Fallout

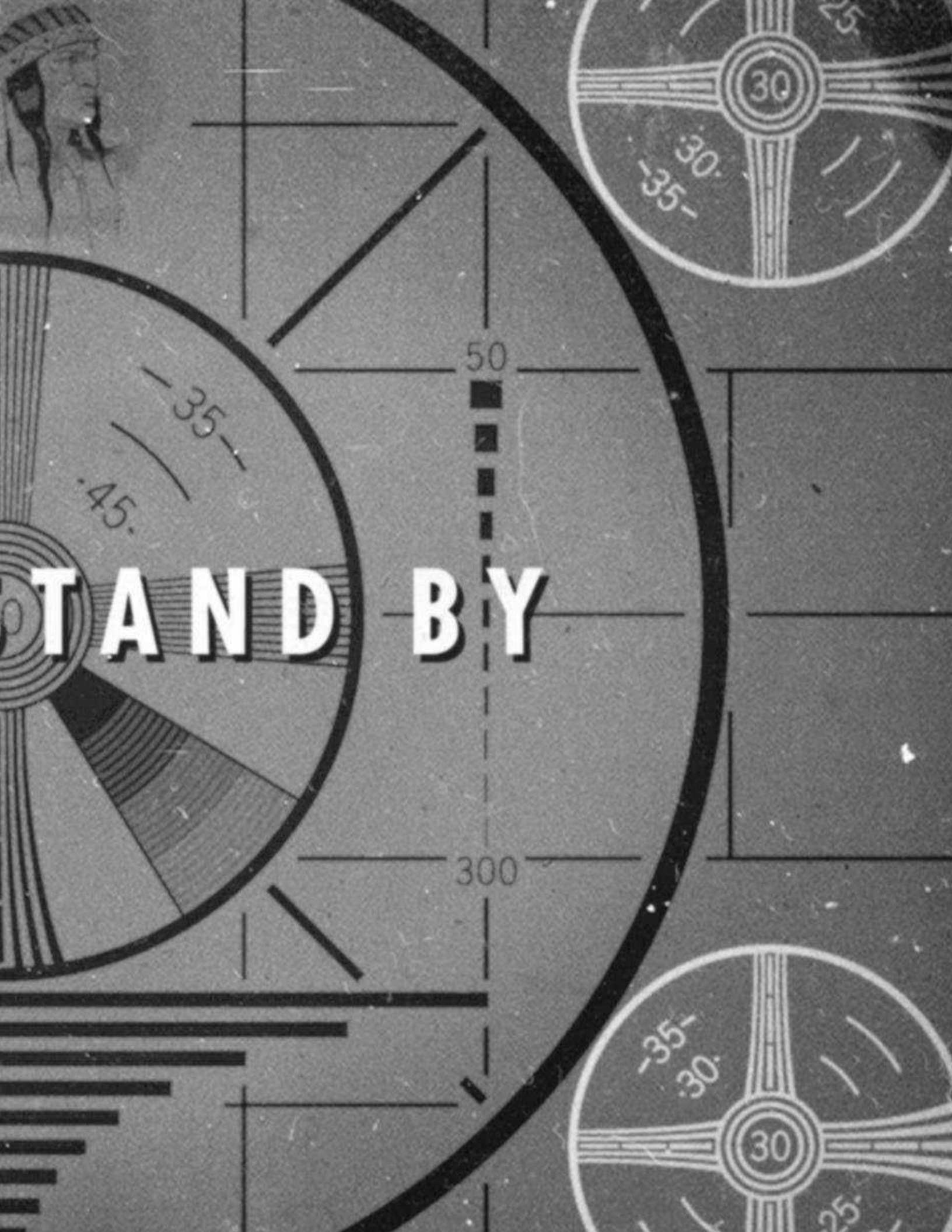
111

IL GIOCO DI RUOLO

Bethesda

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

325
575
PLEASE S


STAND BY

Sviluppo
Nathan Dowdell e Sam Webb

Sviluppo Addizionale
Virginia Page

Testi
Alison Cybe, Jason Brick, Nathan Dowdell, Donathin Frye, Oz Mills, Virginia Page e Sam Webb

Revisione
Carol Darnell

Sviluppo Grafico
Michal E Cross, Tom Hutchings e Stephanie Toro

Impaginazione
Tom Hutchings

Direzione Artistica
Katya Thomas

Illustrazione di Copertina
Michal E Cross

Proofreader
Carol Darnell

Responsabili Progetto
James Barry e Virginia Page

Responsabili di Produzione
Peter Grochulski e Sam Webb

Illustrazioni e Staff Bethesda
Michael Kochis, Laura Martson, Emil Pagliarulo, Spencer Weisser, Jessica Williams e Calvin Yang

