO, TUTTAVIA MANTENERE STABILE IL CAMPIONE 0334 È ANCORA IMPOSSIBILE."


- DOTTOR SCARA



GECO

Nella Zona Contaminata del Mojave, due cose sono inevitabili: la disidratazione e i morsi di gecko. Queste creature, alte fino alla vita, attaccano in branco e caricano i nemici facendo leva sulle zampe posteriori per poi balzare a branchie aperte e bocca spalancata, pronte a mordere. Ovunque un gecko attacchi o sia vittima di un attacco, ben presto il suo branco è alle calcagna di chiunque abbia osato avvicinarsi troppo.

Livello 2, Rettile Mutato, Creatura Normale (17 PE)


CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
5	4	2	—	3
PS	INIZIATIVA	DIFESA		
9	9	1		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
-	-	-	-	
ATTACCHI				
<ul style="list-style-type: none"> MORSO: CORPO + Mischia (NB 7), 3  danni Fisici 				

CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> SUBACQUEO: Il gecko può nuotare e immergersi in acqua per un numero di turni pari alla sua statistica di Corpo, prima di dover tornare in superficie per respirare. La difficoltà delle prove effettuate in acqua non aumenta.
INVENTARIO
<ul style="list-style-type: none"> CARNE DA MACELLO: I saccheggiatori possono macellare un gecko morto effettuando con successo una prova di COS + Sopravvivenza con una difficoltà pari a 0. Questo fornisce una porzione di carne di gecko.

GRANCHIO EREMITA

Cresciuti ben oltre le dimensioni che un normale guscio potrebbe contenere, questi giganteschi crostacei hanno iniziato a farsi la casa con i veicoli distrutti della Zona Contaminata. Se ne servono per proteggere le loro viscide interiori e per prendere di sorpresa le loro ignare prede. Entrano in azione all'improvviso con le loro chele giganti, strappando la carne dalle ossa, per poi ritirarsi nel loro carapace se le cose si mettono male, lasciando che siano i loro cuccioli a proteggerli.



Livello 12, Crostaceo Mutato, Creatura Possente (176 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
12	4	3	—	—
PS	INIZIATIVA	DIFESA		
72	16	2		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
7 (Tutti)	6 (Tutti)	7 (Tutti)	-	
ATTACCHI				
<ul style="list-style-type: none"> ARTIGLI: CORPO + Mischia (NB 15) 5  danni Fisici 				

CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> GRANDE: Il granchio eremita è più grande della maggior parte delle creature e torreggia su di esse. Riceve +1 punto salute aggiuntivo per Livello, ma la sua Difesa si riduce di 1, fino a un minimo di 1. Inoltre, subisce un Colpo Critico solo se un attacco infligge 7+ danni (dopo la Resistenza ai Danni) con un singolo colpo, anziché i normali 5+.

CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> GUSCIO METALLICO: Come azione maggiore, il granchio eremita può ritirarsi all'interno del suo carapace. Mentre si trova all'interno del guscio ottiene +3 a tutte le RD, il suo punteggio di Difesa scende a 0 e non può compiere nessuna azione di Movimento. Uscire dal guscio è un'azione minore.
<ul style="list-style-type: none"> SCHIUSURA DELLE UOVA: Mentre il granchio eremita si trova all'interno del suo guscio, il GM può spendere fino a 5 PA per compiere un'azione maggiore ed evocare un gruppo di 5 granchi eremita appena nati.
<ul style="list-style-type: none"> CAMUFFAMENTO: Fintanto che rimane immobile e all'interno del suo guscio, il granchio eremita sembra in tutto e per tutto un veicolo distrutto. Un'ispezione più accurata rivela che si tratta di una creatura.
<ul style="list-style-type: none"> LENTO: Il granchio eremita non può Scattare e ogni azione di Movimento che compie richiede un'azione maggiore.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un granchio eremita morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 2  porzioni di carne di granchio eremita.
- **SACCHEGGIARE:** I saccheggiatori possono recuperare diversi materiali e tappi da un granchio eremita morto. Tirare 3d20 per determinare il numero di tappi che possono essere trovati e 5  per determinare la quantità di Ferraglia. Il corpo contiene anche alcune armi, tirare due volte sulla tabella delle Armi a Distanza e una sulla tabella delle Armi da Mischia. Vengono trovate anche 2d20 munizioni adatte alle armi trovate.

Cuccioli di Granchio Eremita

I cuccioli di granchio eremita sono praticamente identici ai cuccioli di mirelurk (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 343). Hanno persino un aspetto e un comportamento simile.



GRILLO DELLE CAVERNE



La gente del posto dice che questi grilli carnivori mutati sono “abbastanza gustosi”, e che le loro potenti zampe posteriori sono un’ottima fonte di proteine magre, oltre che di... radiazioni. Di solito si muovono in gruppo e sono molto territoriali, lanciandosi contro tutto ciò che vedono a grande velocità. La notevole stazza e il gigantesco corno che hanno sul capo permette loro di avere la meglio contro molti nemici. Come sempre, ai girovaghi della Zona Contaminata si consiglia tenere gli occhi aperti, perché la pelle di questi insettucoli è fatta apposta per mimetizzarsi tra la sabbia e la polvere, e sembrano sempre in grado di percepire i pericoli prima che arrivino.

Livello 2, Insetto Mutato, Creatura Normale (17 PE)



CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
6	3	2	—	2
PS	INIZIATIVA	DIFESA		
8	9	2		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
3 (Tutti)	0 (Tutti)	Immune	2 (Tutti)	



ATTACCHI

- **CORNO TRAFIGGENTE: CORPO + Mischia (NB 8)**
4  danni Fisici Penetranti 1
- **MORSO: CORPO + Mischia (NB 8) 3**  danni Fisici


CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il grillo delle caverne riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **SALTO:** Il grillo delle caverne è una creatura incredibilmente agile. Può muoversi di una zona quando usa il suo attacco Corno Trafiggente. In questo modo, infligge anche 1  danni aggiuntivi (per un totale di 5 ).

CAPACITÀ SPECIALI

- **SENSI ACUTI:** Uno o più sensi del grillo delle caverne sono particolarmente acuti; il grillo delle caverne 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).

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un grillo delle caverne morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 1  porzioni di carne di grillo delle caverne. Se si ottiene un Effetto, il grillo delle caverne fornisce anche 1 Concentrato Acido (*Fallout: Coloni, Capitolo 4: Equipaggiamento, pag.89*).

GRILLO DELLE CAVERNE PERFORANTE

Rispetto ai loro parenti più abbronzati, questi si distinguono per la tonalità verdastria dell'esoscheletro. Sono più veloci, più forti e più aggressivi dei normali grilli delle caverne. Spesso guidano interi sciame di loro simili, altre volte si gettano da soli contro chiunque osi sconfinare nel loro territorio.


Livello 5, Insetto Mutato, Creatura Normale (38 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
7	4	3	—	2
PS	INIZIATIVA	DIFESA		
12	11	2		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
4 (Tutti)	1 (Tutti)	Immune	2 (Tutti)	
ATTACCHI				
■ CORNO TRAFIGGENTE: CORPO + Mischia (NB 10) 5  danni Fisici Penetranti 1				
■ MORSO: CORPO + Mischia (NB 10) 4  danni Fisici				
CAPACITÀ SPECIALI				
■ IMMUNE ALLE RADIAZIONI: Il grillo delle caverne perforante riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.				
■ SALTO: Il grillo delle caverne perforante è una creatura incredibilmente agile. Può muoversi di una zona quando usa il suo attacco Corno Trafiggente. In questo modo, infligge anche 1  danni aggiuntivi (per un totale di 6 ).				

CAPACITÀ SPECIALI

- **SENSI ACUTI:** Uno o più sensi del grillo delle caverne perforante sono particolarmente acuti; il grillo delle caverne perforante 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).

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un grillo delle caverne perforante morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 1  porzioni di carne di grillo delle caverne. Se si ottiene un Effetto, il grillo delle caverne perforante fornisce anche 1 Concentrato Acido (*Fallout: Coloni, Capitolo 4: Equipaggiamento, pag. 89*).

GULPER

Discendenti delle salamandre, questi viscidetti si trovano ovunque ci siano zone paludose e umide. Preferiscono stare nei pressi delle fonti d'acqua stagnante e passano la maggior parte del loro tempo appesi agli alberi per la coda, standosene a testa in giù a recuperare le energie e osservando le loro prede. Camminano prevalentemente su due zampe ma, se hanno bisogno di essere più veloci, correndo sulle quattro zampe superano facilmente la maggior parte degli esseri umani.


Livello 10, Anfibio Mutato, Creatura Normale (74 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
8	5	5	0	4
PS	INIZIATIVA	DIFESA		
18	13	1		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
4 (Tutti)	6 (Tutti)	Immune	8 (Tutti)	
ATTACCHI				
<ul style="list-style-type: none"> ■ MORSO: CORPO + Mischia (NB 13) 6  danni Fisici Dirompenti ■ SCHIANTO: CORPO + Mischia (NB 13) 5  danni Fisici ■ OGGETTO PESANTE: CORPO + Proiettile (NB 8) 4  danni Fisici Stordenti, Da Lancio, Gittata M 				

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il gulper riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **ANFIBIO:** Il gulper può nuotare e immergersi in acqua per un numero di turni pari alla sua statistica di Corpo, prima di dover tornare in superficie per respirare. La difficoltà delle prove effettuate in acqua non aumenta.
- **PREDATORE PAZIENTE:** I gulper hanno la strana abitudine di starsene appesi agli alberi a testa in giù. È necessario superare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 3 per individuare un gulper. Se non viene avvistato, il gulper può sferrare un attacco furtivo non appena la preda è a gittata Ravvicinata.
- **FORZA SMISURATA:** Un gulper può sollevare e lanciare oggetti grandi quanto una normale automobile.
- **AGGRESSIVO:** Il gulper agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando il gulper entra in una scena, genera immediatamente 1 Punto Azione. Se il gulper è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM.
- **PUNTO DEBOLE:** Se un attaccante sceglie di bersagliare il torso del gulper, ignora la RD della creatura. Questo non si applica ai colpi che bersagliano il torso a seguito di un tiro casuale per determinare il Punto d'Impatto.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un gulper morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 2  porzioni di Interiora di Gulper e 1 di Sangue Radioattivo e per ogni Effetto ottenuto viene fornito 1 materiale Inusuale.




MANTIDE GIGANTE



Questo insetto mutato, creato nel Vault 22, si è evoluto in simbiosi col fungo mortale *Beauveria mordicana*. Introdotte come forma di controllo dei parassiti in un esperimento del Vault Giungla, queste mantidi all'inizio mostrarono anche un certo potenziale: si sbarazzarono velocemente dei parassiti meno vulnerabili al fungo e si autoregolarono alla perfezione quando il loro cibo iniziò a scarseggiare.

Tuttavia, una volta che gli abitanti del Vault caddero vittime del medesimo fungo, le mantidi presero il sopravvento. Senza più gli umani a controllarle, prosperarono e crebbero, fino a raggiungere le dimensioni delle persone che un tempo le avevano create. Ora, passano il tempo a cacciare, tendendo agguati per mangiare chiunque si avvicini al loro Vault abbandonato o trascinando le vittime all'interno della loro tana per darle in pasto al fungo mortale.


Livello 7, Insetto Mutato, Creatura Normale (52 PE)

CORPO		MENTE	MISCHIA PROIETTILE		ALTRO
8	4		4	—	2
PS		INIZIATIVA		DIFESA	
15		12		1	
RD FISICI		RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
3 (Tutti)		1 (Tutti)	1 (Tutti)	Immune	
ATTACCHI					
<ul style="list-style-type: none"> ■ ARTIGLI: CORPO + Mischiae (NB 12) 4  danni Fisici Penetranti Violenti 					

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE AL VELENO:** La mantide gigante riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno.
- **FRENESIA:** Se un attaccante infligge una ferita alla testa della mantide gigante, questa entra in uno stato di frenesia e considera tutte le creature e i personaggi come nemici per il resto del combattimento.
- **BALZO:** La mantide gigante utilizza le sue ali per avventarsi rapidamente sulle sue prede. Può usare la sua azione maggiore per balzare in qualsiasi punto entro gittata Media. Facendo così, il suo prossimo attacco effettuato con gli artigli infligge +2  danni (per un totale di 6  danni).
- **FURTIVITÀ:** Una mantide gigante ha un NB pari a 10 per le prove di Furtività e tira +1d20 negli attacchi furtivi.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare una mantide gigante effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 2  porzioni di zampa anteriore di mantide gigante.

MATRIARCA DEATHCLAW

C'è una sola creatura nella Zona Contaminata che è capace di incutere terrore a chiunque la veda: il deathclaw. Si tratta di enormi creature geneticamente modificate che pongono fine alla vita di chiunque sia abbastanza sciocco da sfidarle. Ma, così come nel mare c'è sempre un pesce più grande, nella Zona Contaminata c'è sempre un deathclaw più pericoloso. La matriarca deathclaw è una regina tra i mostri, la più forte, e guida il branco assieme al deathclaw alfa. Una volta rivendicato un territorio e costruito il nido, chiunque sia abbastanza incauto o sfortunato da disturbarla ha firmato la sua condanna a morte. Queste matriarche sono estremamente protettive e raramente sorvegliano i loro nidi da sole.


Livello 20, Rettile Mutato, Creatura Leggendaria (432 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
12	10	5	5	5

PS	INIZIATIVA	DIFESA
156	22	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
8 (Tutti)	10 (Tutti)	Immune	10 (Tutti)


ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> ■ ARTIGLI: CORPO + Mischia (NB 17) 12  danni Fisici Violenti Penetranti 2 ■ SCHIANTO: CORPO + Mischia (NB 17) 8  danni Fisici Stordenti ■ OGGETTO PESANTE: CORPO + Proiettile (NB 15) 8  danni Fisici Stordenti, Da Lancio, Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> ■ IMMUNE ALLE RADIAZIONI: La matriarca deathclaw riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni. ■ GRANDE: La matriarca deathclaw è più grande della maggior parte delle creature e torreggia su di esse. Riceve +1 punto salute aggiuntivo per Livello, ma la sua Difesa si riduce di 1, fino a un minimo di 1. Inoltre, subisce un Colpo Critico solo se un attacco infligge 7+ danni (dopo la Resistenza ai Danni) con un singolo colpo, anziché i normali 5+. ■ SENSI ACUTI: Uno o più sensi della matriarca deathclaw sono particolarmente acuti; la matriarca deathclaw 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). ■ SQUARTARE: Una matriarca deathclaw può scegliere di sferrare un attacco con Artiglio più letale, aumentando di +1 la difficoltà dell'attacco. Se ha successo, i danni dell'attacco aumentano di +2 .

CAPACITÀ SPECIALI

- **FORZA SMISURATA:** Una matriarca deathclaw può sollevare e lanciare oggetti grandi quanto una normale automobile.
- **FURIA DELLA MATRIARCA:** Una volta per combattimento, la matriarca deathclaw può incanalare tutta la sua rabbia bestiale e la sua furia protettiva contro chiunque abbia osato disturbare il suo nido. Durante il turno successivo, tutti gli attacchi che effettua ottengono l'effetto del danno Dirompente.
- **AGGRESSIVO:** La matriarca deathclaw agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando la matriarca deathclaw entra in una scena, genera immediatamente 1 PA. Se la matriarca deathclaw è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM.
- **MADRE DEL BRANCO:** Come azione minore, la matriarca deathclaw può spendere 2 PA per impartire un ordine a un altro deathclaw che si trova a gittata Ravvicinata che dovrà immediatamente compiere un'azione maggiore.
- **IMMUNE ALLA PAURA:** La matriarca deathclaw non può essere intimidita o minacciata in nessun modo e ignora o attacca chiunque tenti di farlo.
- **PRESENZA ALFA:** I deathclaw che condividono la scena con la matriarca deathclaw sono ispirati dalla sua presenza e ottengono i seguenti benefici, a patto che possano vederla e sentirla. Il loro punteggio di Mente aumenta di +2 e ottengono la capacità speciale Immune alla Paura. Quando la matriarca deathclaw raggiunge metà dei suoi punti salute totali, tutti i deathclaw a gittata Media spendono 1 PA per acquistare d20 aggiuntivi per il resto della scena.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare una matriarca deathclaw morta effettuando con successo una prova di COS + Sopravvivenza con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 3  porzioni di carne di deathclaw. Se si ottiene un Effetto, si ottiene anche 1 artiglio di deathclaw o 1 uovo di deathclaw se si ottengono 2 Effetti.





RANA PESCATRICE


Nelle paludi nebbiose della Zona Contaminata, i predoni possono trovare un'ampia varietà di ingredienti botanici di prima qualità, dai fiori di astro all'erba esca, ma ai raccoglitori distratti viene dato un avvertimento: non tutte le piante sono ciò che sembrano, e alcune... non sono nemmeno piante.

Grazie a un'escrescenza bioluminescente situata sulla sommità del capo, le rane pescatrici sono molto abili a nascondersi sott'acqua, mimetizzandosi tra i germogli di erba esca. Lì, attendono in agguato e quando la loro preda è alla giusta distanza, emergono in uno scatto e la attaccano con getti di bile infuocata. Si affidano ai loro denti e artigli aguzzi solo in casi estremi, preferendo combattere a distanza e bombardando il nemico con proiettili ardenti a una distanza di sicurezza.

Livello 9, Anfibia Mutato, Creatura Normale (109 PE)

CORPO		MENTE		MISCHIA PROIETTILE		ALTRO	
9	7	4	5	4			
PS		INIZIATIVA		DIFESA			
24		16		2			
RD FISICI		RD ENERGIA		RD RADIAZIONI		RD VELENO	
4 (Tutti)		6 (Tutti)		Immune		Immune	
ATTACCHI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ SPUTO: CORPO + Proiettile (NB 14) 7  danni da Energia Persistenti, Gittata M, Cadenza di Fuoco 0 ■ MORSO: CORPO + Mischia (NB 13) 6  danni Fisici Penetranti 1 							
CAPACITÀ SPECIALI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ IMMUNE ALLE RADIAZIONI: La rana pescatrice riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni. ■ IMMUNE AI VELENI: La rana pescatrice riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni. ■ ANFIBIO: La rana pescatrice può nuotare e immergersi in acqua per un numero di turni pari alla sua statistica di Corpo, prima di dover tornare in superficie per respirare. La difficoltà delle prove effettuate in acqua non aumenta. ■ PREDATORE PAZIENTE: La rana pescatrice è un predatore paziente e astuto. Quando se ne sta immobile e immersa nell'acqua, può essere facilmente scambiata per un cumulo di erba esca. È necessario superare una prova di PER + Sopravvivenza con difficoltà 3 per individuare una rana pescatrice in agguato. Se non viene avvistata, la rana pescatrice sferra un attacco furtivo non appena la preda è a gittata Ravvicinata. 							

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare una rana pescatrice morta effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 2  porzioni di carne di rana pescatrice. Per ogni Effetto ottenuto, si ottiene anche 1 materiale comune.

"LE RANE PESCATRICI STANNO IN AGGUATO E LASCIANO CHE SIANO LE LORO PREDE AD AVVICINARSI"


SCIENZIATO DELL'ISTITUTO




RATTO LUMINESCENTE

Questi ratti radioattivi hanno assorbito molte più radiazioni del normale, persino per gli standard della Zona Contaminata. Potrebbero sembrare in tutto e per tutto dei semplici ratti radioattivi, ma emettono un inconfondibile bagliore verdastro. Queste radiazioni permeano il loro corpo, sottoponendoli a un'ulteriore mutazione che li ha resi ancora più temibili nonostante le loro dimensioni ridotte.


Livello 8, Mammifero Mutato, Creatura Normale (60 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
8	4	4	—	2
PS	INIZIATIVA	DIFESA		
16	12	1		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
2 (Tutti)	3 (Tutti)	Immune	Immune	
ATTACCHI				
<ul style="list-style-type: none"> MORSO: CORPO + Mischia (NB 12) 6  danni Fisici Penetranti Radioattivi 				

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il ratto luminescente riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **LUMINESCENZA:** Il ratto luminescente infligge 2  danni da Radiazioni a chiunque si trovi entro Portata da lui. Inoltre, gli eventuali attacchi in mischia che effettua ottengono l'effetto di danno Radioattivo (già indicato sopra).


INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un ratto luminescente morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 2  porzioni di carne di ratto radioattivo e per ogni Effetto ottenuto fornisce 1 porzione di sangue radioattivo.