Direzione Creativa
Chris Birch

Direzione Operativa
Rita Birch

Direzione Generale
Cameron Dicks

Financial Controller
Luc Wolfenden

Responsabile Prodotto
Sam Webb

Responsabile Servizi Creativi
Jon Webb

Responsabile Commerciale
Will Sobel

Responabile Logistica
Peter Grochulski

Produzione Contenuti Video
Steve Daldry

Fotografia
Rocío Martín Pérez

Servizio Clienti
Lloyd Gyan

Coordinatore
Shaun Hocking

Responsabile Ecommerce
Kyle Shepard

Analisi Dati
Benn Graybeaton

Contabile
Valya Mkrtchyan

Un Ringraziamento a
David Evans, a tutto il team di Bethesda Softworks e a tutti i fan e ai playtester di *Fallout*

EDIZIONE ITALIANA
A CURA DI NEED GAMES

Direttore Editoriale
Nicola Degobbis

Supervisione
Marco Munari, Matteo Pedroni

Traduzione
Rocco Bucciarelli, Fiorenzo Delle Rupi, Laura Mariani, Marco Marsili

Revisione
Riccardo Gragnola

Impaginazione
Davide Ruini, Erica Viotto, Marco Munari

Proofreader
Giovanni Di Pietro

Cacciatori di Errori
Nicola Degobbis, Cristiano Jarvis Di Trocchio, Marco Munari, Alberto Orlandini, Matteo Pedroni, Gianmatteo Petteni, Erica Viotto

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

© 2022 Bethesda Softworks LLC. 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.

Prima stampa ottobre 2022. Stampato in Europa.

SOMMARIO

★ Introduzione ★
BENVENUTI NELLA ZONA CONTAMINATA

La Guerra. La Guerra Non Cambia Mai 6
Cosa Serve per Usare Questo Manuale. 8

★ Capitolo Uno ★
REGOLE BASE

Giocare di Ruolo 12
Prove di Abilità. 13
Punti Azione. 18
Fortuna 20

★ Capitolo Due ★
COMBATTIMENTO

Scontri 24
Danni e Ferite 32
Cure. 33
L'ambiente 36

★ Capitolo Tre ★
CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Attributi S.P.E.C.I.A.L. 42
Abilità 44
Statistiche Derivate. 47
Talenti 49
Avanzamento del Personaggio 49
Creare un Personaggio 50
Fase 1: Scegliere L'origine. 51
Fase 2: Aumentare gli Attributi S.P.E.C.I.A.L. . 58
Fase 3: Specialità e Acquisto dei Gradi di Abilità 58
Fase 4: Scegliere il Primo Talento 59
Fase 5: Statistiche Derivate. 74
Fase 6: Scegliere l'Equipaggiamento 76

★ Capitolo Quattro ★
EQUIPAGGIAMENTO

Acquisire Equipaggiamento. 84
Modificare l'Equipaggiamento. 87
Armi, Munizioni e Relative Modifiche 88
Armi Leggere 95
Armi a Energia 101
Armi Pesanti. 106
Armi da Mischia 111
Armi da Lancio 119
Esplosivi. 120
Abbigliamento 122
Armature 130
Beni di Consumo. 149
Libri e Riviste 172
Miscellanea 181

★ Capitolo Cinque ★
SOPRAVVIVENZA

Restare in Vita 190
Rovistare 195
Creare 209

★ Capitolo Sei ★
CORPORAZIONI DELL'AMERICA PREBELLICA

Corporazioni di Materie Prime ed Energia . . 230
Aziende Produttrici. 235
Conglomerati di Servizi. 243
Colossi Tecnologici 245

★ Capitolo Sette ★
VAULT-TEC

Principi Fondamentali e Obiettivi della Vault-Tec. 250
Vault del Commonwealth 252
Incontri nel Vault 256
Trame nel Vault 258

★ Capitolo Otto ★
IL COMMONWEALTH

Eventi Principali del Commonwealth 264
Luoghi Principali del Commonwealth. 265
Luoghi Generici del Commonwealth. 305
Incontri nel Commonwealth. 308
Trame del Commonwealth. 309

★ Capitolo Nove ★
IL GAMEMASTER

Gestire le Regole 314
Prove di Abilità. 314
Sicurezza e Consenso 318
L'esperienza di Fallout 320
Missioni e Campagne 324