RATTO RADIOATTIVO

Quando caddero le bombe, i celebri ratti sopravvissuti si rifugiarono nei luoghi più remoti e nascosti del mondo, scampando alle esplosioni iniziali, ma stravolti anche loro dagli effetti delle radiazioni che ne vennero. Hanno perso gran parte della loro pelliccia e sono diventati sempre più grandi. Ad oggi, la popolazione di ratti del Nord America è drasticamente diversa da quella di un tempo. Per lo più si nascondono in cerca di cibo, cercando riparo tra le tenebre e uscendo dai loro rifugi in branco solo per andare a caccia. In ogni caso, queste creature pallide e avvizzite non sono più amichevoli dei loro antenati prebellici e ritrovarne uno in casa è decisamente più allarmante.

Livello 3, Mammifero Mutato, Creatura Normale (24 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
7	3	3	—	2
PS	INIZIATIVA	DIFESA		
10	10	1		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
1 (Tutti)	1 (Tutti)	Immune	1 (Tutti)	
ATTACCHI				
<ul style="list-style-type: none"> MORSO: CORPO + Mischia (NB 10) 4  danni Fisici Penetranti 				

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il ratto radioattivo riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un ratto radioattivo morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 1 porzione di carne di ratto radioattivo.




SCIAME D'API

Queste creature, a differenza della maggior parte di quelle che popolano la Zona Contaminata, sono riuscite a evitare gli effetti devastanti delle radiazioni. Vivono esattamente come prima della Grande Guerra, in colonie formate attorno a un'ape regina, impollinando la flora locale e producendo miele. Tuttavia, se l'alveare viene distrutto, le sue abitanti si lanciano in uno sciame compatto, pungendo tutto ciò che incontrano nel loro volo.

Livello 1, Insetto Mutato, Creatura Normale (10 PE)

CORPO		MENTE		MISCHIA PROIETTILE		ALTRO	
4	4	—	—	—	—	—	—
PS		INIZIATIVA		DIFESA			
5		8				1	
RD FISICI		RD ENERGIA		RD RADIAZIONI		RD VELENO	
0 (Tutti)		0 (Tutti)		Immune		Immune	
ATTACCHI							
■ Nessuno							
CAPACITÀ SPECIALI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ SCIAME: Lo sciame d'api è composto da molte api di dimensioni normali che insieme ne costituiscono la massa. Può occupare l'intera zona in cui si trova ed è considerato a Portata da tutti i personaggi e oggetti presenti in quella zona. Nella stessa zona possono esserci più sciami. Lo sciame subisce danni doppi dagli attacchi che godono della qualità Esplosivo o degli effetti del danno ad Arco, a Raffica o Propagato. 							

CAPACITÀ SPECIALI	
<ul style="list-style-type: none"> ■ NUBE DI PUNGIGLIONI: Alla fine del turno dello sciame d'api, le creature che si trovano nella stessa zona subiscono 1  danni da Veleno. 	
<ul style="list-style-type: none"> ■ MOVIMENTO AEREO: Lo sciame d'api può muoversi liberamente in aria. Ignora la maggior parte degli ostacoli al livello del terreno e gli effetti dei terreni difficili e può muoversi attraverso le zone "vuote" al di sopra del campo di battaglia. 	
INVENTARIO	
■ Nessuno	

SCORPIONE RADIOATTIVO ALBINO

Pallido e grottesco, questo insetto mostruoso si aggira per la Zona Contaminata in cerca di nuove prede, dai bramini ai deathclaw, e ci sono ben poche creature contro cui non si batterebbe. Grande il doppio rispetto al suo parente di colore più scuro, ha subito delle mutazioni che lo hanno spinto ben oltre le normali leggi della natura. Il suo carapace è più leggero, ma molto più sensibile alla luce e trasforma i raggi solari in energia, aumentando così resistenza e forza vitale. Capace di ignorare ferite pesanti, questa bestia è immune alle radiazioni e possiede un pungiglione carico di un veleno mortale. In sostanza, si può dire che lo scorpione radioattivo albino sia in grado di affrontare qualunque minaccia che la Zona Contaminata gli presenti.

Sebbene prediliga il pungiglione per combattere, i segni delle sue chele restano più che evidenti nelle carcasse eviscerate e smembrate o negli arti recisi di coloro che una volta erano i suoi avversari. Non è decisamente qualcosa con cui si possa scherzare o da sottovalutare.



Livello 14, Aracnide Mutato, Creatura Possente (204 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
11	6	5	—	4

PS	INIZIATIVA	DIFESA
78	17	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
6 (Tutti)	5 (Tutti)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **ARTIGLI:** CORPO + Mischia (NB 16), 6  danni Fisici Violenti
- **PUNGIGLIONE:** CORPO + Mischia (NB 16), 7  danni da Veleno Persistenti


CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Lo scorpione radioattivo albino riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AI VELENI:** Lo scorpione radioattivo albino riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **GRANDE:** Lo scorpione radioattivo albino è più grande della maggior parte delle creature e torreggia su di esse. Riceve +1 punto salute aggiuntivo per Livello, ma la sua Difesa si riduce di 1, fino a un minimo di 1. Inoltre, subisce un Colpo Critico solo se un attacco infligge 7+ danni (dopo la Resistenza ai Danni) con un singolo colpo, anziché i normali 5+.

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCAVARE:** Lo scorpione radioattivo albino può scavare dei tunnel nel terreno per colpire i nemici. Per farlo deve usare un'azione maggiore e, mentre lo fa, non è visibile e non può essere bersagliato dagli attacchi. Scava per una distanza di due zone come azione maggiore, muovendosi sotto le zone esistenti. Per riemergere dal terreno gli è sufficiente un'azione minore. Uno scorpione radioattivo non può scavare attraverso la pietra, il metallo o il legno.
- **RIGENERAZIONE SOLARE:** Lo scorpione radioattivo albino è diverso dai suoi simili. Il suo carapace non possiede pigmentazione ed è in grado di assorbire la luce solare. All'inizio di ogni turno, se è colpito direttamente dalla luce del sole, recupera 3 PS.
- **PUNTO DEBOLE:** Se un attaccante sceglie di bersagliare la testa dello scorpione radioattivo albino, ignora la RD della creatura. Questo non si applica ai colpi che bersagliano la testa a seguito di un tiro casuale per determinare il punto d'impatto.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare uno scorpione radioattivo albino morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 2  porzioni di carne di scorpione radioattivo; se si ottiene un Effetto, si ottiene anche 1 pungiglione di scorpione radioattivo, oppure un uovo di scorpione radioattivo albino se si ottengono due Effetti.



CRIPTIDI

Nonostante l'abbondanza di creature uniche e spesso terrificanti che popolano la Zona Contaminata, alcune sembrano appartenere più al regno del folklore e del mito. Almeno finché non se ne dimostra l'esistenza. La maggior parte dei criptidi esisteva già prima della Grande Guerra e ci sono innumerevoli registrazioni riguardanti avvistamenti e perfino incontri tra gli esseri umani e queste creature. Tuttavia, la maggior parte della popolazione ha sempre pensato che fossero tutte bufale, niente più che storielle per spaventare i bambini. Sebbene quindi l'esistenza dei criptidi non sia mai stata pienamente confermata prima della Grande Guerra, la loro influenza sulla cultura prebellica è comunque innegabile. Dopo la caduta delle bombe e non appena il silenzio calò sul mondo, queste creature hanno cominciato ad apparire sempre più frequentemente, uscendo allo scoperto ora che l'umanità non rappresenta più una minaccia.

MEGABRADIPO

Questi giganti gentili, discendenti dei bradipi, trascorrono le loro giornate mangiando foglie e appendendosi agli alberi che sono abbastanza robusti da sopportare il loro peso. La loro pelliccia è un ecosistema a sé stante, che ospita una grande varietà di insetti e piante. Tra questi, spiccano dei funghi che germogliano sul loro corpo e che vivono in rapporto simbiotico con queste creature. Si dice che i megabradipi siano apparsi negli Stati Uniti prima della Grande Guerra e che ci fosse persino chi li avesse con sé come animali domestici. In seguito alla caduta delle bombe, devono essere fuggiti dalle loro mura domestiche, mutando al punto da assumere l'aspetto attuale. Nonostante la loro indole docile, possiedono una forza devastante che permette loro di uscire vittoriosi persino da uno scontro contro uno yao guai.


Livello 12, Criptide, Creatura Normale (88 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
10	4	5	3	3
PS	INIZIATIVA	DIFESA		
34	14	1		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
8 (Tutti)	7 (Tutti)	9 (Tutti)	Immune	
ATTACCHI				
<ul style="list-style-type: none"> ■ ARTIGLIO: CORPO + Mischia (NB 15), 6  danni Fisici Penetranti ■ LANCIO SPORCO: CORPO + Proiettile (NB 13) 3  danni Fisici Propagati, Da Lancio, Gittata M 				


"SE LÀ FUORI
ESISTE UN DIO,
È IL MEGABRADIPO.
L'HAI MAI VISTO?"

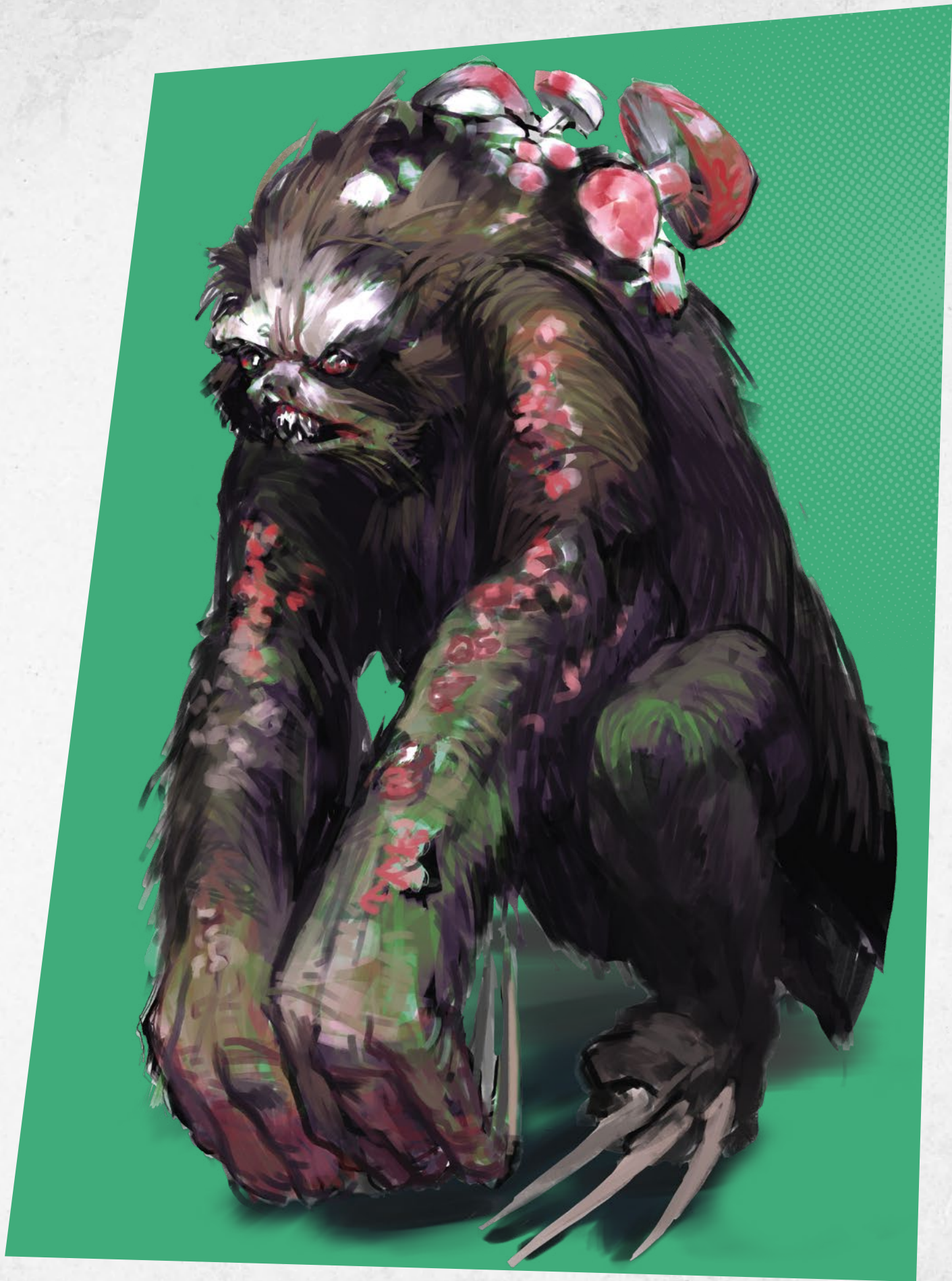
- EDGAR BLACKBURN

CAPACITÀ SPECIALI

- **NUBE DI SPORE:** Il megabradipo può usare un'azione maggiore per rilasciare una nube di spore, infliggendo 4  danni da Veleno a ogni creatura entro Gittata R. La nube occupa una zona a Gittata R e permane fino al prossimo turno del megabradipo. La difficoltà delle prove di **PER** che effettua chi si trova all'interno della nube aumenta di +2.
- **IMMUNE AL VELENO:** Il megabradipo riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal Veleno.
- **GRANDE:** Il megabradipo è più grande della maggior parte delle creature e torreggia su di esse. Riceve +1 punto salute aggiuntivo per Livello, ma la sua Difesa si riduce di 1, fino a un minimo di 1. Inoltre, subisce un Colpo Critico solo se un attacco infligge 7+ danni (dopo la Resistenza ai Danni) con un singolo colpo, anziché i normali 5+.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un megabradipo morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 2  porzioni di carne di megabradipo e per ogni Effetto ottenuto fornisce 1 fungo megabradipo.



IL MOSTRO DI GRAFTON

Enorme e massiccio, questo essere mutato dall'assunzione del V.E.F. un tempo era considerato una leggenda come le altre. Originariamente, si pensava fosse una creatura pacifica, che vagava principalmente in West Virginia, ma in seguito all'interferenza del West Tek, questo mostro è diventato fin troppo reale e soprattutto violento. Partendo dal ceppo genetico dello snallygaster, gli scienziati West Tek hanno modificato queste creature per aumentarne le dimensioni, creando di fatto un essere privo di testa, ma stabile e in rapida crescita. La sua massa muscolare finì per mandare facilmente in frantumi l'unità di contenimento, ma il suo tentativo di trovare la libertà non andò a buon fine. Dopo essere stato catturato e sedato, avrebbero dovuto trasportarlo in un centro di sicurezza, ma l'operazione fu interrotta dall'avvento della Grande Guerra e mentre le bombe cadevano, il mostro riuscì a scappare.

Livello 13, Criptide, Creatura Normale (95 PE)

CORPO		MENTE	MISCHIA PROIETTILE		ALTRO		
9	6		4	3	1		
PS		INIZIATIVA		DIFESA			
35		15		1			
RD FISICI		RD ENERGIA		RD RADIAZIONI		RD VELENO	
7 (Tutti)		6 (Tutti)		Immune		6 (Tutti)	
ATTACCHI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ PUGNI: CORPO + Mischia (NB 13), 8 danni Fisici Dirampenti ■ CATRAPE APPICCICOSO: CORPO + Proiettile (NB 9), 4 danni Fisici Persistenti, Esplosivo, Da Lancio, Gittata M ■ OGGETTO PESANTE: CORPO + Proiettile (NB 9), 4 danni Fisici Stordenti, Da Lancio, Gittata M 							
CAPACITÀ SPECIALI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ GRANDE: Il mostro di Grafton è più grande della maggior parte delle creature e torreggia su di esse. Riceve +1 punto salute aggiuntivo per Livello, ma la sua Difesa si riduce di 1, fino a un minimo di 1. Inoltre, subisce un Colpo Critico solo se un attacco infligge 7+danni (dopo la Resistenza ai Danni) con un singolo colpo, anziché i normali 5+. ■ FORZA SMISURATA: Il mostro di Grafton può sollevare e lanciare oggetti grandi quanto una normale automobile. ■ FORZA DISTRUTTIVA: Il mostro di Grafton è un enorme fascio di muscoli in grado di frantumare facilmente materiali come il legno o il metallo con la sola forza dei suoi pugni. Quando il mostro di Grafton attacca un oggetto inanimato o una struttura difensiva, il danno aumenta di +3 . 							

CAPACITÀ SPECIALI

- **AGGRESSIVO:** Il mostro di Grafton agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando il mostro di Grafton entra in una scena, genera immediatamente 1 PA. Se il mostro di Grafton è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM.
- **FORI DI AERAZIONE:** La testa del mostro di Grafton è sepolta sotto molti strati di muscoli: un colpo alla testa della creatura viene considerato come un colpo ai suoi fori di aerazione.
- **PUNTO DEBOLE:** Se un attaccante sceglie di bersagliare i fori di aerazione del mostro di Grafton, ignora la RD della creatura. Questo non si applica ai colpi che bersagliano la testa a seguito di un tiro casuale per determinare il Punto d'Impatto.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un mostro di Grafton morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 2 materiali Comuni e per ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale Inusuale.



SHEEPSQUATCH

Lo sheepsquatch si aggira nelle profondità dei monti dell'Appalachia, vagando tra le valli e le colline boschive della regione. La sua è più di una semplice leggenda e si può dire che questa creatura sia tuttora avvolta da un vero e proprio mistero. Ha origini che risalgono a prima della Grande Guerra e in molti ritengono che lo sheepsquatch, in realtà, sia ancora lì fuori; le segnalazioni di avvistamenti sono numerose, certo, ma di rado vengono accompagnate da prove concrete.

A prescindere dai racconti terrificanti che hanno per protagonista questa creatura, i cacciatori di criptidi non sono quasi mai sufficientemente equipaggiati per sopravvivere a un incontro ravvicinato con uno sheepsquatch. Solo un coraggioso cacciatore è riuscito a farlo, ma ha giurato che non avrebbe mai raccontato cosa gli è successo. Così, nella speranza che nessuno seguisse le sue orme, portò il segreto nella tomba... non prima di averlo annotato nel suo diario personale.

Livello 18, Criptide, Creatura Leggendaria (390 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
12	9	5	4	3

PS	INIZIATIVA	DIFESA
144	21	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
7 (Tutti)	7 (Tutti)	7 (Tutti)	Immune



ATTACCHI

- **CORNA:** CORPO + Mischia (NB 17), 5  danni Fisici, Debilitanti
- **ZOCOLI:** CORPO + Mischia (NB 17), 10  danni Fisici Dirompenti
- **SCHIANTO:** CORPO + Mischia (NB 17), 6  danni Fisici Stordenti, Esplosivo
- **ACULEI:** CORPO + Proiettile (NB 16), 6  danni da Veleno Persistenti, Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI

- **AGGRESSIVO:** Lo sheepsquatch agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando lo sheepsquatch entra in una scena, genera immediatamente 1 PA. Se lo sheepsquatch è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM.
- **PREDATORE PAZIENTE:** Lo sheepsquatch è un predatore a cui piace tendere imboscate, solitamente rintanandosi sotto terra per nascondersi dalla sua preda. È necessario superare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 4 per individuare una zolla di terra smossa e percepire il leggero tremolio proveniente dallo spazio in cui lo sheepsquatch si sta nascondendo. La creatura può uscire dal terreno utilizzando un'azione minore e, se non è stato individuato, il suo attacco è un attacco furtivo.
- **FURTIVITÀ:** Uno sheepsquatch ha un NB pari a 15 per le prove di Furtività.

CAPACITÀ SPECIALI

- **ULULATO:** Lo sheepsquatch può utilizzare un'azione maggiore e spendere 2 PA per ululare. Il suono si ode per chilometri e chilometri, e può attirare predoni incuriositi. Tirare 2 , e, se si ottengono 2 Effetti, dopo 3 turni arriva un gruppo di predoni. I predoni sono ostili sia nei confronti dello sheepsquatch che nei riguardi dei giocatori e fanno di tutto per uccidere il criptide e saccheggiare il cadavere.
- **ARIETE:** Lo sheepsquatch può utilizzare un'azione maggiore per muoversi verso qualunque creatura a gittata Media e attaccarla con le sue Corna. Questa azione non conta come un'azione di Movimento, pur attenendosi alle stesse regole.
- **PIOGGIA DI ACULEI:** Quando lo sheepsquatch attacca con i suoi aculei, se si ottengono 2 Effetti, gli aculei esplodono all'impatto. Tutte le creature che si trovano a gittata Ravvicinata dal bersaglio dell'attacco subiscono 3  danni da Veleno, durante il loro prossimo turno non possono Scattare e l'azione di Movimento viene considerata un'azione maggiore per loro.
- **SQUARCIARE:** Tre volte per combattimento, gli attacchi effettuati con gli Zoccoli dello sheepsquatch ottengono l'effetto del danno ad Arco.
- **GRANDE:** Lo sheepsquatch è più grande della maggior parte delle creature e torreggia su di esse. Riceve +1 punto salute aggiuntivo per Livello, ma la sua Difesa si riduce di 1, fino a un minimo di 1. Inoltre, subisce un Colpo Critico solo se un attacco infligge 7+ danni (dopo la Resistenza ai Danni) con un singolo colpo, anziché i normali 5+.
- **IMMUNE AL VELENO:** Lo sheepsquatch riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno.