★ Capitolo Dieci ★
CREATURE DELLA ZONA CONTAMINATA

Tipologie di Png 332
Reazioni dei PNG 333
Sconfiggere o Superare i PNG 334
Creature. 336
Personaggi. 337
Animali e Insetti. 339
Umanoidi Mutati. 355
Robot. 357
Supermutanti 366
Sintetici 372
Torrette 377
Confraternita d'Acciaio 382
Predoni 386
Abitanti della Zona Contaminata. 391

★ Capitolo Undici ★
CON UNO SCHIANTO O UN LAMENTO

Primo Atto: Un Ghoul Criminoso 403
Secondo Atto: La Trama si Infittisce. 407
Terzo Atto: L'Istituto 414
Conclusioni. 419

★ Capitolo Dodici ★
APPENDICI

Indice Analitico. 422
Schede del Personaggio 430

★ *Introduzione* ★

BENVENUTI NELLA ZONA CONTAMINATA

LA GUERRA. LA GUERRA NON CAMBIA MAI 6
COSA SERVE PER USARE QUESTO MANUALE 8

Introduzione

BENVENUTI NELLA ZONA CONTAMINATA

LA GUERRA. LA GUERRA NON CAMBIA MAI

Gli Stati Uniti d'America non esistono più. Vennero distrutti quando furono lanciate le testate nucleari. La conseguente apocalisse pose fine sia alla Grande Guerra che al mondo civilizzato. Al suo posto ora c'è la Zona Contaminata, un paesaggio irradiato, butterato dalle rovine delle città, dalla civiltà in decadimento e da pochi disperati sopravvissuti. Un mondo abitato da una varietà di creature mutate, orribili bestie e ghoul immortali. Le radiazioni derivate dalle esplosioni si sono diffuse rapidamente. Tutto quello che non è stato ucciso immediatamente è stato irradiato e la maggior parte della flora e della fauna del paese sono state spazzate via.

I sopravvissuti lavorano per riciclare quel poco che possono e recuperano tutto ciò che non può essere ricostruito. La società inizia nuovamente a mettere radici e alcune aree del paese hanno raggiunto un livello di stabilità che potrebbe essere persino definito confortevole, per lo meno dai ricchi e potenti.

Con la crescita di queste comunità, hanno iniziato a formarsi numerose fazioni, ognuna che cerca di farsi strada, ma alcune sono ben più pericolose di altre. Senza dubbio i più pericolosi sono i Predoni, che non danno alcun valore alle vite umane altrui. Eppure, malgrado

BENVENUTI NEL COMMONWEALTH

L'ambientazione base per ***Fallout: Il Gioco di Ruolo*** è il Commonwealth. È la stessa ambientazione di ***Fallout 4***, il videogioco. Molti dei luoghi, personaggi e aspetti del Commonwealth in questo manuale vengono presentati da una prospettiva iniziale. Questo significa che sono dei fogli bianchi, privi di alcuna influenza rispetto alle scelte fatte dal personaggio nel videogioco. Possono esserci delle eccezioni e solitamente è indicato nel testo se una zona o un personaggio è collegato a un altro evento che sta avendo luogo. L'ambientazione è presentata in modo tale da offrire la libertà di esplorare e di creare le proprie storie e missioni in qualunque modo si desideri.

I gamemaster che conoscono l'ambientazione di ***Fallout*** potrebbero voler ambientare le loro campagne in altri periodi temporali o in altre zone contaminate apparse nella serie ***Fallout***. Seppur questo manuale non copra le altre aree, le regole qui presentate possono essere utilizzate per raccontare tali storie, anche se possono essere necessarie delle modifiche per adattarsi al tono, al luogo e al periodo temporale, a seconda delle necessità del gamemaster.

le difficoltà, la civiltà ha ricominciato a prosperare. In alcune aree della Zona sono ripartiti commercio, economia, e persino dei governi, adattati e modificati secondo le esigenze della propria comunità di riferimento. I mercanti percorrono vie protette, commerciando nelle città sparse nella Zona, e hanno creato una nuova moneta a forma di tappi di bottiglia ("Tappi").

La vita è dura nella Zona Contaminata. Il sole picchia duro e le radiazioni sono elevate. Acqua potabile e cibo sono delle rarità. La maggior parte dei sopravvissuti si è dovuta adattare all'acqua sporca e al cibo irradiato. Sopravvivere da soli è difficile, a dir poco, ma anche vivere in comunità ha i suoi problemi.

COSA CONTIENE QUESTO MANUALE?

Questo manuale contiene tutte le informazioni necessarie ai giocatori e al gamemaster per iniziare a giocare il gioco di ruolo ambientato nell'universo di *Fallout*. Indipendentemente dall'esperienza con i giochi di ruolo dei giocatori, questo manuale spiega i passaggi per la creazione del personaggio e le regole del gioco, inoltre fornisce tutte le informazioni sull'ambientazione e i consigli al gamemaster necessari. Contiene persino una missione perfetta per cominciare!

CHE TIPO DI MISSIONI POSSONO ESSERCI?

La lista di missioni possibili in ***Fallout: Il Gioco di Ruolo*** è infinita. È possibile scoprire gli spaventosi e sconcertanti esperimenti del Vault-Tec; diventare dei mercenari che proteggono, o depredano, carovane di mercanti e insediamenti; cercare di fare il salto di qualità racimolando abbastanza tappi per vivere nel lusso del mondo post-apocalittico. Affrontare il pericoloso e ingannevole Istituto, che crea delle repliche sintetiche, nascosto al di sotto delle rovine, oppure incontrare la potente Confraternita d'Acciaio e la sua tecnologia avanzata. O magari giocare un gruppo di nomadi alla ricerca del proprio posto nella Zona, che cercano di ricostruire la civiltà umana.

Con la possibilità di giocare sia gli abitanti del Vault che gli abitanti della Zona Contaminata, così come i ghoul, i supermutanti e persino i robot Mister Handy, ***Fallout: Il Gioco di Ruolo*** consente di esplorare qualunque aspetto della Zona Contaminata dal punto di vista dei suoi numerosi abitanti. Viaggiare attraverso i Vault in rovina, farsi coinvolgere nelle politiche delle fazioni o soltanto rovistare fra le rovine del vecchio mondo. È tutto pronto per essere svelato, basta soltanto sopravvivere alle mostruose creature della Zona Contaminata, alle radiazioni nucleari, alle guerre di potere e agli occasionali attacchi dei predoni.

COSA SERVE PER USARE QUESTO MANUALE

Servono alcune cose prima di iniziare il viaggio nella Zona Contaminata. Una volta raccolto il necessario, sarà possibile iniziare!

GIOCATORI E UN GAMEMASTER

Servono dei giocatori (si consiglia da 3 a 5) e un gamemaster. Tutti i giocatori creano un personaggio e insieme formano il gruppo che si farà strada attraverso le scorie radioattive per affrontare le proprie sfide. Il gamemaster ha il compito di condurre il gioco. Controlla tutti gli altri personaggi, decide le sfide che i giocatori affronteranno, dà forma alla trama della campagna e stabilisce le regole. Nel *Capitolo 9: Il Gamemaster* sono presenti altri consigli per il gamemaster e spiegazioni su cosa comporti questo ruolo.

SCHEDE DEI PERSONAGGI

Ogni giocatore ha bisogno di una scheda del personaggio per segnare le informazioni del proprio personaggio. È possibile trovare un esempio di scheda del personaggio in fondo a questo manuale, oppure è possibile scaricarla da needgames.it. Se si utilizzano schede dei personaggi stampate, è consigliato utilizzare una matita, dato che le informazioni sui personaggi possono cambiare con il progredire del gioco. In alternativa è anche possibile segnare in maniera digitale utilizzando una versione PDF delle schede dei personaggi su un laptop, un tablet o un dispositivo mobile, o persino appuntare le informazioni su un pezzo di carta. Se le informazioni sono facili da trovare, comprendere e adattare, non ci sono problemi!

DADI

Fallout: Il Gioco di Ruolo utilizza due tipi di dadi che possono essere facilmente trovati online o nei negozi di giochi. Il primo è un dado a venti facce (chiamato d20) e il secondo un normale dado a sei facce (chiamato d6).

Sarebbe meglio se ognuno avesse almeno due d20. Se la scorta di dadi è limitata, il gruppo può condividere un set di d20. Non vengono mai tirati più di cinque d20 per volta.

Saranno necessari anche quattro d6, almeno. Quando utilizzati in gioco, questi dadi vengono chiamati Dadi Combattimento, abbreviati in questo manuale con . Si consiglia di utilizzare i d6 creati appositamente per ***Fallout: Il Gioco di Ruolo,*** che possono essere acquistati su needgames.it. I simboli mostrati sulle facce dei dadi hanno vari significati che verranno spiegati successivamente e che rendono la lettura dei risultati più semplice. Se non si possiedono i dadi appositi, è possibile utilizzare dei normali d6 con dei numeri sulle facce, facendo riferimento alla tabella a pag. 29 per i risultati.