INVENTARIO



- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare uno sheepsquatch morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 2 🍖 porzioni di carne di sheepsquatch e per ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale Raro.




SNALLYGASTER

La prima creatura stabile sottoposta al V.E.F. Un insolito cocktail di attributi diversi e genomi animali, gli snallygaster vengono descritti come grotteschi e inquietanti persino dagli stessi scienziati che li hanno creati. Ciononostante, questa creatura è stata considerata un enorme successo, in quanto ha fornito preziose informazioni sul funzionamento del V.E.F. e ha donato agli scienziati un barlume di speranza dopo numerosi fallimenti. Sebbene il piano originario prevedesse la sua rimessa in natura una volta raggiunta la maturità, la Grande Guerra ha accelerato questa operazione, dato che l'esemplare in cattività fuggì.

Livello 11, Criptide, Creatura Normale (81 PE)

CORPO		MENTE		MISCHIA PROIETTILE		ALTRO	
8		6		4		4	
3		4		4		3	
PS		INIZIATIVA		DIFESA			
19		14		1			
RD FISICI		RD ENERGIA		RD RADIAZIONI		RD VELENO	
7 (Tutti)		7 (Tutti)		Immune		Immune	
ATTACCHI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ SPUTO VELENOSO: CORPO + Proiettile (NB 12) 5  danni da Veleno Persistenti, Gittata M ■ LINGUA FRUSTA: CORPO + Mischia (NB 12) 6  danni Fisici Dirompenti 							
CAPACITÀ SPECIALI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ AGGRESSIVO: Lo snallygaster agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando lo snallygaster entra in una scena, genera immediatamente 1 PA. Se lo snallygaster è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM. ■ IMMUNE ALLE RADIAZIONI: Lo snallygaster riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni. ■ IMMUNE AL VELENO: Lo snallygaster riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno. ■ PUNTO DEBOLE: Se un attaccante sceglie di bersagliare la testa dello snallygaster, ignora la RD della creatura. Questo non si applica ai colpi che bersagliano la testa a seguito di un tiro casuale per determinare il Punto di Impatto. ■ SENSI ACUTI: Uno o più sensi dello snallygaster sono particolarmente acuti; lo snallygaster 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). 							

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare uno snallygaster morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 2  porzioni di Interiora di Snallygaster e per ogni Effetto ottenuto fornisce 1 Concentrato Acido (*Fallout: Coloni*, pag. 89).

"BEH, HO VISTO UNA FIGURA
CONTORTA E OSCURA APPENA
OLTRE IL LIMITARE DEL
BOSCO. C'ERA UN ODORE
INCONFONDIBILE, UN TANFO
DENSO E PUNGENTE CHE MI
RIEMPIVA LE NARICI."

CANTASTORIE GIROVAGO



UOMO FALENA

Secondo i racconti, l'uomo falena non solo sarebbe stato avvistato prima della Grande Guerra, ma addirittura evocato. Attualmente, ci sono due fazioni devote all'uomo falena, anche se in lotta tra loro: gli Offuscati e gli Illuminati. I cultisti dell'uomo falena sono sparsi per tutta la superficie dell'Appalachia e il loro dio esiste in ben più di due forme: c'è l'uomo falena dagli occhi arancioni per esempio, un predatore letale che fugge non appena viene avvistato; l'uomo falena Luminescente, che emette un inquietante bagliore verde e perfino l'uomo falena Ardente, colpito dalla piaga. Non importa a quale fazione si appartiene poiché è chiaro che, sebbene una volta possa essere esistito solo un uomo falena, oggi si è diffuso per tutta l'Appalachia, dando vita a una vera e propria specie.

UOMO FALENA

L'uomo falena dagli occhi arancioni è un predatore che può essere avvistato mentre caccia per le foreste dell'Appalachia. Non viene venerato da nessuno dei due culti e condivide con i suoi cuccioli lo stesso colore degli occhi. Questa specie di uomo falena può essere considerata la più pura tra i suoi simili.

Livello 16, Criptide, Creatura Possente (348 PE)

CORPO		MENTE	MISCHIA PROIETTILE		ALTRO
8	12		4	5	4
PS		INIZIATIVA		DIFESA	
60		24		1	
RD FISICI		RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
7 (Tutti)		7 (Tutti)	5 (Tutti)	Immune	
ATTACCHI					
<ul style="list-style-type: none"> ■ IMPULSO SONICO: MENTE + Proiettile (NB 17), 10  danni da Energia Stordenti, Gittata M ■ ONDATA ESPLOSIVA: MENTE + Proiettile (NB 17), 8  danni da Energia Stordenti, Esplosiva, Gittata R 					
CAPACITÀ SPECIALI					
<ul style="list-style-type: none"> ■ BATTITO D'ALI SILENTE: L'uomo falena può svanire nel cielo per poi riapparire alle spalle del suo bersaglio, senza emettere un suono. Per farlo, è necessario spendere 1 PA e può riapparire solo in una zona a lui adiacente. La difficoltà degli attacchi effettuati contro l'uomo falena aumenta di +1 fino al suo turno successivo. ■ STA TUTTO NEGLI OCCHI: L'uomo falena può tirare di nuovo 1d20 in tutte le prove di MENTE. 					

CAPACITÀ SPECIALI

- **PREDATORE:** L'uomo falena ottiene un successo automatico in tutte le prove di Furtività (e in tutte le prove che hanno a che fare con nascondersi o muoversi silenziosamente) e il suo punteggio di Iniziativa aumenta di +2. Quando si trova tra le ombre, immerso nell'oscurità o comunque gode di qualche forma di occultamento, il suo punteggio di Difesa aumenta di +1. Quando l'uomo falena viene ridotto a metà dei suoi PS, muta e diventa invisibile, come se stesse utilizzando uno Stealth Boy (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 171).

INVENTARIO

Il corpo dell'uomo falena si disintegra alla sua morte, lasciando solo un cumulo di polvere.

Brilla!

In rari casi, un uomo falena può contrarre la Piaga Ardente, trasformandosi quindi in un uomo falena ardente o può assorbire una quantità tale di radiazioni da trasformarsi in un uomo falena luminescente. Qualora questo dovesse accadere, seguire le indicazioni all'interno degli *Archetipi delle Creature* (pag. 142).



UOMO FALENA SAGGIO

Questa creatura dagli occhi viola è apparsa al suo culto per la prima volta il 22 Ottobre 2077, avvertendo Fratello Charles di un'imminente inondazione. Il Culto si rifugiò sugli edifici più alti di Point Pleasant o all'interno della miniera di Lucky Hole, naturalmente collocata su di un'altura, ma l'inondazione non era di acqua. L'apocalisse radioattiva uccise tutti coloro che avevano cercato rifugio sui tetti, salvando solo quelli che si erano addentrati nella miniera. È questa la manifestazione adorata dagli Illuminati e alcuni sospettano che l'uomo falena saggio abbia legami con l'Intruso.

Livello 16, Criptide, Personaggio Maggiore (348 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	10	6	9	10	8	8
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Atletica	4	Scienza ■	5
Armi a Energia	5	Senz'Armi	5
Furtività ■	5	Sopravvivenza ■	5
Medicina ■	5		(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
38	22	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	0	8

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
7 (Tutti)	7 (Tutti)	5 (Tutti)	Immune

ATTACCHI	
■ IMPULSO SONICO: PER + Armi a Energia (NB 15), 10  danni da Energia Stordenti, Gittata M	
■ ONDATA ESPLOSIVA: PER + Armi a Energia (NB 15), 8  danni da Energia Stordenti, Esplosiva, Gittata R	

CAPACITÀ SPECIALI

- **BATTITO D'ALI SILENTE:** L'uomo falena saggio può svanire nel cielo per poi riapparire alle spalle del suo bersaglio, senza emettere un suono. Per farlo, è necessario spendere 1 PA e può riapparire solo in una zona a lui adiacente. La difficoltà degli attacchi effettuati contro l'uomo falena saggio aumenta di +1 fino al suo turno successivo.
- **BENEDIZIONE DEL SAGGIO:** L'uomo falena saggio può donare un briciolo della sua saggezza agli alleati. Utilizzando un'azione maggiore, un alleato può comunicare con l'uomo falena saggio se questo si trova a gittata Ravvicinata. Questo gli permette di tirare di nuovo 1d20 utilizzato in ogni prova fino all'inizio del suo prossimo turno.
- **PREDATORE:** L'uomo falena saggio ottiene un successo automatico in tutte le prove di Furtività (e in tutte le prove che hanno a che fare con nascondersi o muoversi silenziosamente) e il suo punteggio di Iniziativa aumenta di +2. Quando si trova tra le ombre, immerso nell'oscurità o comunque gode di qualche forma di occultamento, il suo punteggio di Difesa aumenta di +1. Quando l'uomo falena saggio viene ridotto a metà dei suoi PS muta, diventa invisibile, come se stesse utilizzando uno Stealth Boy (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 171).

INVENTARIO

Il corpo dell'uomo falena saggio si disintegra alla sua morte, lasciando solo un cumulo di polvere.

UOMO FALENA VENDICATIVO

Questa creatura dagli occhi rossi è aggressiva e apertamente ostile. Il suo corpo può avere tre diverse colorazioni: nero, grigio o rossastro. Gli Offuscati venerano questa versione dell'uomo falena, che per lo più si aggira liberamente per le terre dell'Appalachia.

Livello 16, Criptide, Creatura Possente (348 PE)

CORPO		MENTE	MISCHIA PROIETTILE		ALTRO
8		12	4	5	4
PS		INIZIATIVA		DIFESA	
60		24		1	
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO		
7 (Tutti)	7 (Tutti)	5 (Tutti)	Immune		
ATTACCHI					
<ul style="list-style-type: none"> ■ IMPULSO SONICO: MENTE + Proiettile (NB 17), 10  danni da Energia Stordenti, Gittata M ■ ONDATA ESPLOSIVA: MENTE + Proiettile (NB 17), 8  danni da Energia Stordenti, Esplosiva, Gittata R 					

CAPACITÀ SPECIALI

- **BATTITO D'ALI SILENTE:** L'uomo falena vendicativo può svanire nel cielo per poi riapparire alle spalle del suo bersaglio e senza emettere un suono. Per farlo, è necessario spendere 1 PA e può riapparire solo in una zona a lui adiacente. La difficoltà degli attacchi effettuati contro l'uomo falena aumenta di +1 fino al suo turno successivo.
- **STA TUTTO NEGLI OCCHI:** L'uomo falena vendicativo può tirare di nuovo 1d20 in tutte le prove di **MENTE**.
- **PREDATORE:** L'uomo falena vendicativo ottiene un successo automatico in tutte le prove di Furtività (e in tutte le prove che hanno a che fare con nascondersi o muoversi silenziosamente) e il suo punteggio di Iniziativa aumenta di +2. Quando si trova tra le ombre, immerso nell'oscurità o comunque gode di qualche forma di occultamento, il suo punteggio di Difesa aumenta di +1. Quando l'uomo falena vendicativo viene ridotto a metà dei suoi PS muta, diventa invisibile, come se stesse utilizzando uno Stealth Boy (**Fallout: Il Gioco di Ruolo**, pag. 171).
- **AGGRESSIVO:** L'uomo falena vendicativo agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando l'uomo falena Vendicativo entra in una scena, genera immediatamente 1 PA. Se l'uomo falena vendicativo è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM.

INVENTARIO

Il corpo dell'uomo falena Vendicativo si disintegra alla sua morte, lasciando solo un cumulo di polvere.

"UOMO FALENA,
ECCO QUELLI CHE
ASCOLTANO LA
TUA VERITÀ."

SEGUACE DEL CULTO
DELL'UOMO FALENA

WENDIGO

Ben prima dello scoppio della Grande Guerra, la gente raccontava storie sui wendigo radunata attorno ai falò o sussurrandole sotto le coperte, prima di dormire. Spirito malevolo della fame e dell'avidità, si diceva che potesse trasformare in assassini cannibali tutti coloro che avevano il cuore avvelenato dalla brama. All'epoca, queste leggende venivano liquidate come favolette, storie prive di fondamento utili solo a spaventare i bambini o a spiegare fatti inspiegabili. Oggi, dopo la Grande Guerra, l'esistenza di una creatura come il wendigo non è più tanto inverosimile.

Queste creature, violente e perennemente affamate, vagano per la Zona Contaminata in mezzo ai branchi di ghoul, con cui hanno stretto uno strano legame. Poco si sa delle loro origini, ma alcuni esemplari sono stati ricondotti a esseri umani prebellici accomunati da un solo dettaglio: omicidio e cannibalismo. È impossibile stabilire se le vecchie storie siano in qualche modo veritiere, ma in ogni caso è bene non essere mai troppo avidi.

Livello 9, Criptide, Creatura Possente (134 PE)

CORPO		MENTE		MISCHIA PROIETTILE		ALTRO	
11	4	5	4	—			
PS		INIZIATIVA		DIFESA			
40		15		1			
RD FISICI		RD ENERGIA		RD RADIAZIONI		RD VELENO	
5 (Tutti)		6 (Tutti)		Immune		Immune	
ATTACCHI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ URLO: CORPO + Proiettile (NB 15), 6  danni da Energia Stordenti a Raffica, Gittata M ■ ARTIGLI: CORPO + Mischia (NB 16), 5  danni Fisici ad Arco 							
CAPACITÀ SPECIALI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ AGGRESSIVO: Il wendigo agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando il wendigo entra in una scena, genera immediatamente 1 PA. Se il wendigo è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM. ■ GHOUL: Il wendigo viene curato dalle radiazioni. Recupera 1 PS per ogni 3 danni da Radiazioni che gli vengono inflitti. ■ IMMUNE ALLE RADIAZIONI: Il wendigo riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni. ■ IMMUNE AL VELENO: Il wendigo riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno. ■ URLO PENETRANTE: L'urlo del wendigo può essere udito da chilometri di distanza e riecheggia in tutta la Zona Contaminata. La difficoltà delle prove di PER aumenta di +3 (fino a un massimo di 5) per chiunque senta l'urlo della creatura fino alla fine della scena. 							

CAPACITÀ SPECIALI

- **GRIDO DI RICHIAMO:** Quando il wendigo attacca utilizzando il suo Urlo per la prima volta in una scena, tutti i ghoul che si trovano entro gittata Lunga possono compiere un'azione maggiore aggiuntiva nel loro prossimo turno.
- **CANNIBALE:** Se indisturbato, il wendigo utilizza la sua azione maggiore per nutrirsi della preda. Infligge immediatamente una ferita a qualunque umanoide morente a Portata e il personaggio deve effettuare subito una prova di **COS + Sopravvivenza** per evitare che accada. Il wendigo non può utilizzare questa capacità se è stato attaccato durante questo turno o se c'è un nemico a distanza Ravvicinata.

INVENTARIO

È possibile trovare sul corpo di un wendigo morto 2 materiali Inusuali che possono essere recuperati normalmente.



UMANOIDI MUTATI

Là fuori, nella Zona contaminata, gli esseri umani mutati esposti ad agenti patogeni, inquinanti o malattie possono trasformarsi in abomini deformi e terrificanti, degni dei peggiori incubi.


BERSERKER ARDENTE

Sia in vita che sotto gli effetti dell'infezione, queste creature ardenti hanno una naturale quanto insolita propensione per le asce e ne portano sempre una al loro fianco. È un'arma lenta e ingombrante, progettata per affondare nel legno piuttosto che nelle ossa, ma è comunque letale se si viene colpiti in pieno. Inoltre, non è certo un'arma pratica e necessita di costante pulizia e manutenzione, ma qualunque saccheggiatore che vuole intraprendere la strada del boscaiolo dovrebbe ritenersi fortunato se riesce ad accaparrarsene una, magari sconfiggendo una di queste creature.

Livello 7, Umanoide Mutato, Creatura Normale (52 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
8	4	4	—	2
PS	INIZIATIVA	DIFESA		
15	12	1		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
3 (Tutti)	2 (Tutti)	Immune	Immune	

ATTACCHI

- **ASCIA MULTIFUNZIONE:** CORPO + Mischia (NB 12), 5  danni Fisici, A Due Mani



CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il berserker ardente riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AL VELENO:** Il berserker ardente riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno.
- **ARDENTE:** Il berserker ardente è dotato a malapena di intelletto ed è guidato esclusivamente dai suoi istinti violenti contro le creature non infette. Le creature ardenti non possono essere persuase o influenzate superando delle prove di Oratoria. I berserker ardenti si muovono verso il nemico più vicino e lo attaccano. Grazie al controllo esercitato dalla mente centrale, se un berserker ardente individua un nemico, questa informazione viene immediatamente trasmessa a tutti i suoi simili entro gittata Lunga, i quali cercano di raggiungere e attaccare il nuovo bersaglio. Se non riescono a individuare un nemico, si muovono verso la fonte di luce più intensa o il rumore più vicino. In assenza di entrambi, queste creature stanno semplicemente sdraiate e immobili, senza fare nulla.

CAPACITÀ SPECIALI

- **PIETRIFICATO:** Un berserker ardente che non si muove è difficile da distinguere da un cadavere pietrificato. È necessario superare una prova di PER + Sopravvivenza con difficoltà 2 per individuare un berserker ardente che non si muove. A differenza dei ghoul, i berserker ardenti non usano questa capacità per cacciare e non appena sentono qualcosa muoversi nelle vicinanze si muovono in quella direzione.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I resti di un berserker ardente sono vagamente radioattivi. Tirare 1  quando si saccheggia un berserker ardente: ottenendo un Effetto, il saccheggiatore subisce 1 danno da Radiazioni. È possibile trovare sul corpo di un berserker ardente morto 2  di ferraglia e un'Ascia Multifunzione, che possono essere recuperate normalmente.

ERRANTE ARDENTE

Chiunque fosse prima della Piaga Ardente, ora non ha più importanza: la sua pelle è bruciata, la sua mente è marcita. L'errante ardente non è altro che un burattino plasmato e guidato dal volere della mente centrale. Di tanto in tanto, la coscienza degli erranti prova a fare capolino, aggrappandosi all'eco di un'esistenza passata che può solo assistere impotente agli ordini impartiti dalla volontà comune degli ardenti. Attaccano tutto ciò che non è già stato contaminato dalla Piaga e il loro obiettivo è contagiare chiunque trovino sul loro cammino; e ci sarebbero già riusciti, se non fosse stata sviluppata una immunità naturale. Tra tutte le creature ardenti, gli umani sono sicuramente i più pericolosi poiché non importa quanto la loro mente sia stata distrutta dall'infezione, la maggior parte di loro è ancora in grado di parlare, sparare e aprire porte chiuse.



Livello 4, Umanoide Mutato, Creatura Normale (31 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
7	3	3	2	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
11	10	1

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

ATTACCHI

- **SENZA ARMI:** CORPO + Mischia (NB 10), 3  danni Fisici Radioattivi
- **FUCILE A POMPA:** CORPO + Proiettile (NB 9), 5  danni Fisici Propagati, Impreciso, A Due Mani, Gittata R, Cadenza di Fuoco 1

CAPACITÀ SPECIALI



- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** L'errante ardente riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AL VELENO:** L'errante ardente riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno.
- **ARDENTE:** L'errante ardente è dotato a malapena di intelletto ed è guidato esclusivamente dai suoi istinti violenti contro le creature non infette. Le creature ardenti non possono essere persuase o influenzate superando delle prove di Oratoria. Le creature ardenti si muovono verso il nemico più vicino e lo attaccano. Grazie al controllo esercitato dalla mente centrale, se un errante ardente individua un nemico questa informazione viene immediatamente trasmessa a tutti i suoi simili entro gittata Lunga, i quali cercano di raggiungere e attaccare il nuovo bersaglio. Se non riescono a individuare un nemico si muovono verso la fonte di luce più intensa o il rumore più vicino. In assenza di entrambi, queste creature stanno semplicemente sdraiate e immobili, senza fare nulla.

CAPACITÀ SPECIALI

- **PIETRIFICATO:** Un errante ardente che non si muove è difficile da distinguere da un cadavere pietrificato. È necessario superare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 2 per individuare un errante ardente che non si muove. A differenza dei ghouls, le creature ardenti non usano questa capacità per cacciare e non appena sentono qualcosa muoversi nelle vicinanze si muovono in quella direzione.

INVENTARIO

Fucile a Pompa, 3 + 6  Cartucce per Fucile a Pompa


- **ROVISTARE:** I resti di una creatura ardente sono vagamente radioattivi. Tirare 1  quando si saccheggia un errante ardente: ottenendo un Effetto il saccheggiatore subisce 1 danno da Radiazioni. È possibile trovare sul corpo di un errante ardente morto 2  di ferraglia, che può essere recuperata normalmente.

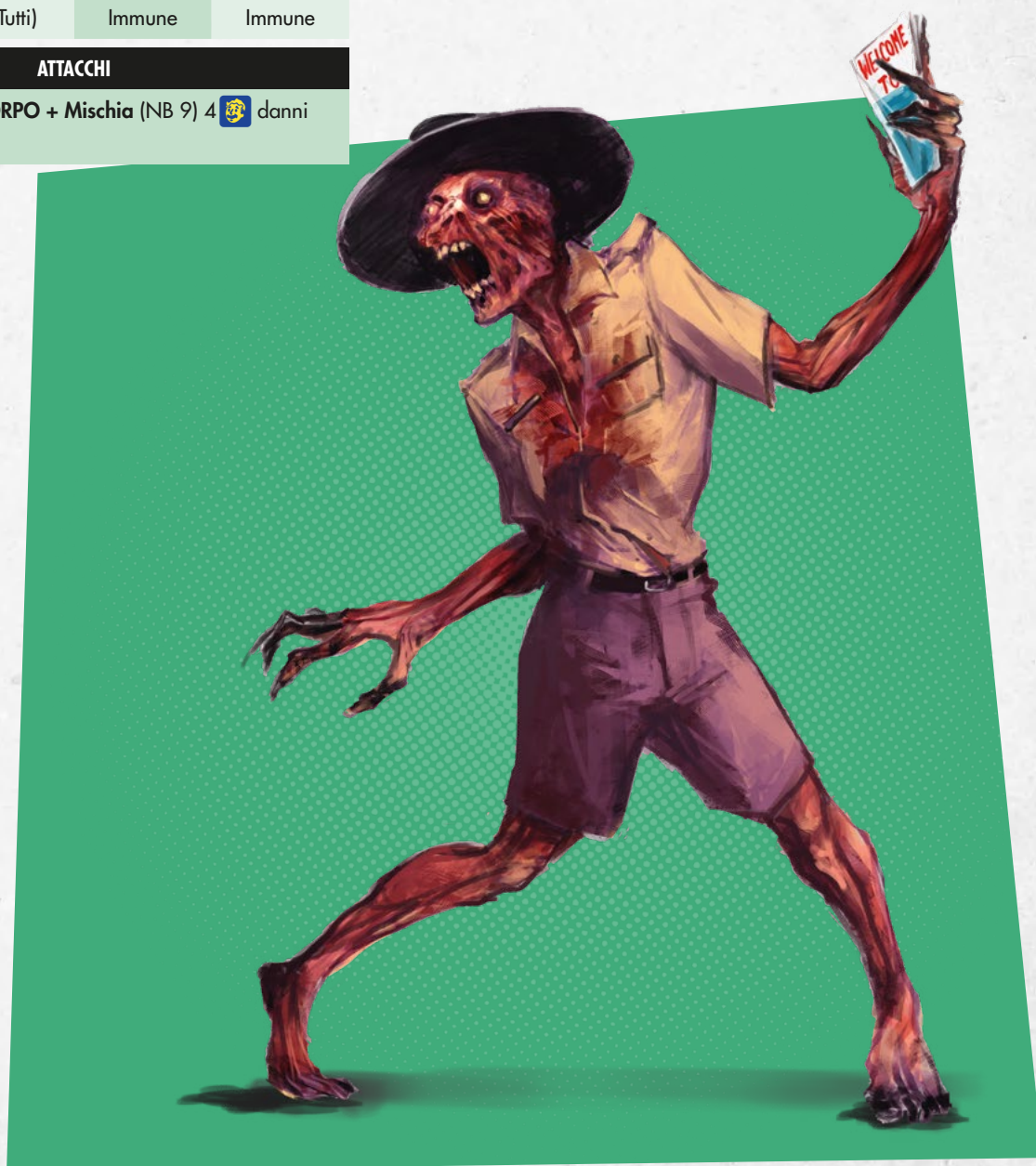


GHOU FEMALE ERRANTE

Questi ghou indossano l'uniforme sbrindellata della Guardia Nazionale degli Stati Uniti e sono uguali in tutto ai normali ghou, sebbene questi stracci offrano loro una protezione marginale dalle minacce esterne. Spesso si aggirano in branchi tra gli avamposti militari abbandonati, e un gruppo di questi ghou può rappresentare una minaccia letale per un saccheggiatore impreparato.

Livello 5, Umanoide Mutato, Creatura Normale (38 PE)

CORPO		MENTE		MISCHIA PROIETTILE		ALTRO	
6		5		3		— 2	
PS		INIZIATIVA		DIFESA			
11		11		1			
RD FISICI		RD ENERGIA		RD RADIAZIONI		RD VELENO	
1 (Tutti)		1 (Tutti)		Immune		Immune	
ATTACCHI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ SENZA ARMI: CORPO + Mischia (NB 9) 4  danni Fisici Radioattivi 							




CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il ghoul ferale errante riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AL VELENO:** Il ghoul ferale errante riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno.
- **FERALE:** Il ghoul ferale errante non è intelligente ed è spinto puramente dal suo istinto ferale. I PNG ferali non possono essere persuasi o influenzati dalle prove di Oratoria. I PNG ferali avanzano verso il nemico più vicino e lo attaccano. Se non possono individuare un nemico, si muovono verso la fonte più vicina di luce intensa o rumore forte. Se non possono fare neanche questo, si muovono a caso o si stendono semplicemente a terra e non fanno niente.

CAPACITÀ SPECIALI

- **GHOUL:** Tutti i ghoul vengono curati dalle radiazioni. Recupera 1 PS per ogni 3 danni da Radiazioni che gli vengono inflitti.
- **FINGERSI MORTO:** Un ghoul ferale errante prono e immobile è pressoché indistinguibile da un cadavere. È necessario effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 2 per notare un ghoul che attualmente si "finge morto". Spesso usano questa capacità per tendere un'imboscata a un passante ignaro.

INVENTARIO

È possibile trovare sul corpo di un ghoul ferale errante morto 2  di ferraglia, che può essere recuperata normalmente.


GHOUL FERALE INSEGUITORE

È possibile distinguerli dagli altri ghoul ferali non per ciò che indossano, bensì per la quantità di sangue presente attorno alla loro bocca, a riprova della loro maestria nella caccia. Questi ghoul sono più astuti del normale e hanno conservato un'intelligenza tale da essere considerati dei temibili predatori, secondi solo ai ghoul luminescenti. Spesso sono alla guida di piccoli branchi di ghoul ferali, ma possono trovarsi anche in compagnia di quelli luminescenti.

Livello 8, Umanoide Mutato, Creatura Normale (60 PE)

CORPO		MENTE		MISCHIA PROIETTILE		ALTRO	
6	6	3	—	2			
PS		INIZIATIVA		DIFESA			
14		12		1			
RD FISICI		RD ENERGIA		RD RADIAZIONI		RD VELENO	
2 (Tutti)		3 (Tutti)		Immune		Immune	

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: CORPO + Mischia (NB 9) 5  danni Fisici Radioattivi**

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il ghoul ferale inseguitore riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AL VELENO:** Il ghoul ferale inseguitore riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno.

CAPACITÀ SPECIALI

- **FERALE:** Il ghoul ferale inseguitore non è intelligente ed è spinto puramente dal suo istinto ferale. I PNG ferali non possono essere persuasi o influenzati dalle prove di Oratoria. I PNG ferali avanzano verso il nemico più vicino e lo attaccano. Se non possono individuare un nemico, si muovono verso la fonte più vicina di luce intensa o rumore forte. Se non possono fare neanche questo, si muovono a caso o si stendono semplicemente a terra e non fanno niente.
- **GHOUL:** Tutti i ghoul vengono curati dalle radiazioni. Recupera 1 PS per ogni 3 danni da Radiazioni che gli vengono inflitti.
- **FINGERSI MORTO:** Un ghoul ferale inseguitore prono e immobile è pressoché indistinguibile da un cadavere. È necessario effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 2 per notare un ghoul che attualmente si "finge morto". Spesso usano questa capacità per tendere un'imboscata a un passante ignaro.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** È possibile trovare sul corpo di un ghoul ferale inseguitore morto 2  di ferraglia, che può essere recuperata normalmente.


TROG DIVORATORE

Questi trog, sopravvissuti alle estreme condizioni delle fosse, sono più forti e resistenti rispetto ai loro simili. Riescono a comunicare, anche se per lo più in modo incoerente, e questo è sufficiente a lasciare credere che siano riusciti a mantenere un briciolo della loro coscienza umana. Quando vengono attaccati, emettono un ululato spaventoso che disorienta i loro nemici, così che possano colpirli indisturbati o scappare.

Livello 7, Umanoide Mutato, Creatura Normale (52 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
9	3	4	—	3
PS	INIZIATIVA	DIFESA		
16	12	1		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
3 (Tutti)	2 (Tutti)	Immune	Immune	
ATTACCHI				
<ul style="list-style-type: none"> MORSO: CORPO + Mischia (NB 13), 6  danni Fisici 				
CAPACITÀ SPECIALI				
<ul style="list-style-type: none"> IMMUNE ALLE RADIAZIONI: Il trog divoratore riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni. IMMUNE AL VELENO: Il trog divoratore riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno. 				

CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> FERALE: Il trog divoratore non è intelligente ed è spinto puramente dal suo istinto ferale. I PNG ferali non possono essere persuasi o influenzati dalle prove di Oratoria. I PNG ferali avanzano verso il nemico più vicino e lo attaccano. Se non possono individuare un nemico, si muovono verso la fonte più vicina di luce intensa o rumore forte. Se non possono fare neanche questo, si muovono a caso o si stendono semplicemente a terra e non fanno niente. ULULATO DISORIENTANTE: Una volta per turno, il trog divoratore può spendere 1 PA e utilizzare un'azione maggiore per eseguire un ululato disorientante. Tutti i trog che si trovano entro gittata Lunga vengono allertati e si precipitano verso la fonte del suono per dare inizio al banchetto. Qualunque personaggio o creatura che non sia un trog e che si trova a gittata Ravvicinata subisce un incremento della difficoltà delle prove di PER di +1 per il resto della scena.


INVENTARIO
È possibile trovare sul corpo di un trog divoratore morto 3  di ferraglia, che può essere recuperata normalmente.

TROG NEONATO

I trog giovani sono più piccoli e deboli rispetto agli adulti. Sebbene la loro mente sia completamente marcia, il loro corpo possiede una forza superiore a quella di un normale essere umano. La loro costante esposizione al miscuglio unico di radiazioni e tossine industriali di Pittsburgh e dintorni ha sicuramente favorito la mutazione che hanno subito e continuerà a farlo col tempo. Presi singolarmente sono facilmente eliminabili, ma in gruppo è difficile avere la meglio e si rischia di essere travolti da un'ondata di carne e bile.

Livello 2, Umanoide Mutato, Creatura Normale (17 PE)


CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
5	4	3	—	2
PS	INIZIATIVA	DIFESA		
8	9	1		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
0	0	Immune	Immune	

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> MORSO: CORPO + Mischia (NB 8), 3  danni Fisici
CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> IMMUNE ALLE RADIAZIONI: Il trog neonato riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE AL VELENO:** Il trog neonato riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno.
- **FERALE:** Il trog neonato non è intelligente ed è spinto puramente dal suo istinto feroce. I PNG ferali non possono essere persuasi o influenzati dalle prove di Oratoria. I PNG ferali avanzano verso il nemico più vicino e lo attaccano. Se non possono individuare un nemico, si muovono verso la fonte più vicina di luce intensa o rumore forte. Se non possono fare neanche questo, si muovono a caso o si stendono semplicemente a terra e non fanno niente.

INVENTARIO

È possibile trovare sul corpo di un trog neonato morto 1  di ferraglia, che può essere recuperata normalmente.



Live & Love

ISSUE #10

\$39

YOU WON'T BELIEVE WHO WENT!



NUKE-THE-MAN!

THE DEVIANT FESTIVAL THAT IS SWEEPING THE NATION

ROBOT

La Zona Contaminata è disseminata di robot inutilizzabili o disattivati, spaziando da quelli di uso militare a quelli per uso domestico, che attendono solo di essere riportati in vita da curiosi e appassionati di elettronica.

CANE CIBERNETICO

I cani cibernetici, o segugi cibernetici, sono cani modificati meccanicamente e tecnologicamente. Ognuno di essi è un'opera di ingegneria unica perché è stato progettato per adattarsi alle diverse razze biologiche esistenti. Queste modifiche trasformano profondamente il cane e lo rendono più veloce, forte e intelligente, pur mantenendo intatta la sua personalità: rimane un compagno e amico leale e affettuoso. Non è affatto facile realizzare un cane cibernetico e solo organizzazioni tecnologicamente avanzate, come l'Enclave o il centro di ricerca e sviluppo Big Mountain, dispongono dei mezzi necessari per riuscire nell'impresa.

Fortunatamente, una volta creato, il cane cibernetico può vivere per sempre con la giusta manutenzione e le giuste cure. Finché la maggior parte del suo corpo resta intatta, può essere sempre riparato.


Livello 5, Mammifero Robotico, Creatura Normale (38 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
6	5	3	3	3
PS	INIZIATIVA	DIFESA		
11	11	1		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
1	1	1	Immune	



ATTACCHI

- **MORSO:** CORPO + Mischia (NB 9) 5  danni Fisici
- **ABBAIO SONICO:** CORPO + Proiettile (NB 9) 3  danni da Energia Esplosivi, Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI

- **SENSI ACUTI:** Uno o più sensi del cane cibernetico sono particolarmente acuti; il cane cibernetico 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).
- **IMMUNE AI VELENI:** Il cane cibernetico riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Il cane cibernetico è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **SISTEMA DI RIPARAZIONE AUTOMATICA:** Il cane cibernetico è dotato di un sistema di riparazione automatica. Una volta per combattimento può utilizzare un'azione maggiore per rigenerare 2  PS.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da un cane cibernetico distrutto effettuando con successo una prova di INT + Scienza con difficoltà 1. Questo fornisce loro 4  celle di Fusione, +1  per ogni PA speso e ogni Effetto ottenuto fornisce un materiale Inusuale.

COLONNELLO GUTSY

La General Atomics ha prodotto un modello più robusto e resistente di Mister Gutsy, a cui è stato dato il nome di Colonnello proprio per distinguerlo dal resto della linea. Questo modello possiede un software militare e una maggiore autonomia operativa ma, proprio come accaduto con il resto della linea, è stato introdotto sul mercato in fretta e furia per rispettare le scadenze imposte dall'esercito. Il risultato è un robot che ingaggia qualunque "personale non autorizzato" con estrema solerzia, anche quando interno al corpo militare stesso. Non tutte le unità di Colonnello Gutsy sono così, molti di loro però continuano a operare seguendo le ultime direttive ricevute prima dello scoppio della Grande Guerra e vagano per la Zona Contaminata, pronti ad abbattere chiunque identifichino come nemico.

Livello 13, Robot, Personaggio Notevole (190 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	10	7	5	7	8	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ	
Armi a Energia ■	5 Esplosivi 4
Armi Leggere	4 Oratoria 2
Armi da Mischia ■	4 Riparare 2
Armi Pesanti ■	4 Senz'Armi 2
(■ Specialità)	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
24	20	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
115 kg	2	2

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

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> ■ SEGA CIRCOLARE: FOR + Armi da Mischia (NB 12), 7 danni Fisici Penetranti ■ AGITATORE LASER CON SISTEMA DI PUNTAMENTO: PER + Armi a Energia (NB 15), 6 danni da Energia Penetranti Violenti, Corpo a Corpo, Gittata R, Cadenza di Fuoco 3 ■ LANCIAFIAMME COMPRESSO: COS + Armi Pesanti (NB 11), 4 danni da energia Persistenti, Gittata R, Cadenza di Fuoco 1

CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> ■ IMMUNE ALLE RADIAZIONI: Colonnello Gutsy riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni. ■ IMMUNE AI VELENI: Colonnello Gutsy riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno.

CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> ■ IMMUNE ALLE MALATTIE: Colonnello Gutsy è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia. ■ ROBOT: Colonnello Gutsy 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). ■ MISTER HANDY: Colonnello Gutsy 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 che si affidano sulla vista e sull'olfatto. Si muove tramite propulsione jet, fluttuando sul terreno, e non è influenzato dal terreno difficile o dagli ostacoli. ■ MISTER GUTSY: Questi robot sono costruiti per mansioni militari, i loro attacchi ottengono 1 danni e possiedono la Placcatura Mister Gutsy come armatura standard. Inoltre, se un personaggio tenta una prova di Oratoria per interrogare un Colonnello Gutsy, ragionarci o dargli ordini, la difficoltà della prova aumenta di 2 se il personaggio non è in uniforme militare. ■ SCATENARSI: Una volta per combattimento, Colonnello Gutsy può "scatenarsi" con una raffica del suo Agitatore Laser o del suo Lanciafiamme. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 3 dell'Agitatore Laser e la Cadenza di Fuoco di 1 del Lanciafiamme ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 9 per l'Agitatore Laser e 5 per il Lanciafiamme).

INVENTARIO
<ul style="list-style-type: none"> ■ ROVISTARE: I saccheggiatori possono recuperare materiali da un Colonnello Gutsy distrutto effettuando con successo una prova di INT + Scienza con difficoltà 1. Questo fornisce loro 4 celle di Fusione, +1 per ogni PA speso e ogni Effetto ottenuto fornisce un materiale Inusuale.



LIBERATOR

Questi piccoli robot, realizzati dall'Esercito Popolare di Liberazione, venivano schierati in sciami dietro le linee nemiche come dispositivi di infiltrazione. Nonostante questa promettente premessa iniziale, questi robot divennero presto una barzelletta tra i soldati americani a causa dei loro malfunzionamenti e della loro esecuzione approssimativa. Questo finché la Base di Intelligence di Fujiniya non intervenne, apportando significative migliorie al progetto. I nuovi modelli, rinominati Mark 0-V, presentavano una serie di nuove funzioni, dagli altoparlanti per la diffusione della propaganda a sistemi di fuoco potenziati. Da allora, i liberator divennero finalmente una minaccia credibile, ma soprattutto... smisero di autodistruggersi ogni volta che credevano, erroneamente, di essere stati catturati.

L'Esercito Popolare di Liberazione accolse con entusiasmo la nuova versione, ma prima di poter schierare questi modelli all'avanguardia scoppiò la Grande Guerra, interrompendo qualunque progetto in cui erano coinvolti. Se l'Enclave non avesse mai sequestrato la base segreta di Fujiniya, gli abitanti della Zona Contaminata non avrebbero mai visto un liberator.

Livello 1, Robot, Personaggio Normale (10 PE)

CORPO		MENTE		MISCHIA		PROIETTILE		ALTRO	
5		4		2		2		1	
PS			INIZIATIVA			DIFESA			
6			9			2			
RD FISICI		RD ENERGIA		RD RADIAZIONI		RD VELENO			
1 (Tutti)		1 (Tutti)		Immune		Immune			
ATTACCHI									
<ul style="list-style-type: none"> ■ LASER: CORPO + Proiettile (NB 7) 4  danni da Energia, Gittata R ■ LAME: CORPO + Mischia (NB 7) 4  danni Fisici 									
CAPACITÀ SPECIALI									
<ul style="list-style-type: none"> ■ IMMUNE AI VELENI: Il liberator riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno. ■ IMMUNE ALLE RADIAZIONI: Il liberator riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni. ■ IMMUNE ALLE MALATTIE: Il liberator è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia. ■ ROBOT: Il liberator 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). 									

CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> ■ MESSAGGIO REGISTRATO: Il liberator è programmato per diffondere diversi messaggi di propaganda, che vengono trasmessi tramite gli altoparlanti interni. I messaggi possono essere sentiti fino a gittata Lunga. ■ PICCOLO: Il liberator è più piccolo della maggior parte dei personaggi. I normali PS della creatura sono ridotti a Corpo + 1/2 livello (arrotondato per eccesso), ma la sua Difesa aumenta di 1. Il Liberator viene inoltre distrutto da qualsiasi colpo che infligga una Ferita.
INVENTARIO
<ul style="list-style-type: none"> ■ ROVISTARE: I saccheggiatori possono recuperare materiali da un liberator distrutto effettuando con successo una prova di INT + Scienza con difficoltà 1. Questo fornisce loro 2  di materiali Comuni e ogni Effetto ottenuto fornisce un materiale Inusuale.