TOKEN, GETTONI O TAPPI

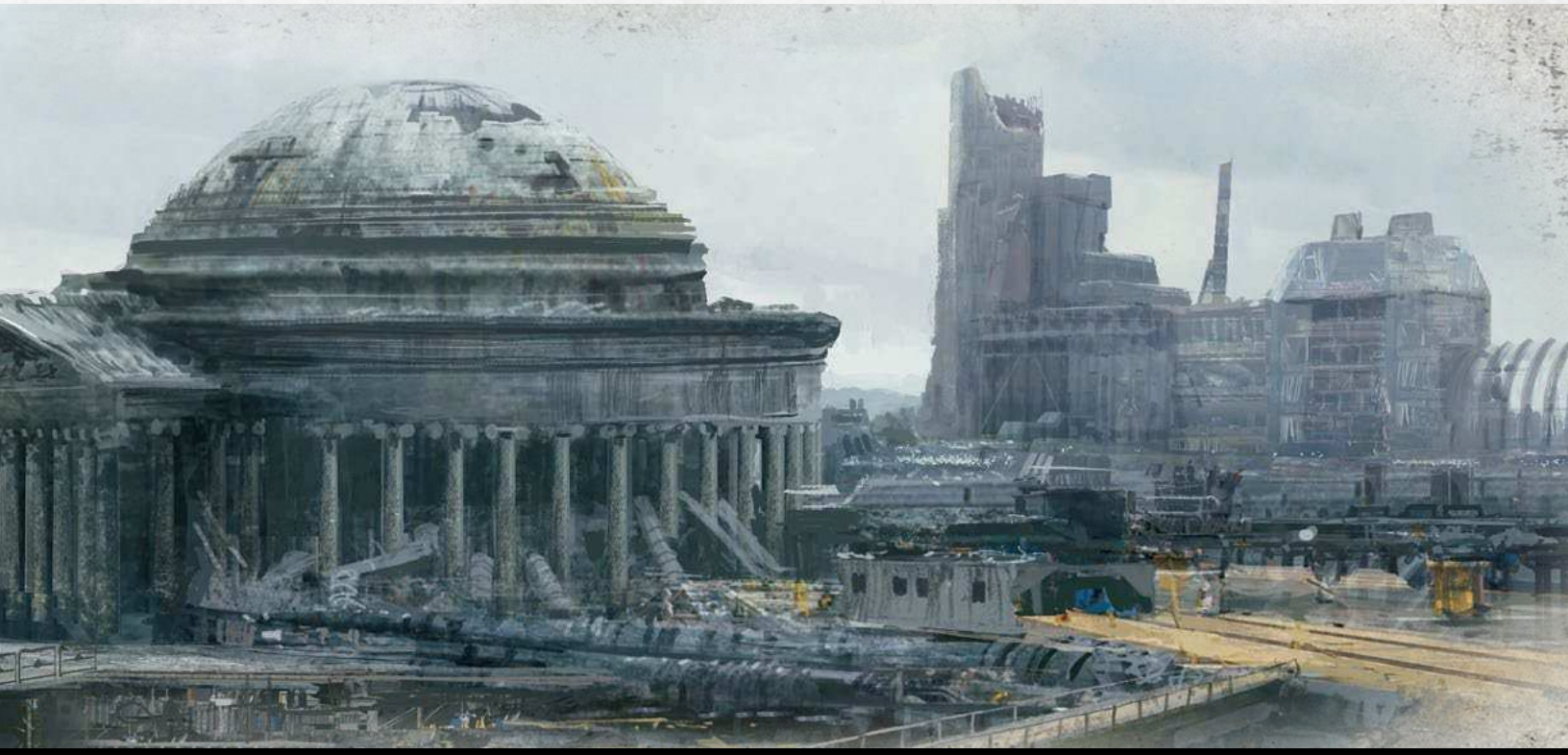
Ci sarà anche bisogno di alcuni segnalini per tener traccia dei Punti Azione. Per rappresentarli è possibile utilizzare gettoni, perline o altro. È anche possibile utilizzare i tappi ufficiali disponibili su needgames.it per rappresentare i punti azione se ci si vuole immergere completamente nell'ambientazione di *Fallout*!

Se non si hanno token a portata di mano, è possibile tenere traccia dei Punti Azione su un pezzo di carta. Benché meno intellegibile, se un giocatore al tavolo tiene traccia di tutti i Punti Azione dei giocatori e il gamemaster tiene traccia dei propri, anche questo metodo funziona altrettanto bene.

CARTA E MATITE

Infine, saranno necessari carta e matite. Oltre ad aggiornare la propria scheda del personaggio, è importante anche prendere appunti durante le sessioni di gioco.

È possibile ottenere informazioni dal gamemaster riguardanti un personaggio o un luogo, oppure si vuole appuntare qualcosa riguardo le proprie missioni in corso. Alcuni giocatori utilizzano fogli di carta che tengono assieme alla propria scheda del personaggio. Altri giocatori possono preferire prendere appunti in maniera digitale, o utilizzare un diario o quaderno apposito per la loro campagna.



★ *Capitolo Uno* ★

REGOLE BASE

GIOCARE DI RUOLO . . . 12
PROVE DI ABILITÀ . . . 13
PUNTI AZIONE . . . 18
FORTUNA . . . 20

Capitolo Uno

REGOLE BASE

GIOCARE DI RUOLO

Quando si gioca a un gioco di ruolo, il **gamemaster** (chiamato anche **GM**) e i giocatori condividono le proprie storie riguardanti l'esplorazione della Zona Contaminata post-nucleare, dove mostri mutanti sono in attesa dietro ogni angolo e i pochi sopravvissuti covano una profonda diffidenza verso gli altri. Il gruppo di personaggi viaggerà attraverso autostrade in rovina e città ridotte in macerie, completando missioni e costruendo insediamenti, descrivendo le azioni compiute dai personaggi in una storia improvvisata. Quando desidera ottenere dei risultati nella storia, il giocatore utilizza le regole del gioco per stabilire se ha successo o se fallisce.

In ogni situazione in cui il successo del personaggio non è certo, il suo fallimento risulterebbe interessante oppure si trova in pericolo, è necessario effettuare una prova di abilità. Una prova di abilità è un momento nel gioco durante il quale le regole vengono utilizzate per risolvere una situazione o un conflitto: una volta che l'esito è stato stabilito, il gamemaster continua a narrare la scena basandosi sulle azioni del personaggio e può descrivere come reagiscono i suoi personaggi non giocanti e le sue creature.

Questo è un modo libero di giocare: ogni giocatore può agire liberamente senza seguire alcun ordine particolare e il passaggio del tempo avviene nella maniera più sensata per riflettere le azioni intraprese dal gruppo. Quando inizia il combattimento il gioco viene suddiviso in round e turni, ogni giocatore compie un turno e il round rappresenta un breve periodo di tempo in cui ogni personaggio può agire.

Il Gamemaster

Il gamemaster è un altro giocatore al tavolo con responsabilità differenti da tutti gli altri. Conduce il gioco, interpreta i personaggi non giocanti e le creature, richiede le prove di abilità e ne interpreta i risultati, descrive cosa succede mentre i personaggi esplorano la Zona Contaminata.

Il suo compito è quello di presentare la storia, decidere come le azioni dei personaggi la influenzano, come reagiscono i personaggi non giocanti. Utilizza però le stesse regole base dei giocatori quando fa compiere azioni ai propri PNG.

PROVE DI ABILITÀ

La prova di abilità è un metodo per risolvere un'azione che si vuole far intraprendere al proprio personaggio. Si tirano dei dadi e i risultati indicano se il personaggio ha avuto successo, fallito, o complicato la situazione.

Quando il gamemaster chiede ai giocatori di effettuare una prova, sta chiedendo di controllare le caratteristiche del personaggio, tirare una riserva da 2 a 5 dadi a venti facce (chiamati anche d20, sono presentati anche come Xd20 dove la X è il numero di d20 da tirare), e ottenere più successi di quanti richiesti dal gamemaster per superare la prova.

Sommario delle Prove di Abilità

Sommare Attributo + Abilità del personaggio.

Controllare la difficoltà

Si intende acquistare dei d20 spendendo Punti Azione?

Tirare i dadi

Contare i successi

I successi sono sufficienti a superare la difficoltà?

Tutti i successi extra vengono convertiti in Punti Azione da utilizzare o conservare.