SUPERMUTANTI

Sono stati trovati diversi ceppi del V.E.F in tutta la Zona Contaminata, utilizzati e ulteriormente manipolati da altrettante organizzazioni per i loro scopi nefasti. Il Maestro, sulla costa occidentale, ha cercato di creare una razza di supermutanti superiori allo scopo di riformare l'umanità, mentre altri, come l'Enclave, hanno cercato di utilizzare il virus per spazzare via l'intero genere umano.

"L'UNITÀ DETERMINERÀ L'AVVENUTA DELLA RAZZA DOMINANTE. DOMINANTE! DOMINANTE! UNA RAZZA IN GRADO DI SOPRAVVIVERE, E PERSINO PROSPERARE, NELLA ZONA CONTAMINATA. FINCHÉ CI SARANNO DIFFERENZE NON FAREMO ALTRO CHE DISTRUGGERCI COMBATTENDO L'UNO CONTRO L'ALTRO. ABBIAMO BISOGNO DI UN'UNICA RAZZA. RAZZA! RAZZA! DI UN UNICO SCOPO. SCOPO! SCOPO! UN'UNICA GENTE... PER ADEMPIERE IL NOSTRO DESTINO! DESTINO!"

- IL MAESTRO

IL MAESTRO

Prima del Maestro c'era Richard Grey e, prima ancora, c'era Richard Moreau, ex abitante del Vault con un passato oscuro. Si rifugiò ad Hub, assunse il ruolo di scienziato e medico, e prese parte a una sfortunata spedizione alla base militare di Mariposa, dove finì immerso in una vasca colma di Virus a Evoluzione Forzata (V.E.F.).

Dato per morto, Grey invece mutò lentamente e in preda a dolori indescrivibili, fino a diventare irriconoscibile. Assunse una forma instabile, ma in grado di assorbire le sembianze e l'intelletto di qualunque creatura o, come in questo caso, qualunque computer che gli si avvicinasse troppo. Con il tempo e l'esperienza, il Maestro scoprì che le creature esposte al V.E.F. mostravano un'intelligenza non solo maggiore, ma anche piuttosto "gustosa".



Iniziò così una nuova e lunga serie di esperimenti. Inizialmente fu il turno dei centauri, creati unendo dei cani ai ratti; poi vennero i supermutanti, creati direttamente dagli esseri umani e alla fine, resosi conto di aver bisogno di esemplari non contaminati dal V.E.F. e dalle radiazioni di cui era disseminata l'intera Zona Contaminata, inviò il suo esercito di supermutanti, sempre più numeroso, a caccia di "umani incontaminati". Quando finalmente ne ottenne uno e lo espose al V.E.F, lo assimilò a sé e ne assorbì subito l'intelletto superiore. Fu questo mostruoso atto a dare vita alla mente alveare del Maestro.

Grazie agli esperimenti effettuati sulle numerose cavie estratte direttamente dalle carovane che attraversano la Zona Contaminata, il suo esercito di supermutanti prese forma e gli venne dato il nome di Unità. Quest'ultima è diventata il fondamento della visione del Maestro per l'umanità e per il mondo intero, arrivando a incuriosire e affascinare persino gruppi di umani non mutati che sono diventati suoi seguaci e che hanno preso il nome di Figli della Cattedrale.

Livello 20, Umanoide Mutato, Personaggio Maggiore (432 PE)

S	P	E	C	I	A	L
10	10	10	12	12	-	8
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT
ABILITÀ						
Armi a Energia ■		5	Pilotare ■			5
Commercio ■		5	Riparare ■			5
Medicina ■		5	Scienza ■			5
Oratoria ■		5			(■ Specialità)	
PS	INIZIATIVA		DIFESA			
46	20		1			
PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA		PUNTI FORTUNA			
-	-		8			
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO			
10 (Tutti)	10 (Tutti)	Immune	Immune			
ATTACCHI						
<ul style="list-style-type: none"> ■ TORRETTE: PER + Armi a Energia (NB 15), 9  danni da Energia Penetranti, Gittata M, Cadenza di Fuoco 2 ■ FIAMMA SACRA: PER + Armi a Energia (NB 15), 9  danni da Energia Persistenti 						
CAPACITÀ SPECIALI						
<ul style="list-style-type: none"> ■ IMMUNE ALLE RADIAZIONI: Il Maestro riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni. ■ IMMUNE AI VELENI: Il Maestro riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno. 						




CAPACITÀ SPECIALI

- **DIO OSCURO:** Il Maestro si circonda di supermutanti e servitori umani. Utilizzando un'azione minore, può ordinare a uno di questi PNG di livello inferiore al suo di compiere un'azione maggiore. Il Maestro fornisce Assistenza all'azione sottoponendosi a una prova di **CAR + Oratoria**.
- **PORTATORE DI SPERANZA:** Il naturale carisma del Maestro è stato ulteriormente potenziato dall'esposizione al V.E.F. Il suo punteggio di **CAR** aumenta di +2 (già calcolato). La difficoltà delle prove di Oratoria effettuate contro di lui aumenta di +3.
- **MUTAZIONE AVANZATA DA V.E.F.:** Il Maestro è stato ripetutamente esposto al V.E.F. e per questo motivo è in grado di curarsi assorbendo le Radiazioni. Il Maestro rigenera PS per ogni danno da Radiazioni che gli viene inflitto.
- **INTEGRAZIONE COMPLETA:** Il corpo del Maestro è completamente integrato con un sistema informatico della Vault-Tec. Per questo motivo, il suo punteggio di **AGI** è pari a 0, ma è comunque perfettamente consapevole di ciò che accade attorno a lui. La difficoltà delle prove di Furtività effettuate all'interno del suo Vault aumenta di +3.
- **PRESENZA PSICHICA:** La presenza del Maestro permea l'intero Vault, permettendogli di generare 1 PA dopo ogni turno di combattimento che si svolge all'interno di questa struttura. Se il Maestro è un alleato, il PA finisce nella riserva di gruppo, se è un nemico finisce nella riserva del GM.
- **PUNTO DEBOLE:** Se un attaccante sceglie di bersagliare la testa del Maestro, ignora la sua RD. Questo non si applica ai colpi che bersagliano la testa a seguito di un tiro casuale per determinare il punto d'impatto.

CAPACITÀ SPECIALI

- **AMALGAMA:** Il Maestro è una fusione aberrante di macchinari e carne. Qualunque tiro che determina un Punto di Impatto diverso dalla testa viene considerato un colpo al torso.
- **SUPERINTELLIGENTE:** Il Maestro ha assorbito l'intelligenza di numerose creature per molti anni. Ottiene 3 Specialità aggiuntive e il suo punteggio di INT aumenta di +2 (già calcolato). Quando il Maestro muta, utilizza tutta la sua intelligenza, generando un successo automatico in tutte le prove che effettua.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali dal Maestro effettuando con successo una prova di INT + Scienza con difficoltà 2. Questo fornisce loro 10 + 5  celle di Fusione, +1  per ogni PA speso e ogni Effetto ottenuto fornisce un materiale Inusuale.
- **SACCHEGGIARE:** Alla morte del Maestro, i giocatori possono trovare vari oggetti e tappi sul suo corpo. Tirare 4d20 per determinare il numero di tappi disponibili e tirare 4  per determinare il numero di Ferraglia ottenuta.


NIGHTKIN

I Nightkin sono la creazione suprema del Maestro, il frutto perfetto delle sue continue sperimentazioni: supermutanti che conservano o addirittura accrescono la loro intelligenza, pur essendo forti quanto i loro simili meno scaltri. Hanno prestato servizio come unità d'élite all'interno dell'esercito del Maestro, ma oggi vagano per la Zona Contaminata, da soli o in piccoli gruppi, alla ricerca di Stealth Boy per placare la loro dipendenza. Proprio questa ha reso la loro pelle di un colore grigio-blu permanente e ha causato delle alterazioni chimico-neurologiche irreversibili nel loro cervello.


Livello 9, Umanoide Mutato, Personaggio Normale (67 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	7	5	4	5	7	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT
ABILITÀ						
Armi Leggere	4	Furtività ■	5			
Armi da Mischia ■	4	Senz'Armi	3			
Atletica	2		(■ Specialità)			
PS	INIZIATIVA		DIFESA			
14	14		1			
PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA		PUNTI FORTUNA			
115 kg	+1		-			
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO			
2 (Testa, Braccia, Gambe); 4 (Torso)	2 (Testa, Braccia, Gambe); 4 (Torso)	Immune	Immune			

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il Nightkin riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AI VELENI:** Il Nightkin riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dal veleno.
- **BARBARO:** +2 alle Resistenze ai Danni Fisici e da Energia (già incluso).
- **STEALTH BOY:** I Nightkin sono dipendenti dallo Stealth Boy. Possono spendere 2 PA per attivare uno Stealth Boy (*Fallout: Il Gioco di Ruolo*, pag. 171) e diventare invisibili per 3 turni. Durante questo periodo di tempo, la difficoltà di tutte le prove effettuate allo scopo di individuare il Nightkin aumentano di +2. Anche il punteggio di Difesa del Nightkin aumenta di +2 (per un totale di 3) per 3 turni.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il Nightkin può "scatenarsi" con una raffica della sua Mitragliatrice Leggera. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 4 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 9 ).

INVENTARIO

Stealth Boy, Spada Paraurti, Mitragliatrice Leggera, 8 + 4 
munizioni .556, Torace da Predone, Ricchezza 2



SUPERMUTANTE BEHEMOTH ANTICO

Il supermutante behemoth antico è temuto persino dagli altri supermutanti ed è considerato una delle creature più letali che si aggirano per la Zona Contaminata. Queste creature gigantesche sono sopravvissute grazie alla loro forza bruta e a un'inaspettata astuzia, sopportando mutazioni feroci e superiori a quelle di chiunque altro. Sono i padroni indiscussi del luogo in cui hanno deciso di fare la loro tana, sia che siano circondati da una banda di supermutanti di bassa lega sia che si trovino liberi nella Zona. Prendono tutto ciò che vogliono e solo dei pazzi proverebbero a fermarli.

Livello 21, Umanoide Mutato, Creatura Leggendaria (453 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
12	6	5	5	5
PS	INIZIATIVA	DIFESA		
162	25	1		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO	
10 (Tutti)	8 (Tutti)	Immune	9 (Tutti)	
ATTACCHI				
<ul style="list-style-type: none"> ■ CLAVA GARGANTUESCA: CORPO + Mischia (NB 17), 12 danni Fisici Dirompenti Violenti ■ LANCIARE MACIGNO: CORPO + Proiettile (NB 17), 10 danni Fisici Stordenti Violenti, da Lancio, Gittata M 				
CAPACITÀ SPECIALI				
<ul style="list-style-type: none"> ■ IMMUNE ALLE RADIAZIONI: Il supermutante behemoth antico riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni. ■ IMMUNE ALLA PAURA: Il supermutante behemoth antico non può essere intimidito o minacciato in alcun modo e ignora o attacca chiunque tenti di farlo. ■ AGGRESSIVO: Il supermutante behemoth antico agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando il supermutante behemoth antico entra in una scena, genera immediatamente 1 PA. Se il supermutante behemoth antico è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM. ■ GRANDE: Il supermutante behemoth antico è più grande della maggior parte delle creature e torreggia su di esse. Riceve +1 punto salute aggiuntivo per Livello, ma la sua Difesa si riduce di 1, fino a un minimo di 1. Inoltre, subisce un Colpo Critico solo se un attacco infligge 7+ danni (dopo la Resistenza ai Danni) con un singolo colpo, anziché i normali 5+. 				

CAPACITÀ SPECIALI

- **FORZA DEL MUTANTE:** Il supermutante behemoth antico è un supermutante che possiede una forza inimmaginabile persino per le creature che popolano la Zona. Ottiene 1 successo automatico in tutte le prove di **CORPO** e +1 ai danni di ogni attacco in **Mischia** (già calcolato).
- **DISTRUTTIVO:** I supermutanti behemoth antichi sono creature mastodontiche che distruggono tutto ciò che trovano sul loro cammino, soprattutto quando sono infuriati e feriti, scagliandosi su tutto ciò che è a portata. Il supermutante behemoth antico può spendere 2 PA per distruggere qualsiasi copertura si trovi a Portata. Quando questa creatura possiede metà dei suoi PS muta e il suo attacco Clava Gargantuesca ottiene l'effetto del danno ad Arco.

INVENTARIO

- **SACCHIEGGIARE:** Alla morte del supermutante behemoth antico, i giocatori possono recuperare diversi materiali e tappi dal suo corpo. Tirare 5d20 per determinare il numero di tappi che possono essere trovati e 4 per determinare la quantità di Ferraglia. Il corpo contiene anche alcune armi, tirare due volte sulla tabella delle Armi a Distanza e altre due volte sulla tabella delle Armi da Mischia; una di queste armi è Leggendaria. Vengono trovate anche 2d20 munizioni adatte alle armi trovate.

Behemoth Luminescente

Qualcuno sta esplorando il Mare Splendente? Gli abitanti della Zona sono riusciti a fare fuori troppo facilmente i behemoth? O magari non è ancora il momento per l'ingresso in scena di un behemoth antico? In questi casi, è possibile applicare a questo supermutante l'archetipo Luminescente (vedere pag. 144) per introdurre una sfida più impegnativa.



SWAN

Edgar Swan era un impiegato di basso livello dell'Istituto, beccato a rubare delle sigarette. Per espiare il suo crimine gli fu chiesto solo di restare in isolamento per un mese, ma registrando i suoi pensieri. Questa apparentemente innocua punizione si trasformò presto in un vero e proprio incubo: Swan, a sua insaputa, fu sottoposto a una dose di V.E.F. Durante le prime due settimane, l'esperimento fu un successo: l'intelligenza e la massa muscolare di Swan aumentarono vertiginosamente. Dalla terza settimana, però, qualcosa andò storto e gli effetti della mutazione andarono fuori controllo. Infine, Swan vide realizzarsi il suo peggior timore e fu esiliato dall'Istituto, come tanti altri esperimenti falliti prima di lui. Si rifugiò a Boston Common, prima di perdere il suo ultimo brandello di umanità e diventare uno dei, se non il primo, supermutante behemoth del Commonwealth. Lo si può trovare qui ancora oggi, con indosso un'armatura realizzata con le barche distrutte a forma di cigno, mentre brandisce un'ancora gigante. Gli resta un solo ricordo, il suo nome. E lo urla ogni volta che viene disturbato: "SWAAAAAAAAAAAAAAAAANNNN!!!".


Livello 18, Umanoide Mutato, Creatura Leggendaria (390 PE)

CORPO		MENTE		MISCHIA PROIETTILE		ALTRO	
12	6	5	4	4			
PS		INIZIATIVA		DIFESA			
144		20		1			
RD FISICI		RD ENERGIA		RD RADIAZIONI		RD VELENO	
9 (Tutti)		7 (Tutti)		Immune		10 (Tutti)	
ATTACCHI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ ÀNCORA: CORPO + Mischia (NB 17), 11  danni Fisici Dirompenti Violenti ■ LANCIARE MACIGNO: CORPO + Proiettile (NB 16), 9  danni Fisici Stordenti Violenti, da Lancio, Gittata M 							
CAPACITÀ SPECIALI							
<ul style="list-style-type: none"> ■ IMMUNE ALLE RADIAZIONI: Swan riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni. ■ IMMUNE ALLA PAURA: Swan non può essere intimidito o minacciato in alcun modo e ignora o attacca chiunque tenti di farlo. ■ GRANDE: Swan è più grande della maggior parte delle creature e torreggia su di esse. Riceve +1 punto salute aggiuntivo per Livello, ma la sua Difesa si riduce di 1, fino a un minimo di 1. Inoltre, subisce un Colpo Critico solo se un attacco infligge 7+ danni (dopo la Resistenza ai Danni) con un singolo colpo, anziché i normali 5+. ■ SCUDO NAUTICO: Swan utilizza la prua di una delle barchette del lago come protezione su una delle braccia. Questa viene considerata come un'armatura in grado di fornire +1  Copertura. 							

CAPACITÀ SPECIALI

- **CARICA:** Swan può utilizzare un'azione maggiore per muoversi verso qualunque creatura entro gittata Media e attaccarla con la sua Ancora. Questa azione non conta come un'azione di Movimento, pur attenendosi alle stesse regole.
- **UN CIGNO NEL LAGHETTO:** Swan trascorre gran parte del suo tempo immerso nel Laghetto dei Cigni, lasciando emergere solo la sua armatura, così da mimetizzarsi e sembrare una barca rotta come le altre. Per individuare Swan è necessario superare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 2. Se non viene individuato, Swan resta sott'acqua, emergendo per attaccare solo se viene disturbato.
- **TERRITORIALE:** Swan è incredibilmente territoriale e non accetta di essere disturbato. Quando è nel suo territorio può ritirare 1d20 in tutte le prove di **PER**. Quando Swan muta non si ferma di fronte a niente per proteggere ciò che è suo, per questo il costo di PA per acquistare d20 aggiuntivi è ridotto di 1.

INVENTARIO

- **SACHEGGIARE:** Alla morte di Swan, i giocatori possono recuperare diversi materiali e tappi dal suo corpo. Tirare 4d20 per determinare il numero di tappi che possono essere trovati e 4  per determinare la quantità di Ferraglia. Il corpo contiene anche alcune armi, tirare due volte sulla tabella delle Armi a Distanza e altre due volte sulla tabella delle Armi da Mischia; una di queste armi è Leggendaria (pag. 96). Vengono trovate anche 2d20 munizioni adatte alle armi trovate.



L'ENCLAVE

Quando caddero le prime bombe, alcuni membri del governo americano, ormai al collasso, si diedero alla fuga per nascondersi. Personaggi politici di alto rango, membri dell'esercito e leader aziendali si ritirarono dal resto del mondo e fondarono l'Enclave. Assieme ai membri dell'esercito e alle forze dell'ordine federali, dirottarono le risorse per garantire la propria sopravvivenza, mentre il mondo bruciava nella più completa distruzione. Ora, agiscono nell'ombra e il lungo isolamento ha anche alimentato un'estrema xenofobia. Aggrappati e devoti a ciò che resta di una nazione che non esiste più, vogliono riportare ordine nel mondo, ma con loro al comando e lasciando i "barbari" che abitano la Zona Contaminata sul fondo della scala sociale o, ancora meglio, morti.

AUGUSTUS AUTUMN

Augustus Autumn ha ereditato la carica dal padre e ora è l'ufficiale comandante dell'Enclave che si trova nella Zona Contaminata della Capitale. Questo contingente, composto da funzionari veterani di alto rango, si è ormai separato dall'organizzazione nel suo complesso. Solo Augustus conosce i segreti del Presidente Eden e, a differenza del padre, diffida del supercomputer senziente ZAX. Nonostante questa diffidenza, continua a lavorare al loro fianco, guidando i soldati di ogni rango dell'Enclave e rappresentando l'unico ponte tra Eden e il resto dell'organizzazione. Sotto il suo comando, l'Enclave ha riavviato un programma segreto per lo sviluppo di armi e tecnologie, tra cui l'incredibile armatura Hellfire.

Nonostante la sua posizione, Augustus è un uomo relativamente moderato che lotta per i propri ideali di libertà e progresso e per il popolo americano, in pieno contrasto con gli obiettivi dell'Enclave di sradicare ogni forma di vita mutante. I membri della sua organizzazione lo rispettano e seguono i suoi ordini con fiducia e convinzione, ritenendosi gli ultimi veri membri di questa organizzazione.

Livello 16, Umano, Personaggio Maggiore (348 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	10	7	10	6	6	10
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT
ABILITÀ						
Armi a Energia ■	5	Commercio ■	5			
Armi Leggere ■	5	Oratoria ■	5			
Armi Pesanti	2	Senz'Armi	2			
Atletica	2				(■ Specialità)	
PS	INIZIATIVA		DIFESA			
43	20		1			
PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA		PUNTI FORTUNA			
115 kg	1		10			
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO			
3 (Tutti)	3 (Tutti)	1 (Tutti)	0			
ATTACCHI						
■ SENZ'ARMI: FOR + Senz'Armi (NB 10), 3 danni Fisici						

ATTACCHI

- **PISTOLA LASER RAPIDA:** PER + Armi a Energia (NB 15), 4 danni da Energia Penetranti, Corpo a Corpo, Gittata R, Cadenza di Fuoco 5
- **PISTOLA 10MM POTENTE:** AGI + Armi Leggere (NB 11), 6 danni Fisici, Corpo a Corpo, Affidabile, Gittata R, Cadenza di Fuoco 2

CAPACITÀ SPECIALI

- **PRONTO ALL'AZIONE:** Augustus Autumn è determinato, motivato e sempre pronto a prendere in mano la situazione. Augustus Autumn inizia ogni scena con una riserva personale di 4 PA, che può spendere invece di trarli da altre fonti.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, Augustus Autumn può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola Laser. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 5 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 9).
- **ARGUTO:** Una volta per scena, Augustus Autumn ottiene un successo critico automatico in una prova di INT o CAR.

CAPACITÀ SPECIALI

- **FLAGELLO:** Più potente di un capobranco, di un comandante e di un alfa, Augustus è in assoluto il più forte della sua organizzazione. Augustus viene sempre seguito da uno o più membri dell'Enclave. È accompagnato solo da un altro membro qualora questo sia del suo stesso livello, da due se questi sono di uno o due livelli inferiori e da tre se questi sono di tre o più livelli inferiori. Quando i PS di Augustus scendono a metà, il comandante muta e viene raggiunto da dei rinforzi. Il numero e il livello dei rinforzi segue le stesse regole dei membri che lo accompagnano normalmente.

INVENTARIO

Pistola Laser Rapida, Pistola 10mm Potente, Cappotto Pesante Balistico, Ricchezza 5



FRANK HORRIGAN

Un tempo, Frank Horrigan era un semplice uomo al servizio del Presidente Dick Richardson, ma l'onore di essere la sua guardia del corpo personale non durò a lungo. Dopo un esaurimento psicotico, fu declassato e mandato a pattugliare la Zona Contaminata. Durante un'operazione di routine, entrò in contatto con il V.E.F. e l'Enclave lo prese subito in custodia. Trasferito su una piattaforma petrolifera per essere sottoposto a qualche esame, in realtà fu solo mantenuto incosciente e prigioniero per essere osservato mentre mutava. Essendo di base un uomo dalla corporatura imponente e dall'intelletto ridotto, il V.E.F. si adattò a lui in modo naturale. L'Enclave poi ci mise zampino, favorendo il processo di mutazione e facendo sì che dall'ibernazione ne uscisse una creatura più mostro che umana. Al momento, è fuso con un'Armatura Atomica sperimentale ed è cresciuto fino a raggiungere dimensioni colossali. Non esiste nessun altro come Frank in tutta la Zona Contaminata e l'Enclave, sfruttando la sua scarsa intelligenza e la sua fedeltà al Presidente, lo ha reso il proprio cagnolino. Tuttavia, durante la trasformazione si verificarono degli imprevisti che l'hanno reso geneticamente instabile, tanto che tuttora deve costantemente assumere stabilizzatori e farmaci che gli vengono direttamente iniettati dall'armatura. Così non fosse, morirebbe. Per qualche strano motivo, Frank non si considera un mutante, ma si riferisce agli altri usando questo termine e anche in appellativi dispregiativi. Gli altri membri dell'Enclave sono terrorizzati da lui e spesso i soldati si rifiutano di partecipare alle operazioni a cui lui viene assegnato.

Frank è un uomo violento che preferisce il piombo e l'acciaio alle parole, una scelta che spesso prende con una rapidità allarmante.

Livello 21, Robot Supermutante, Personaggio Maggiore (432 PE)

S	P	E	C	I	A	L
13	10	10	9	3	9	8
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT
ABILITÀ						
Armi a Energia ■	5	Esplodivi	2			
Armi Leggere	3	Lanciare	2			
Armi da Mischia ■	5	Medicina	1			
Armi Pesanti ■	5	Senz'Armi	3			
Atletica ■	5	Sopravvivenza	1			
(■ Specialità)						
PS	INIZIATIVA		DIFESA			
66 (12 Testa, 24 Torso, 13 Braccia, 12 Gambe)	23		1			
PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA		PUNTI FORTUNA			
125 kg	3		8			
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO			
9 (Testa); 10 (Torso); 6 (Braccia, Gambe)	9 (Testa); 10 (Torso); 9 (Gambe); 6 (Braccia)	Immune	Immune			

ATTACCHI

- **FUCILE AL PLASMA TATTICO AGITATO CON COMPENSAZIONE DEL RINCULO E INTERFACCIA DI PUNTAMENTO:** PER + Armi a Energia (NB 15), 10 danni Fisici/da Energia Violenti, a Due Mani, Gittata R, Cadenza di Fuoco 3
- **COLTELLO GROSSO E CATTIVO:** FOR + Armi da Mischia (NB 17), 11 danni Fisici Violenti, a Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

- **GRANDE:** Frank Horrigan è più grande della maggior parte delle creature e torreggia su di esse. Riceve +1 punto salute aggiuntivo per Livello, ma la sua Difesa si riduce di 1, fino a un minimo di 1. Inoltre, subisce un Colpo Critico solo se un attacco infligge 7+ danni (dopo la Resistenza ai Danni) con un singolo colpo, anziché i normali 5+.
- **ARMATURA INTEGRATA:** Frank Horrigan è tutt'uno con la sua Armatura Atomica. Il suo punteggio di FOR è pari a 13 e può respirare sott'acqua e in ambienti tossici. È immune ai danni da caduta e infligge 3 danni Fisici a tutte le creature a Portata del suo atterraggio.
- **MANONE:** Frank Horrigan può impugnare armi a Due Mani con una mano sola.

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, Frank Horrigan può "scatenarsi" con una raffica del suo Fucile al Plasma. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 3 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 13 🎯).
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Frank Horrigan riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AI VELENI:** Frank Horrigan riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **POMPAGGIO STIM:** Frank Horrigan rigenera 3 PS alla fine di ogni suo turno.

CAPACITÀ SPECIALI

- **DANNI LEGGENDARI:** Frank Horrigan è stato modificato geneticamente per combattere. Gli attacchi effettuati con il suo Fucile al Plasma infliggono ora +3 🎯 danni e il personaggio può anche utilizzare l'abilità Scatenarsi una volta in più per scena. Quando i PS di questo personaggio sono metà del massimale, muta e i suoi attacchi diventano più veloci. Frank Horrigan può spendere 1 PA per compiere un'azione maggiore aggiuntiva e attaccare con il suo Fucile al Plasma. La difficoltà di questa prova non subisce incrementi. Infine, Frank ottiene la possibilità di utilizzare di nuovo l'abilità Scatenarsi.

INVENTARIO

Fucile al Plasma Tattico Agitato con Compensazione del Rinculo e Interfaccia di Puntamento, Coltello Grosso e Cattivo (Coltello da Combattimento Ammazzamutanti)



SOLDATO DELL'ENCLAVE

Questi individui costituiscono la maggior parte delle forze belliche dell'Enclave. Sono ben addestrati e ben equipaggiati e formano la struttura di base del corpo militare più forte della Zona Contaminata. Dopo aver superato la fase di addestramento, sono stati dotati di armature atomiche, armi laser ed è stato impartito loro l'ordine di proteggere l'Enclave anche a costo della propria vita. A differenza di molte altre unità di combattimento presenti nella Zona, l'Enclave possiede una chiara e strutturata gerarchia di comando, che va dagli apprendisti fino agli alti ufficiali. I soldati dell'Enclave vengono addestrati con tecniche avanzate e imparano fin da subito l'importanza della collaborazione, sia che lavorino in squadra sia che appartengano a un corpo di fanteria indipendente.

Livello 5, Umano, Personaggio Normale (38 PE)

S	P	E	C	I	A	L
7 (11)	7	8	3	4	4	5
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT
ABILITÀ						
Armi a Energia ■			4	Riparare		2
Armi da Mischia ■			4	Scienza		2
Pilotare			1	(■ <i>Specialità</i>)		
PS	INIZIATIVA			DIFESA		
11 (10 Testa, 19 Torso, 10 Braccia, 10 Gambe)	11			1		
PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA			PUNTI FORTUNA		
110 kg	3			-		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI		RD VELENO		
6 (Testa); 9 (Torso); 5 (Braccia, Gambe)	5 (Testa); 7 (Torso); 4 (Braccia, Gambe)	7 (Testa); 9 (Torso); 7 (Braccia, Gambe)		0		
ATTACCHI						
■ FUCILE LASER MIGLIORATO: PER + Armi a Energia (NB 11), 5 danni da Energia Penetranti, Gittata R, Cadenza di Fuoco 2						
■ RIPPER: FOR + Armi da Mischia (NB 15), 7 danni Fisici Violent						

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il soldato dell'Enclave può "scatenarsi" con una raffica del suo Fucile Laser. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 7).
- **ARMATURA ATOMICA:** Un soldato dell'Enclave che indossa un'Armatura Atomica usa la FOR 11 dell'armatura anziché la propria. È immune ai danni da caduta e infligge 3 danni Fisici a tutte le creature a Portata del suo atterraggio. Può respirare sott'acqua e negli ambienti tossici.

INVENTARIO

Intelaiatura per Armatura Atomica, Armatura Atomica T-51b Completa, Fucile Laser Migliorato, Ripper



SOLDATO HELLFIRE DELL'ENCLAVE

Tra i più grandi combattenti dell'Enclave, solo i migliori vengono scelti per entrare a far parte delle truppe Hellfire. Indossano l'Armatura Atomica Hellfire e portano sempre con sé le proprie armi da fuoco pesanti, pronti a incendiare il campo di battaglia. Sono aggressivi e fieri, non si tirano mai indietro da uno scontro e bruciano con incrollabile tenacia qualsiasi cosa, fino all'ultimo respiro. Hanno scalato i ranghi dell'Enclave e per questo sono guardati da tutti con rispetto e ammirazione, fungendo da esempio di ciò che un soldato dovrebbe essere. La loro sola presenza talvolta è sufficiente a ribaltare le sorti di uno scontro a favore dell'Enclave, terrorizzando il nemico e ispirando gli alleati.

Livello 14, Umano, Personaggio Normale (102 PE)

S	P	E	C	I	A	L
10 (13)	7	10	3	4	4	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT
ABILITÀ						
Armi a Energia		1	Atletica		4	
Armi da Mischia		1	Riparare		2	
Armi Leggere		2	Scienza		2	
Armi Pesanti ■		5	Senz'Armi ■		5	
(■ Specialità)						
PS		INIZIATIVA		DIFESA		
24 (10 Testa, 19 Torso, 10 Braccia, 10 Gambe)		11		1		
PESO TRASPORTABILE		BONUS IN MISCHIA		PUNTI FORTUNA		
125 kg		3 🗡️		-		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO			
6 (Testa); 9 (Torso); 5 (Braccia, Gambe)	5 (Testa); 10 (Torso); 4 (Braccia, Gambe)	9 (Testa), 9 (Torso), 9 (Braccia, Gambe)	0			
ATTACCHI						
<ul style="list-style-type: none"> ■ SENZ'ARMI: FOR + Senz'Armi (NB 18), 5 🗡️ danni Fisici ■ INCENERITORE PESANTE: COS + Armi Pesanti (NB 15), 5 🗡️ danni da Energia a Raffica Persistenti Propagati, Debilitante, a Due Mani, Gittata M, Cadenza di Fuoco 3 						

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il soldato Hellfire può "scatenarsi" con una raffica del suo Inceneritore. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 3 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 8 🗡️).
- **ARMATURA ATOMICA:** Un soldato Hellfire che indossa un'Armatura Atomica usa la FOR 13 dell'armatura anziché la propria. È immune ai danni da caduta e infligge 3 🗡️ danni Fisici a tutte le creature a Portata del suo atterraggio. Può respirare sott'acqua e negli ambienti tossici.

INVENTARIO

Intelaiatura, Torace T-51b con Rivestimento Schermato e Servomotori Assistiti, Gambali T-51b con Rivestimento Piombato, Braccia T-51b con Rivestimento Piombato, Casco T-51b con Rivestimento Piombato, Inceneritore Pesante, Ricchezza 2

"RIFLETTI SU TUTTO CIÒ CHE TI HO DETTO, MIA AMERICA. RIFLETTI E ATTENDI. PERCHÉ PRESTO QUESTA GRANDE NAZIONE RINASCERÀ E L'ENCLAVE SARÀ LA SUA SALVEZZA."

PRESIDENTE JOHN HENRY EDEN

SOLDATO TESLA DELL'ENCLAVE

Equipaggiati con armature avanzate e armi potenti, questi soldati spiccano sul campo di battaglia e spesso vengono anche impiegati come guardie personali dai membri di alto rango dell'Enclave. Grazie a un addestramento supplementare nell'utilizzo degli armamenti più pesanti, queste truppe surclassano i semplici soldati e causano danni ingenti ai loro nemici, riuscendo a capovolgere a loro favore ogni battaglia. Le armature che indossano non solo li rendono più resistenti, ma è anche incredibilmente difficile danneggiarli nel corpo a corpo: chiunque provi ad abatterli così, rischia di restare fulminato. Sono una minaccia tanto da vicino, quanto da lontano.

Livello 8, Umano, Personaggio Normale (52 PE)

S	P	E	C	I	A	L
7 (11)	8	9	3	4	4	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT
ABILITÀ						
Armi a Energia ■		4	Scienza			1
Armi Pesanti ■		4	Senz'Armi			4
Riparare		2			(■ Specialità)	
PS	INIZIATIVA		DIFESA			
17 (10 Testa, 10 Gambe, 10 Braccia, 19 Torso)		12				1
PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA				
130 kg	3	-				
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO			
6 (Testa); 9 (Torso); 5 (Braccia, Gambe)	5 (Testa); 7 (Torso); 4 (Braccia, Gambe)	7 (Testa); 9 (Torso); 7 (Braccia, Gambe)	0			
ATTACCHI						
■ MITRAGLIATORE A CANNE ROTANTI: COS + Armi Pesanti (NB 13), 3 danni Fisici a Raffica Propagati, Gatling, Impreciso, a Due Mani, Gittata M, Cadenza di Fuoco 5						
■ LASER GATLING: COS + Armi Pesanti (NB 13), 3 danni da Energia Penetranti, Gatling, Imprecisa, a Due Mani, Gittata M, Cadenza di Fuoco 6						
■ LANCIARAZZI: COS + Armi Pesanti (NB 13), 11 danni Fisici, Esplosivo, a Due Mani, Gittata L						
■ SENZ'ARMI: FOR + Senz'Armi (NB 15), 5 danni Fisici						

CAPACITÀ SPECIALI

- **ARMATURA TESLA:** Ogni volta che un nemico attacca in mischia questo personaggio, subisce 4 danni da Energia.
- **ARMATURA ATOMICA:** Un soldato Tesla dell'Enclave che indossa un'Armatura Atomica usa la **FOR** 11 dell'armatura anziché la propria. È immune ai danni da caduta e infligge 3 danni Fisici a tutte le creature a Portata del suo atterraggio. Può respirare sott'acqua e negli ambienti tossici
- **SPECIALISTA D'ARMI:** Il soldato Tesla dell'Enclave porta con sé un Mitragliatore a Canne Rotanti, una Laser Gatling e un Lanciarazzi. All'inizio della scena deve essere determinata quale arma impugna.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il soldato Tesla dell'Enclave può "scatenarsi" con una raffica del suo Mitragliatore a Canne Rotanti o della sua Laser Gatling. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco.

INVENTARIO

Intelaiatura per Armatura Atomica, Armatura Atomica T-51 Completa con Torace Tesla, Ricchezza 2

I GUNNER

I Gunner sono una banda di predoni fortemente militarista, attiva in tutto il Commonwealth e oltre. La loro struttura, le loro tattiche e il loro equipaggiamento si ispirano all'esercito americano prebellico e seguono una rigida gerarchia: gli ordini vengono sempre dall'alto e non si discutono per nessuna ragione. Oltre al loro caratteristico aspetto militare, tutti i Gunner, dalle reclute ai comandanti, hanno il loro gruppo sanguigno tatuato sulla fronte sia come segno identificativo che per facilitare il trattamento delle ferite sul campo di battaglia. Eccellendo nelle tattiche di squadra ristretta, nella difesa fortificata e nell'uso di equipaggiamenti militari, inclusi robot da combattimento, i Gunner occupano posizioni strategiche in tutto il Commonwealth. Ciò permette loro di affrontare rivali come la Confraternita d'Acciaio e l'Istituto senza essere sopraffatti.


RECLUTA GUNNER

Nonostante appartengano al gradino più basso, le reclute Gunner hanno maggiori possibilità di sopravvivenza rispetto ai normali predoni, godendo di un equipaggiamento migliore e di un addestramento basilare. Ogni recluta Gunner, con un pò di astuzia e impegno, può sopravvivere abbastanza a lungo da scalare i ranghi della banda.

Livello 4, Umano, Personaggio Normale (31 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	6	5	5	6	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT
ABILITÀ						
Armi a Energia ■	3	Atletica		1		
Armi Leggere ■	3	Riparare		1		
Armi da Mischia	2	Scienza		1		
Armi Pesanti	1	Sopravvivenza		1		
(■ Specialità)						
PS	INIZIATIVA		DIFESA			
10	12		1			
PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA		PUNTI FORTUNA			
100 kg	-		-			
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO			
2 (Torso); 0 (Testa, Braccia, Gambe)	2 (Torso); 1 (Braccia Gambe)	0	0			
ATTACCHI						
<ul style="list-style-type: none"> ■ MITRAGLIATRICE: AGI + Armi Leggere (NB 9), 3  danni Fisici a Raffica, Imprecisa, a Due Mani, Gittata R, Cadenza di Fuoco 3 						

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, la recluta Gunner può "scatenarsi" con una raffica della sua Mitragliatrice. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 3 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 6 ).
- **TATUAGGIO GRUPPO SANGUIGNO:** Tutti i Gunner hanno il loro gruppo sanguigno tatuato sulla fronte per agevolare gli interventi medici sul campo di battaglia. Quando la recluta Gunner effettua l'azione di Primo Soccorso su altro Gunner, questo recupera 4 PS aggiuntivi. Qualunque PA speso per rigenerare PS aggiuntivi permette di ottenerne il doppio: 2 PS per PA speso invece che 1.

INVENTARIO

Torace da Combattimento, Uniforme Militare, Bandana da Gunner, Mitragliatrice, 8 + 4  munizioni .45, Ricchezza 1

SERGEANTE GUNNER

Scalare i ranghi dei Gunner comporta diversi vantaggi: armi migliori, armature migliori e maggiori opportunità. I Gunner sergenti si vedono spesso in giro per il Commonwealth, alla guida delle loro truppe durante missioni di saccheggio mentre cercano tecnologie prebelliche o postazioni da poter rivendicare e fortificare.

Livello 9, Umano, Personaggio Normale (67 PE)

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

ABILITÀ	
Armi a Energia ■	4 Esplosivi 2
Armi Leggere ■	4 Medicina 3
Atletica	3 Sopravvivenza 2

(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
15	14	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	-	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
4 (Testa); 3 (Torso, Braccia, Gambe)	4 (Testa); 3 (Torso, Braccia, Gambe)	0	0

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> ■ FUCILE DA COMBATTIMENTO POTENTE: AGI + Armi Leggere (NB 11), 7 danni Fisici, a Due Mani, Gittata R, Cadenza di Fuoco 2 ■ PISTOLA LASER MIGLIORATA: PER + Armi a Energia (NB 11), 5 danni da Energia Penetranti 1, Corpo a Corpo, Gittata R, Cadenza di Fuoco 2 ■ GRANATA A FRAMMENTAZIONE: PER + Esplosivi (NB 9), 6 danni Fisici, Esplosiva, da Lancio, Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> ■ CATENA DI COMANDO: Il sergente Gunner può utilizzare un'azione maggiore per impartire ordini a qualunque Gunner di livello inferiore al suo, questo dovrà immediatamente compiere un'azione maggiore.

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il sergente Gunner può "scatenarsi" con una raffica del suo Fucile da Combattimento o della sua Pistola Laser. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 9 per il Fucile da Combattimento e 7 per la Pistola Laser).
- **TATUAGGIO GRUPPO SANGUIGNO:** Tutti i Gunner hanno il loro gruppo sanguigno tatuato sulla fronte per agevolare gli interventi medici sul campo di battaglia. Quando il sergente Gunner effettua l'azione di Primo Soccorso su altro Gunner, questo recupera 4 PS aggiuntivi. Qualunque PA speso per rigenerare PS aggiuntivi permette di ottenerne il doppio: 2 PS per PA speso invece che 1.
- **PREPARAZIONE:** I sergenti Gunner sono preparati a gestire ogni minaccia e per questo hanno con loro sia il Fucile da Combattimento Potente che la Pistola Laser Migliorata.

INVENTARIO

Gambali, Torace e Braccia da Combattimento Rinforzati, Casco da Combattimento Pesante, Uniforme Militare, Fucile da Combattimento Potente, 8 + 4 munizioni .45, Pistola Laser Migliorata, 14 + 7 celle di Fusione, Bandana da Gunner, Granata a Frammentazione, Ricchezza 2

COMANDANTE GUNNER

La natura fortemente mercenaria dei Gunner li porta sempre dove c'è qualcosa da guadagnare, sia che si tratti di accettare lavori in cambio di tappi che di smantellare delle rovine prebelliche per ottenere un ricco bottino. Equipaggiati con armi letali e possenti Armature Atomiche, i comandanti Gunner incarnano l'ideale militare del gruppo. Sono molto abili a dirigere operazioni che impiegano piccole squadre e nella difesa fortificata di postazioni strategiche. Qualunque sia l'incarico, i comandanti Gunner hanno tutte le carte in regola per portarlo a termine.