TIRARE I DADI

1. **SCEGLIERE ATTRIBUTO + ABILITÀ:** Il gamemaster sceglie dalla scheda del personaggio quale attributo e quale abilità ritiene appropriate per la prova. Il **numero bersaglio** per ogni d20 è pari alla somma dell'attributo e dell'abilità scelta. È possibile suggerire quale **attributo + abilità** utilizzare, ma il GM ha l'ultima parola.
   - Ogni d20 deve avere un risultato pari o inferiore al numero bersaglio per generare un successo.
2. **IMPOSTARE LA DIFFICOLTÀ:** Il gamemaster imposta la **difficoltà** della prova, solitamente compresa fra 1 e 5. Per aver successo, è necessario generare con i d20 un numero di successi pari alla difficoltà.
3. **TIRARE LA RISERVA DI DADI:** Comporre la riserva di dadi. Si inizia con 2d20, ma è possibile acquistare fino a un massimo di 3d20 aggiuntivi spendendo **Punti Azione** (vedere pag. 18). Dopo che i dadi aggiuntivi forniti dalla spesa di Punti Azione sono stati inseriti, tirare l'intera riserva di dadi.
4. **CONTROLLARE I SUCCESSI:** Ogni d20 con un risultato pari o inferiore al tiro necessario genera un successo. Ogni d20 con un risultato di 1 è un **successo critico**, che equivale a due successi.
   - Se l'abilità utilizzata è una **Specialità** (vedere pag. 47), allora si otterrà un successo critico per ogni dado con un risultato uguale o inferiore al grado di abilità del personaggio.
   - Ogni d20 con un risultato di 20 genera una **complicazione** (vedere pag. 15).
5. **CONTROLLARE I SUCCESSI RISPETTO ALLA DIFFICOLTÀ:** Se il numero di successi ottenuti è uguale o supera la difficoltà, allora la prova è superata. Se il numero di successi ottenuti è inferiore alla difficoltà, allora la prova è fallita.
   - Ogni successo che eccede la difficoltà diventa un Punto Azione (vedere pag. 18).
6. **OTTENERE IL RISULTATO:** Il gamemaster descrive l'esito e se la prova ha avuto successo è possibile spendere Punti Azione per migliorare ulteriormente il risultato. Dopodiché il GM introduce le complicazioni.

Esempio: *Nate deve scoprire se Codsworth sta bene, dato che è stato lontano da tutto e tutti per 200 anni. La difficoltà della prova è 1 e deve utilizzare* ***CAR + Oratoria*** *(7 + 2 = 9). Il giocatore di Nate tira 2d20 controllando i risultati separatamente, ottiene un 5 e un 19. Dato che il 5 è uguale o minore al suo numero bersaglio, Nate ottiene un successo e supera la prova. Codsworth descrive quanto è stato difficile cercare di mantenere la casa in ordine per due secoli...*

NUMERO BERSAGLIO

Quando il gamemaster richiede una prova di abilità, si concorda la combinazione **attributo + abilità** dalla scheda del personaggio che meglio si applica all'azione che si sta cercando di effettuare. Il numero bersaglio, pari alla somma dell'attributo e abilità scelti, indica il numero da eguagliare o non superare con il d20: se questo è il caso si genera un successo.

SUCCESSI E DIFFICOLTÀ

Il numero di successi da generare con il d20 necessari per superare una prova di abilità viene chiamato difficoltà. Azioni ordinarie richiedono soltanto 1 successo, mentre azioni complicate richiedono 5 successi a dimostrare che possono essere completate soltanto con coraggio e determinazione.

Ogni d20 che mostri un risultato pari o inferiore al numero bersaglio genera 1 successo. Tuttavia, un d20 può generare 2 successi se si ottiene un successo critico. Ad esempio, se il giocatore ha un numero bersaglio pari a 10 (dato dalla somma di attributo + abilità di 8 + 2), ogni d20 con un risultato fra 2 e 10 genera 1 successo, mentre ogni d20 con un risultato di 1 genera 2 successi. Nel caso di una specialità, ogni d20 con un risultato fra 3 e 10 genera 1 successo, mentre ogni d20 con un risultato di 1 o 2 genera 2 successi.

Si somma il numero di successi e lo si compara con la difficoltà: se uguale o superiore alla difficoltà, la prova è superata. Tutti i successi extra oltre la difficoltà vengono trasformati in Punti Azione (vedere pag. 18) che permettono al giocatore di migliorare l'esito della prova o di ottenere d20 aggiuntivi nelle prossime prove.