Livello 12, Umano, Personaggio Notevole (176 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8 (11)	8	6	7	6	7	6
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ	
Armi a Energia ■	5
Pilotare ■	5
Armi Leggere ■	5
Riparare	3
Esplosivi	3
Senz'Armi	3

(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
26 (7 Testa, Braccia, Gambe, 14 Torso)	16	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
115 (130) kg	+3	3

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
6 (Testa); 8 (Torso); 4 (Braccia, Gambe)	4 (Testa); 7 (Torso); 3 (Braccia, Gambe)	7 (Testa); 9 (Torso); 7 (Braccia, Gambe)	0

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> ■ SENZ'ARMI: FOR + Senz'Armi (NB 14), 5 danni Fisici ■ FUCILE AL PLASMA CON COMPENSAZIONE DEL RINCULO: PER + Armi a Energia (NB 13), 6 danni Fisici/da Energia, a Due Mani, Gittata R, Cadenza di Fuoco 2 ■ GRANATA A FRAMMENTAZIONE: PER + Esplosivi (NB 11), 6 danni Fisici, Esplosiva, da Lancio, Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI

- **ARMATURA ATOMICA:** Un comandante Gunner che indossa un'Armatura Atomica usa la FOR 11 dell'armatura anziché la propria. È immune ai danni da caduta e infligge 3 danni Fisici a tutte le creature a Portata del suo atterraggio. Può respirare sott'acqua e negli ambienti tossici.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il comandante Gunner può "scatenarsi" con una raffica del suo Fucile al Plasma. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 8).
- **CATENA DI COMANDO:** Il comandante Gunner può utilizzare un'azione maggiore per impartire ordini a qualunque Gunner di livello inferiore al suo, questo deve immediatamente compiere un'azione maggiore.
- **PILOTA DI VERTIBIRD:** Il comandante Gunner sa pilotare i Vertibird. Ottiene 1d20 aggiuntivo quando effettua una prova per pilotare un Vertibird.
- **TATUAGGIO GRUPPO SANGUIGNO:** Tutti i Gunner hanno il loro gruppo sanguigno tatuato sulla fronte per agevolare gli interventi medici sul campo di battaglia. Quando il comandante Gunner effettua l'azione di Primo Soccorso su altro Gunner, recupera 4 PS aggiuntivi. Qualunque PA speso per rigenerare PS aggiuntivi permette di ottenerne il doppio: 2 PS per PA speso invece che 1.

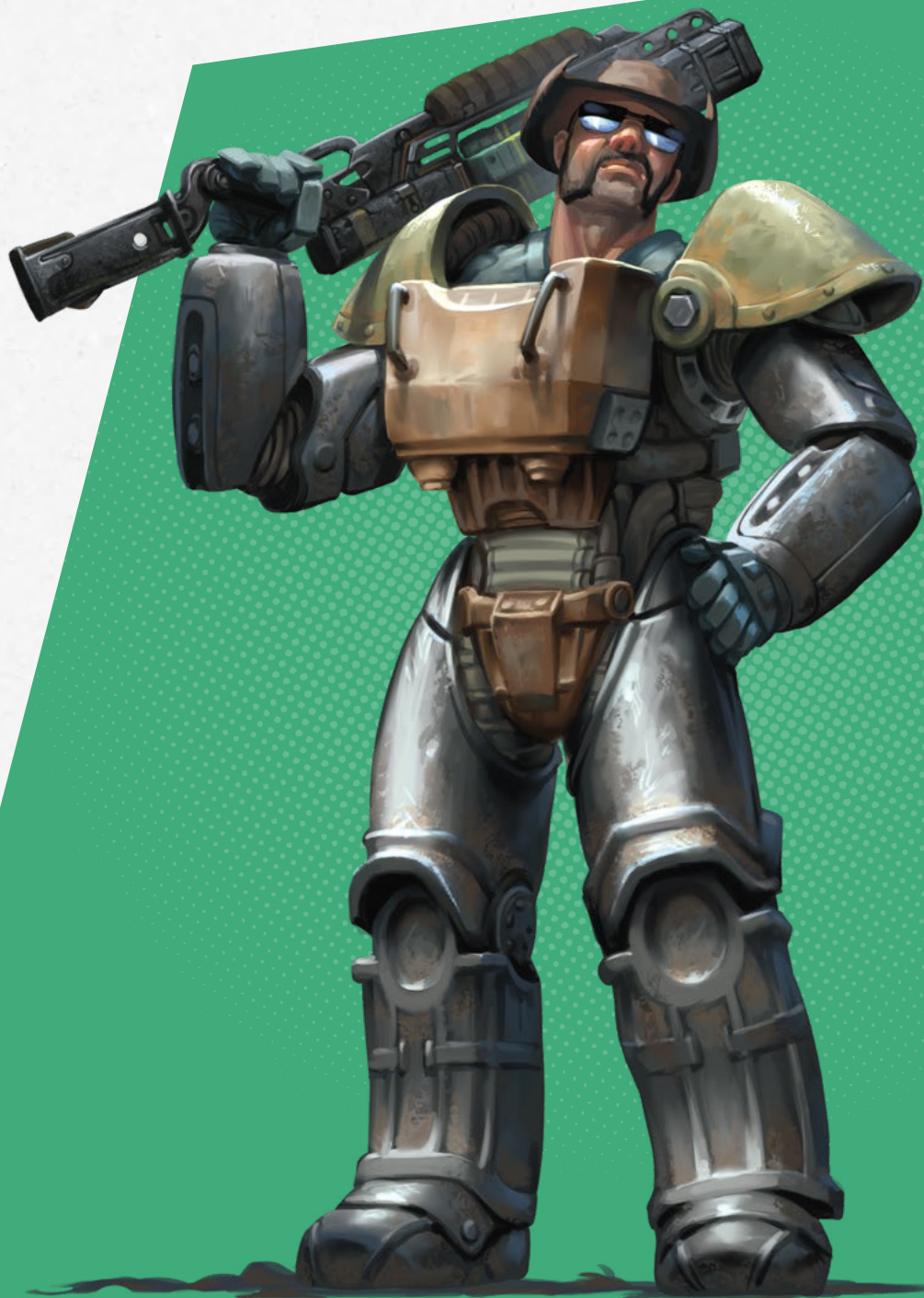
INVENTARIO

Intelaiatura per Armatura Atomica, Armatura Atomica T-45 Completa, Fucile al Plasma con Compensazione del Rinculo, 10 + 5 cartucce al Plasma, Bandana da Gunner, Granata a Frammentazione, Ricchezza 3

CLINT

Ex membro dei Minutemen, Clint ha abbandonato la loro causa quando ha iniziato a sospettare che non avessero davvero il potere necessario per riportare l'ordine nel Commonwealth. Inizialmente ha trascurato i suoi doveri di protezione degli insediamenti che si affidavano ai Minutemen, ma è durante il Massacro di Quincy che ha mostrato la sua vera natura: li tradì e giustiziò il loro capo, il colonnello Hollis, per ottenere il grado di luogotenente tra i Gunner. La scalata di Clint ai ranghi è lastricata di buone intenzioni... e dei cadaveri dei suoi ex compagni.

Livello 14, Umano, Personaggio Notevole (204 PE)



S	P	E	C	I	A	L
7 (11)	8	8	7	6	6	7
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT
ABILITÀ						
Armi a Energia ■			5	Scienza		3
Armi Leggere ■			5	Senz'Armi		3
Esplosivi ■			5	Sopravvivenza		2
Lanciare			3			(■ <i>Specialità</i>)
PS	INIZIATIVA			DIFESA		
29 (21 Torso, 9 Braccia, 9 Gambe)	16			1		
PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA			PUNTI FORTUNA		
110 (130) kg	+3			4		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI		RD VELENO		
9 (Torso); 5 (Braccia, Gambe)	8 (Torso); 4 (Braccia, Gambe)	9 (Torso); 7 (Braccia, Gambe);		0		
ATTACCHI						
■ SENZ'ARMI: FOR + Senz'Armi (NB 14), 5 danni Fisici						
■ BUONE INTENZIONI: PER + Armi a Energia (NB 13), 3 danni da Energia a Raffica Penetranti, a Due Mani, di Precisione, da Ricognizione, Gittata M, Cadenza di Fuoco 4						
■ GRANATA A FRAMMENTAZIONE: PER + Esplosivi (NB 13) 6 danni Fisici, Esplosiva, da Lancio, Gittata M						

CAPACITÀ SPECIALI

- **ARMATURA ATOMICA:** Quando Clint indossa un'Armatura Atomica usa la FOR 11 dell'armatura anziché la propria. È immune ai danni da caduta e infligge 3 danni Fisici a tutte le creature a Portata del suo atterraggio.
- **SCATENARSI CON RIGORE:** Clint può 'scatenarsi' con una raffica della sua arma a energia Buone Intenzioni. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 4 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 7).
- **CATENA DI COMANDO:** Clint può utilizzare un'azione maggiore per impartire ordini a qualunque Gunner di livello inferiore al suo, questo deve immediatamente compiere un'azione maggiore.
- **TATUAGGIO GRUPPO SANGUIGNO:** Tutti i Gunner hanno il loro gruppo sanguigno tatuato sulla fronte per agevolare gli interventi medici sul campo di battaglia. Quando Clint effettua l'azione di Primo Soccorso su altro Gunner, recupera 4 PS aggiuntivi. Qualunque PA speso per rigenerare PS aggiuntivi permette di ottenerne il doppio: 2 PS per PA speso invece che 1.

INVENTARIO

Intelaiatura per Armatura Atomica, Gambali e Braccia T-51, Torace T-60, Buone Intenzioni (Fucile Laser Esasperante con Lenti di Compensazione Circolari, Calcio da Tiratore Scelto e Mirino da Ricognizione), 14 + 7 celle di Fusione, Bandana da Gunner, Ricchezza 3

LA LEGIONE DI CAESAR

Un tempo erano 86 tribù con identità e culture uniche, sparse in tutto lo Utah, il Colorado, il Nuovo Messico e l'Arizona. Ora sono un'unica legione, un'unica cultura e hanno un unico obiettivo: la Pax Romana. La Legione di Caesar prende a piene mani dalla cultura dell'Antica Roma, schiavizzando tutti coloro che non ritiene idonei a combattere. Imprime la sua cultura e i suoi ideali sessisti su tutti coloro che conquista, giustiziando brutalmente quelli etichettati come "in Damnatio Memoriae" e indottrinando tutti gli altri. Con la loro espansione a ovest bloccata dal fiume Colorado e da un tentativo fallito di superare la diga di Hoover, la Legione attende il suo glorioso futuro mentre sparge terrore e discordia per tutta la popolazione della Zona Contaminata, armata di violenza e propaganda.

RECLUTA LEGIONARIO

Il gradino più basso della Legione. In alcuni casi si tratta di membri di altre tribù appena conquistate, in altri di persone nate e cresciute in schiavitù all'interno della Legione stessa. Quali che siano, sono tutti fedeli a Caesar. Si sottopongono a intensi allenamenti per poter diventare legionari un giorno e spiccano per disciplina. Inutile specificare che i più deboli non sopravvivono abbastanza a lungo da guadagnarsi l'armatura da legionario.

Livello 6, Umano, Personaggio Normale (45 PE)

S	P	E	C	I	A	L
7	6	7	4	4	6	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT
ABILITÀ						
Armi Leggere			2	Lanciare ■	3	
Armi da Mischia ■			4	Senz'Armi		2
Atletica			3	(■ Specialità)		
PS		INIZIATIVA		DIFESA		
13		12		1		
PESO TRASPORTABILE		BONUS IN MISCHIA		PUNTI FORTUNA		
110 kg		+1		-		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO			
2 (Testa); 2 (Torso)	1 (Testa); 2 (Torso)	0	0			
ATTACCHI						
■ SENZ'ARMI: FOR + Senz'Armi (NB 9), 3 danni Fisici						
■ GIAVELLOTTO: AGI + Lanciare (NB 9), 4 danni Fisici Penetranti 1, Silenziato, da Lancio, Gittata M						
■ MACHETE: FOR + Armi da Mischia (NB 11), 3 danni Fisici Penetranti						

CAPACITÀ SPECIALI

- **TATTICHE DIMENTICATE:** Caesar ha studiato le antiche e dimenticate arti della guerra e ha trasmesso questi insegnamenti alla sua Legione. Una volta per combattimento, all'inizio del proprio turno, la recluta legionaria può spendere 1 PA per attaccare con il giavellotto utilizzando un'azione minore.
- **IL PREZZO DELLA DISOBBEDIENZA:** Anche la più umile delle reclute è stata completamente indottrinata dalla Legione. L'unica scelta che rimane loro è morire per Caesar. A meno che in una scena non ci siano più membri di rango superiore, la recluta legionaria non fugge e non può essere persuasa in alcun modo, perché conosce bene il prezzo della disobbedienza.

INVENTARIO

Torace da Recluta della Legione, Casco da Recluta della Legione, Giavellotto, Machete, Ricchezza 1

LEGIONARIO VETERANO

Veterani di Caesar, questi soldati formano lo zoccolo duro della Legione. Sono ben addestrati, ben equipaggiati e agiscono con l'efficienza spietata che solo l'esperienza sul campo di battaglia può portare: rappresentano un avversario a dir poco temibile.

Livello 8, Umano, Personaggio Normale (60 PE)

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

ABILITÀ	
Armi Leggere	2 Lanciare ■ 4
Armi da Mischia ■	4 Senz'Armi 3
Atletica	3 (■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
15	13	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
110 kg	+1 🏆	-

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
4 (Torso); 3 (Testa, Gambe); 2 (Braccia)	3 (Torso); 2 (Testa, Gambe); 1 (Braccia)	0	0

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> ■ PUGNO POTENZIATO: FOR + Senz'Armi (NB 10), 5 🏆 danni Fisici Stordenti ■ GIAVELLOTTO: AGI + Lanciare (NB 11), 4 🏆 danni Fisici Penetranti 1, Silenziato, da Lancio, Gittata M ■ FUCILE D'ASSALTO: AGI + Armi Leggere (NB 9), 5 🏆 danni Fisici a Raffica, Gittata M, Cadenza di Fuoco 2

CAPACITÀ SPECIALI

- **TATTICHE DIMENTICATE:** Caesar ha studiato le antiche e dimenticate arti della guerra e ha trasmesso questi insegnamenti alla sua Legione. Una volta per combattimento, all'inizio del proprio turno, il legionario veterano può spendere 1 PA per attaccare con il giavelotto utilizzando un'azione minore.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il legionario veterano può "scatenarsi" con una raffica del suo Fucile d'Assalto. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 7 🏆).
- **PER LA LEGIONE:** Il rigore militare è imposto a tutti i membri della Legione. Il legionario veterano può utilizzare un'azione maggiore per ordinare a qualsiasi membro di livello inferiore della Legione a gittata Ravvicinata di compiere immediatamente un'azione maggiore.

INVENTARIO

Armatura da Legionario Completa, Giavelotto, Pugno Potenziato, Fucile d'Assalto, 8 + 4 🏆 munizioni 5.56, Ricchezza 2

"'PAX ROMANA' SIGNIFICA NAZIONALISMO, IMPERIALISMO, TOTALITARISMO, UNA CULTURA OMOGENEA CHE ANNIENTA L'IDENTITÀ DI OGNI GRUPPO CHE CONQUISTA. STABILITÀ A LUNGO TERMINE, RAGGIUNTA A OGNI COSTO. L'INDIVIDUO NON HA ALCUN VALORE SE NON PUÒ ESSERE UTILE ALLO STATO, CHE SIA SOTTO FORMA DI STRUMENTO BELLICO O PRODUTTIVO."

- CAESAR

CENTURIONE

La fedeltà dei centurioni a Caesar è puro fanatismo, e si assicurano che tutti i loro 80 legionari eseguano i suoi ordini... o muoiano nel tentativo di farlo. I centurioni sono facilmente identificabili grazie alle loro armature e agli elmi piuniti, adornati di trofei di guerra. Non è raro neanche vederli mentre sfoggiano componenti di Armature Atomiche o di armature da supermutanti. Sconfiggere questi nemici non è affatto semplice ed è un dato evidente, fosse anche solo perché nessun centurione indossa un'intelaiatura per Armatura Atomica poiché sono perfettamente in grado di manovrarle utilizzando la loro sola forza.

Livello 10, Umano, Personaggio Notevole (148 PE)

S	P	E	C	I	A	L
8	6	7	6	6	8	6
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT
ABILITÀ						
Armi Leggere ■			4	Lanciare ■		5
Armi da Mischia ■			5	Senz'Armi		4
Atletica			4	(■ Specialità)		
PS		INIZIATIVA		DIFESA		
23		16		1		
PESO TRASPORTABILE		BONUS IN MISCHIA		PUNTI FORTUNA		
115 kg		+1		3		
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO			
5 (Testa, Torso); 4 (Braccia, Gambe)	4 (Testa, Torso); 3 (Gambe); 2 (Braccia)	0	0			
ATTACCHI						
■ SENZ'ARMI: FOR + Senz'Armi (NB 12), 3 danni Fisici						
■ GIAVELLOTTO: AGI + Lanciare (NB 12), 4 danni Fisici Penetranti 1, Silenziato, da Lancio, Gittata M						
■ LANCIA TERMICA: FOR + Armi da Mischia (NB 13), 7 danni da Energia Stordenti Penetranti 1, Rinculo (7), Parata, a Due Mani						
■ FUCILE ANTIMATERIA: AGI + Armi Leggere (NB 12), 8 danni Fisici Violenti, a Due Mani, Affidabile, Rinculo (8), Gittata L, Cadenza di Fuoco 0						

LANCIA TERMICA

ARMA DA MISCHIA	TIPO DELL'ARMA	GRADO DEL DANNO	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DEL DANNO	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Lancia Termica	Armi da Mischia	6	Penetrante 1, Stordente	Energia	Rinculo (7), Parata, a Due Mani	10	150	4

CAPACITÀ SPECIALI

- **FEDELITÀ MANIACALE:** I centurioni sono maniacalmente devoti a Caesar e ai suoi ideali, per questo non possono essere persuasi da nessuno che la Legione vede come "in Damnatio Memoriae".
- **TATTICHE DIMENTICATE:** Caesar ha studiato le antiche e dimenticate arti della guerra e ha trasmesso questi insegnamenti alla sua Legione. Una volta per combattimento, all'inizio del proprio turno, il centurione può spendere 1 PA per attaccare con il giavelotto utilizzando un'azione minore.
- **PER LA LEGIONE:** Il rigore militare è imposto a tutti i membri della Legione. Il centurione può utilizzare un'azione maggiore per ordinare a qualsiasi membro di livello inferiore della Legione a gittata Ravvicinata di compiere immediatamente un'azione maggiore.

INVENTARIO

Armatura del Centurione della Legione Completa, Lancia Termica, Giavelotto, Fucile Antimateria, 4 + 2 munizioni .50, Ricchezza 2

"ASCOLTA, VA TUTTO BENE FINCHÉ NON AIUTI LA LEGIONE, QUALUNQUE COSA È MEGLIO DI QUELLO."

ARCADE GANNON

LEGATO LANIUS

Più un mito che un essere umano, il Legato Lanius è il secondo in comando all'interno della Legione di Caesar, nonché il successore del Legato Malpais in seguito alla caduta di Joshua Graham. Le storie che circolano su di lui sono numerose e tutte diverse. Si dice che sia stato allevato come uno schiavo e che si sia fatto strada tra i ranghi fino a diventare Legato per placare la sua sete di sangue, così come si dice che abbia ucciso gli anziani della sua tribù quando hanno osato arrendersi a Caesar, piuttosto che combattere fino all'ultimo. Qualsiasi sia la storia in cui si crede, Lanius è certamente un condottiero crudele, spietato e che non si ferma davanti a niente e nessuno pur di ottenere la vittoria. Tutte quelle dicerie fanno decisamente comodo tanto a lui quanto a Caesar, e le sfruttano come qualunque altro mezzo per servire i loro obiettivi.

Livello 15, Umano, Personaggio Maggiore (327 PE)



S	P	E	C	I	A	L
10	7	9	8	7	8	8
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Leggere ■	5	Oratoria ■	4
Armi da Mischia ■	5	Senz'Armi	4
Aletica	5	Sopravvivenza	2
Lanciare ■	5	(■ Specialità)	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
40	19	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
125 kg	+2 🐼	8

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
5 (Testa, Torso); 4 (Braccia, Gambe)	5 (Testa); 4 (Torso); 2 (Braccia); 3 (Gambe)	3 (Testa)	3 (Testa)

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> ■ LAMA DELL'EST: FOR + Armi da Mischia (NB 15), 10 🐼 danni Fisici Penetranti 1, a Due Mani, Rinculo (7) ■ PISTOLA 9MM: AGI + Armi Leggere (NB 13), 3 🐼 danni Fisici, Corpo a Corpo, Occultata, Affidabile, Gittata R, Cadenza di Fuoco 2 ■ GIAVELLOTTO: AGI + Lanciare (NB 13) 4 🐼 danni Fisici Penetranti 1, Silenziato, da Lancio, Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> ■ A OGNI COSTO: Il Legato Lanius è maniacalmente fedele a Caesar e solo a Caesar, per questo è impossibile persuaderlo o anche solo ragionarci. ■ TATTICHE DIMENTICATE: Caesar ha studiato le antiche e dimenticate arti della guerra e ha trasmesso questi insegnamenti alla sua Legione. Una volta per combattimento, all'inizio del proprio turno, il Legato Lanius può spendere 1 PA per attaccare con il giavelotto utilizzando un'azione minore ■ PER CAESAR: Il Legato Lanius è temuto da tutti i membri della Legione, a eccezione di Caesar stesso. Il Legato Lanius può utilizzare un'azione maggiore per ordinare a qualsiasi membro di livello inferiore della Legione a gittata Media di compiere immediatamente un'azione maggiore. ■ SCATENARSI: Una volta per combattimento, il Legato Lanius può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola 9mm. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 5 🐼). ■ FURIA RIGENERANTE: Il Legato Lanius è guidato da rabbia e adrenalina e va abbattuto il prima possibile, o rigenera qualsiasi danno subito. Recupera 3 PS all'inizio di ogni suo turno. Quando il personaggio muta, ottiene una quantità di PS tali da raggiungere di nuovo il suo massimale.

INVENTARIO
Lama dell'Este (Possente), Casco da Legato, Torace, Braccia e Gambali da Centurione della Legione, Pistola 9mm, 10 + 5 🐼 munizioni 9mm, Ricchezza 3

"LA VOLONTÀ DI CAESAR È LA VOLONTÀ DELLA LEGIONE. QUANTO ALL'OVEST... ECCO, TUTTO CIÒ CHE SI TROVA SOTTO LA BANDIERA DEL GRANDE ORSO ESISTE PER METTERE ALLA PROVA LA FORZA DELLA LEGIONE."

LEGATO LANIUS

CAESAR

Caesar è nato come Edward Sallow, cittadino della Repubblica della Nuova California (RNC) e membro dei Seguaci dell'Apocalisse. Edward imparò molto sul mondo prebellico grazie al tempo trascorso nelle biblioteche dei Seguaci, ma fu solo dopo essere stato catturato dalla tribù dei Piedi Neri, e aver assistito al loro approccio primitivo all'arte della guerra, che si rese conto di quanto fossero importanti le sue conoscenze in materia bellica. Non volendo lasciare il suo compagno, Joshua Graham, nelle mani di questi selvaggi prossimi alla conquista, Edward trasmise loro tutto quel che sapeva e li condusse sulla strada della guerra a tutti i costi. Ottenendo una vittoria dopo l'altra grazie alle sue tattiche, i Piedi Neri lo nominarono presto loro capo. Assunse il nome di "Caesar" e rimodellò le tribù sotto il suo comando nella Legione, seguendo il baluardo dell'Antico Impero Romano. Imitando il suo omonimo nell'impresa di conquista della Gallia, anche Caesar ha dato inizio alla sua personale campagna per portare la Pax Romana nel mondo post-apocalittico.

Dopo aver annesso alla Legione tutte le tribù sconfitte che ha ritenuto utili, Caesar è diventato presto il capo di un vasto esercito nomade, almeno finché non ha raggiunto il suo Rubicone: il fiume Colorado.

La prima incursione attraverso la diga di Hoover si concluse con la loro sconfitta e conseguente ritirata. Il secondo al comando, Graham, conosciuto come Legato Malpais, fu dato alle fiamme e gettato nel Gran Canyon per spiare il suo fallimento. Così, Caesar ha ammassato le sue forze sul lato orientale della diga e sta pianificando di sconfiggere la RNC con l'obiettivo di fondare un nuovo impero e stabilire a New Vegas la sua Roma.

Livello 20, Umano, Personaggio Maggiore (432 PE)

"IN ROMA HO TROVATO IL MODELLO DI UNA SOCIETÀ ALL'ALTEZZA DELLE SFIDE IMPOSTE DAL MONDO POST APOCALITTICO."

- CAESAR

S	P	E	C	I	A	L
8	8	8	10	10	7	8
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT
ABILITÀ						
Armi Leggere		5	Oratoria ■		5	
Armi da Mischia		4	Scienza ■		5	
Atletica		4	Senz'Armi ■		5	
Commercio		5	Sopravvivenza ■		5	
(■ Specialità)						
PS	INIZIATIVA		DIFESA			
44	19		1			
PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA		PUNTI FORTUNA			
115 kg	+1 		8			
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO			
2 (Torso, Braccia, Gambe)	2 (Torso, Braccia, Gambe)	0	0			
ATTACCHI						
■ GUANTO DISLOCATORE: FOR + Senz'Armi (NB 13), 7  danni Fisici Stordenti Penetranti 1						
■ PISTOLA 9MM: AGI + Armi Leggere (NB 12), 3  danni Fisici, Corpo a Corpo, Occultata, Affidabile, Gittata R, Cadenza di Fuoco 2						
CAPACITÀ SPECIALI						
■ DATE A CAESAR: Caesar è un capo privo di scrupoli e, a modo suo, estremamente persuasivo. Ottiene un successo automatico in ogni prova di Commercio e Oratoria .						
■ PER CAESAR: Caesar è temuto da tutti i membri della Legione. Può utilizzare un'azione minore per ordinare a qualsiasi membro di livello inferiore della Legione a gittata Lunga di compiere immediatamente un'azione maggiore.						
■ SCATENARSI: Una volta per combattimento, Caesar può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola 9mm. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 5 ).						
■ FLAGELLO: Caesar domina su ogni membro della sua Legione e viene sempre accompagnato da tre Centurioni che agiscono da sue guardie. Quando i PS di Caesar scendono a metà, Caesar muta e viene raggiunto da altri tre Centurioni, che accorrono in suo soccorso.						
INVENTARIO						
Completo di Caesar, Guanto Dislocatore, Pistola 9mm, 10 + 5  munizioni 9mm, Ricchezza 3						

PREDONI

Molte bande di predoni utilizzano espedienti visibili o disegni per rappresentare le loro credenze, le loro ossessioni o il loro modus operandi. I Rust Devil, per esempio, sono appassionati di tecnologia e robot, mentre i Forgiati sono ossessionati dalle forge e vogliono “temprarsi fino a diventare una lama”. Alcuni predoni non formano vere e proprie bande, ma piuttosto piccoli gruppi, come i Cacciatori di Mount Desert Island. I gruppi di predoni sono di vari tipi, ma tutti cercano di sopravvivere nella Zona Contaminata e utilizzano ogni mezzo a loro disposizione per riuscirci.

CACCIATORE

Costantemente esposto a radiazioni di basso livello, il cervello di un Cacciatore si spegne lentamente, finché dei suoi pensieri non resta che una nebbiolina che offusca la mente. Violento e aggressivo, un Cacciatore attacca qualsiasi cosa gli si pari davanti, in netto contrasto con quanto tramandato dai suoi antenati per cui vigeva la regola del cacciare con pazienza gli animali per ottenere pelli rare e pregiate. Sebbene la loro armatura sia più adatta a combattere bestie e volatili, i Cacciatori portano sempre con loro dei potenti fucili da caccia, così da abbattere rapidamente i loro bersagli. Solitamente indossano i loro vestiti da caccia, ma alcuni optano per armature di cuoio o di persino di metallo per una maggiore protezione, sacrificando la furtività.

Livello 3, Umano Predone, Personaggio Normale (24 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	5	6	4	5	7	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT
ABILITÀ						
Armi Leggere ■		2	Medicina			1
Armi da Mischia		1	Scassinare			1
Atletica		1	Senz'Armi			1
Furtività ■		2	Sopravvivenza			2
Lanciare		1			(■ Specialità)	
PS	INIZIATIVA		DIFESA			
9	12		1			
PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA		PUNTI FORTUNA			
105 kg	-		-			
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO			
2 (Torso, Braccia, Gambe)	2 (Torso, Braccia, Gambe)	1 (Tutti)	0			

ATTACCHI
■ SENZ'ARMI: FOR + Senz'Armi (NB 7), 2 🗡️ danni Fisici
■ FUCILE DA CACCIA: AGI + Armi Leggere (NB 9), 6 🗡️ danni Fisici Penetranti 1, a Due Mani, Gittata M, Cadenza di Fuoco 0
CAPACITÀ SPECIALI
■ OMBRATO: L'abbigliamento di un Cacciatore si mimetizza con l'ambiente circostante e lo rende più difficile da individuare. Il Cacciatore può ritirare 1d20 su qualsiasi prova di Furtività che effettua in condizioni di scarsa illuminazione o di oscurità.
INVENTARIO
Fucile da Caccia, Pelliccia del Cacciatore, Cappuccio del Cacciatore, Ricchezza 1

“QUI È ELLIE PERKINS DELL'AGENZIA INVESTIGATIVA VALENTINE E HO UN MESSAGGIO PER IL SOCIO DI NICK...”

ELLIE PERKINS

CACCIATORE INSEGUITORE

Questi cacciatori portano con loro armi molto potenti e sanno come maneggiarle per ottenere il massimo dell'efficienza. Alcuni hanno anche degli arpioni, armi colossali un tempo utilizzate sulle imbarcazioni per la caccia di grandi pesci. Modificando le custodie di queste armi è possibile trasportarle con due mani e, sebbene questo comporti una certa perdita di potenza, sono comunque devastanti. Inoltre, c'è chi si equipaggia pure con carabine a leva, precise e affidabili: l'arma perfetta.

Livello 7, Umano Predone, Personaggio Normale (52 PE)

S	P	E	C	I	A	L
6	6	6	4	5	8	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Leggere ■	4	Lanciare	1
Armi da Mischia	1	Medicina	1
Armi Pesanti	1	Scassinare	1
Aletica	1	Senz'Armi	1
Furtività ■	3	Sopravvivenza	2

(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
13	14	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	0	0

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Torso, Gambe, Braccia)	2 (Torso, Gambe, Braccia)	1 (Tutti)	0 (Tutti)

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> ■ SENZ'ARMI: FOR + Senz'Armi (NB 7) 2 danni Fisici ■ CARABINA A LEVA: COS + Armi Leggere (NB 12) 7 danni Fisici Penetranti 1, a Due Mani, Gittata M, Cadenza di Fuoco 0 ■ PISTOLA ARPIONE: COS + Armi Pesanti (NB 7) 12 danni Fisici Penetranti 1, Debilitante, Imprecisa, a Due Mani, Gittata M, Cadenza di Fuoco 0
CAPACITÀ SPECIALI
<ul style="list-style-type: none"> ■ OMBRATO: L'abbigliamento di un Cacciatore inseguitore si mimetizza con l'ambiente circostante e lo rende più difficile da individuare; il Cacciatore inseguitore può ritirare 1d20 su qualsiasi prova di Furtività che effettua in condizioni di scarsa illuminazione o di oscurità.
INVENTARIO
Pistola Arpione o Carabina a Leva, Pelliccia del Cacciatore, Cappuccio del Cacciatore, Ricchezza 1

PISTOLA ARPIONE

ARMA PESANTE	TIPO DI ARMA	GRADO DI DANNO	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DEL DANNO	CADENZA DI FUOCO	GITTATA	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Pistola Arpione	Armi Pesanti	12	Penetrante 1	Fisico	0	M	Debilitante, Imprecisa, a Due Mani	8	120	5

FORGIATO

Pochi nel Commonwealth sono abbastanza robusti da superare le estenuanti prove richieste per diventare un Forgiato, ma questi predoni ci sono riusciti. Che si siano uniti dopo aver sentito della vittoria sui Gunner o perché ne facevano parte già da prima, tutti si dimostrano affidabili e molto resistenti. A prescindere dalle circostanze di reclutamento, tutti quanti vivono seguendo i principi enunciati da Slag e che ci credano sul serio o meno è irrilevante: la morte è l'unica opzione riservata ai non credenti.

Livello 6, Umano Predone, Personaggio Normale (60 PE)

S	P	E	C	I	A	L
7	6	7	4	5	6	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT
ABILITÀ						
Armi a Energia ■	4	Lanciare	1			
Armi da Mischia ■	3	Medicina	1			
Armi Pesanti	3	Oratoria	1			
Atletica	2	Sopravvivenza ■	3			
Furtività	1		(■ Specialità)			
PS	INIZIATIVA		DIFESA			
15	12		1			
PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA				
110 kg	+1	-				
RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO			
2 (Tutti)	2 (Tutti)	0	0			
ATTACCHI						
<ul style="list-style-type: none"> ■ PISTOLA LASER: PER + Armi a Energia (NB 10), 4 danni da Energia Penetrante 1, Corpo a Corpo, Gittata R, Cadenza di Fuoco 2 						

ATTACCHI

- **LANCIAFIAMME:** COS + Armi Pesanti (NB 10), 3 danni da Energia a Raffica Persistenti Propagati, Debilitante, Impreciso, a Due Mani, Gittata R, Cadenza di Fuoco 4
- **MARTELLO DEMOLITORE:** FOR + Armi da Mischia (NB 10), 6 danni Fisici

CAPACITÀ SPECIALI

- **FORGIATO NEL FUOCO:** Il Forgiato ha dovuto superare delle prove estenuanti per entrare nella banda e sa che la morte è l'unico modo per uscirne. Il Forgiato ottiene una Specialità aggiuntiva e non può essere persuaso ad agire contro gli altri Forgiati.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il Forgiato può "scatenarsi" con una raffica della sua Pistola Laser o del suo Lanciafiamme. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 o la Cadenza di Fuoco di 4 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 6 per la Pistola Laser o 7 per il Lanciafiamme). Il Lanciafiamme può inoltre utilizzare la qualità "Raffica" senza dover spendere munizioni aggiuntive.

INVENTARIO

Armatura Chiodata, Martello Demolitore, Lanciafiamme o Pistola Laser, Ricchezza 1

Migliorare l'Equipaggiamento del Forgiato

Salendo nella gerarchia, alcuni Forgiati ottengono equipaggiamento migliore e privilegi speciali. I PNG Forgiati Notevoli ottengono un'Armatura a Gabbia e un Super Martello, assieme a un Miglioramento per la Pistola Laser o per il Lanciafiamme.

SLAG

Capo dei Forgiati, Slag è un fanatico fatto e finito. Un tratto della sua personalità, questo, che non si fa problemi a usare per diffondere il proprio culto del fuoco e del ferro tra i membri della sua banda. Guida i Forgiati con pugno duro, supervisionando le prove di ingresso e infliggendo punizioni terribili a tutti coloro che non reputa sufficientemente forti. Il suo obiettivo è “forgiarli” e temprarli come si fa con una spada, smussando ogni imperfezione e gettandoli nel fuoco perché possano emergere più forti di prima.

Livello 11, Umano Predone, Personaggio Maggiore (243 PE)

S	P	E	C	I	A	L
11	9	9	8	7	8	6
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ	
Armi a Energia ■	4
Armi da Mischia ■	4
Armi Pesanti	2
Aletica	2
Lanciare	2
Oratoria ■	5
Pilotare	1
Riparare	1
Sopravvivenza ■	5
	(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
32 (14 Torso, 7 Braccia, 7 Gambe)	21	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
130 kg	+3	6

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
8 (Torso); 4 (Braccia, Gambe)	7 (Torso); 3 (Braccia, Gambe)	9 (Torso); 7 (Braccia, Gambe)	0

ATTACCHI
<ul style="list-style-type: none"> ■ SHISHKEBAB: FOR + Armi da Mischia (NB 15), 5 danni da Energia Penetranti 1, Parata ■ PISTOLA LASER: PER + Armi a Energia (NB 13), 4 danni da Energia Violenti Penetranti, Gittata R, Cadenza di Fuoco 2 ■ GRANATA A FRAMMENTAZIONE: AGI + Lanciare (NB 10), 6 danni Fisici, Esplosiva, da Lancio, Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI

- **ARMATURA ATOMICA:** Slag indossa un'Armatura Atomica e usa la FOR 11 dell'armatura anziché la propria. È immune ai danni da caduta e infligge 3 danni Fisici a tutte le creature a Portata del suo atterraggio. Può respirare sott'acqua e negli ambienti tossici.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, Slag può “scatenarsi” con una raffica della sua Pistola Laser. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 2 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 6).
- **PRONTO ALL'AZIONE:** Slag è determinato, motivato ed è sempre pronto a prendere in mano la situazione. Slag inizia ogni scena con una riserva personale di 4 PA, che può spendere invece di trarli da altre fonti.
- **FANATICO:** Slag è un uomo guidato dalle sue convinzioni, è molto persuasivo e persino intimidatorio. Slag può utilizzare un'azione minore e spendere 2 PA per effettuare una prova opposta di Oratoria contro un nemico che può sentirlo. Se ha successo, il nemico deve allontanarsi da lui nel suo prossimo turno.

INVENTARIO

Intelaiatura per Armatura Atomica, Braccia da Predone per Armatura Atomica, Gambali da Predone per Armatura Atomica, Torace T-45, Shishkebab, Granate a Frammentazione x2, Ricchezza 2

ACHTUNG! Cthulhu™

La guerra segreta ha inizio!



- * Guida del Giocatore
- * Guida del Gamemaster
- * Strumenti per il Gamemaster
- * Dadi Guerra Segreta e Blauer Kristall
- * Edizione Esarca del Sole Nero
- * Assalto al Treno del Fuhrer
- * Ombre di Atlantide
- * La Foresta del Terrore

SCARICA IL
QUICKSTART
GRATIS!



SCOPRI DI PIU' SU
needgames.it/achtung-cthulhu

DUNE

AVVENTURE NELL'IMPERIUM



E SE FOSTE VOI A CONTROLLARE ARRAKIS?

Cosa succederebbe se la vostra famiglia fosse trasportata ad anni luce di distanza dalla propria casa e si trovasse a dover considerare il pianeta desertico come proprio? Cadrebbe nelle stesse trappole e subirebbe lo stesso destino di Casa Atreides?

Oppure forgereste una nuova via per la vostra famiglia e il vostro feudo?

La campagna introduttiva **Agenti di Dune** fornisce un'introduzione completa al mondo di Dune e vi insegna a giocare a **Dune: Avventure nell'Impero**. Aprite la scatola e partite!

Esplora l'Inquoto!

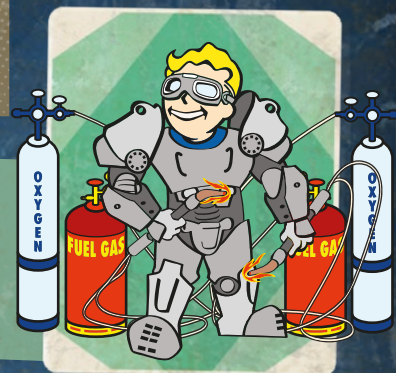
Crea nuovi personaggi con nuove origini, tra cui il Rinnegato della Confraternita d'Acciaio, il Figlio dell'Atomo, i Nightkin, robot e altro ancora!



Rovista la Zona Contaminata in lungo e in largo servendoti di questi luoghi precostruiti o usali come ispirazione per crearne di personali! Spendi i tuoi punti Fortuna per ottenere un bottino migliore!



Batti la concorrenza con ben 54 nuovi talenti. Diventa ignifugo, combatti come un vero gladiatore, cura col tuo tocco magico o diventa un vero e proprio esperto di sopravvivenza. Fa vedere a tutti che sei SPECIALE.



Una montagna di equipaggiamento nuovo ti aspetta. Crea le tue armi e armature leggendarie personali!



Salta sui nuovi veicoli e percorri la Zona da cima a fondo. Non rinunciare allo stile a bordo di una Chrysler Rosso Fiammeggiante o solca i cieli su un Vertibird!



Crea nuovi e incredibili nemici leggendari grazie alle nuove opzioni di creazione e assisti alle spaventose mutazioni di queste creature perché più lo scontro si fa duro, più loro mutano!



Affronta una miriade di creature e personaggi mai incontrati prima come criptidi, mutazioni sperimentali e membri delle iconiche fazioni della costa orientale e occidentale.



FFA™

MÖDIPHÜS®
ENTERTAINMENT

NG
NEED
GAMES!

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

© 2025 Bethesda Softworks LLC, una compagnia ZeniMax Media. Bethesda Softworks, ZeniMax e i relativi loghi sono marchi o 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.

ISBN 979-12-5598-124-4



9 791255 981244 >

PDF Incluso €44,90