Esempi di Difficoltà delle Prove

DIFFICOLTÀ	ESEMPIO
0	Raccogliere informazioni in un insediamento, cercare una stanza in un edificio abbandonato
1	Sparare a un bersaglio a distanza ravvicinata, scassinare una serratura semplice
2	Sfondare una porta rinforzata, curare una ferita
3	Identificare un veleno sconosciuto, disattivare un robot alle spalle
4	Hackerare un computer complesso, disattivare una mina
5	Convincere un nemico a ritirarsi, sparare a un bersaglio da lunga distanza in una notte tempestosa

SUCCESSI CRITICI

Quando si effettua una prova, tutti i d20 con risultato 1 sono successi critici. Ogni successo critico genera due successi.

Se l'abilità utilizzata è una Specialità (vedere pag. 47), allora si otterrà un successo critico per tutti i dadi con risultato uguale o inferiore al grado dell'abilità del personaggio. Ad esempio, se si ha un valore di 3 nell'abilità Furtività ed è una Specialità, tutti i d20 con un risultato di 3 o inferiore saranno dei successi critici.

Attributo Base + Abilità

La lista delle abilità sulla scheda del personaggio mostra un attributo base associato ad ogni abilità. Alcune prove possono richiedere una combinazione di attributo base + abilità per stabilire il numero bersaglio, ma a discrezione del GM è possibile proporre combinazioni differenti.

È possibile utilizzare **INT + Armi Leggere** per identificare la fattura di un'arma, o **FOR + Medicina** per rimettere a posto una spalla dislocata. È sempre possibile proporre combinazioni di attributi + abilità alternative per stabilire il numero bersaglio, ma il GM ha sempre l'ultima parola.

COMPLICAZIONI

Quando si effettua una prova, tutti i d20 con un risultato di 20 provocano una complicazione: un nuovo dettaglio nella scena che rende le cose più difficili e che ha effetto una volta che la prova è stata risolta. Una complicazione può introdurre un nuovo problema, come una pistola che si inceppa o un grimaldello che si spezza, oppure potrebbe rendere delle particolari prove di abilità future più difficili, come insultando un mercante così che tutte le prove di **CAR + Commercio** effettuate con lui in futuro avranno la difficoltà aumentata di 1. Le complicazioni non prevengono il successo, ma introducono qualcosa di nuovo nella storia che rende le cose più difficili.

Se il giocatore e il gamemaster non riescono a pensare a una complicazione da assegnare per la scena in cui si trova il personaggio, il GM può in alternativa ottenere 1 Punto Azione da usare in seguito per i suoi personaggi non giocanti e creature.

***Esempio:** MacCready è colpito da una misteriosa malattia e il suo giocatore ha ottenuto una complicazione sulla sua prova di Medicina per cercare di ristabilirsi parzialmente e continuare a muoversi verso nord. Il GM non riesce a pensare a una complicazione, così chiede al gruppo: "Avete qualche idea?" Il giocatore di MacCready propone: "Potrebbe venirgli la febbre", il GM accetta la proposta e la utilizza "Ti fa male la testa, tutte le prove su INT hanno difficoltà aumentata di 1 finché non ti curi."*

RISERVA DI DADI

Solitamente si lanciano due d20, si controllano i risultati di ogni dado rispetto al numero bersaglio e si conta il numero di successi generati; tuttavia, è anche possibile acquistare più dadi da tirare! Con i Punti Azione è possibile acquistare fino a 3 ulteriori d20 da usare per la prova. Ciò significa che è possibile utilizzare al massimo una riserva totale di 5d20. I Punti Azione vengono spiegati a pag. 18.

***Esempio:** Cait sta affrontando una prova a difficoltà 3 per rubare dei tappi di bottiglia sotto il naso dei suoi carcerieri, avendo 3 Punti Azione nella riserva del gruppo, decide di acquistare due d20 aggiuntivi utilizzando tutti e 3 i PA nella riserva. Il giocatore di Cait tira 4d20, aumentando le probabilità di generare i 3 successi di cui ha bisogno.*

PROVE A DIFFICOLTÀ ZERO

Alcune prove possono avere difficoltà 0 oppure i talenti o l'equipaggiamento del personaggio possono ridurre la difficoltà della prova a 0. Se la prova ha difficoltà 0 non c'è bisogno di tirare i dadi, l'azione ha successo automaticamente senza rischio di complicazioni. Tuttavia, siccome non vengono tirati dadi non vengono generati neanche Punti Azione.

A discrezione del GM è possibile scegliere di tirare i dadi contro una difficoltà 0. Dal momento che sono richiesti zero successi, ogni successo si trasforma in Punto Azione, ma al solito è anche possibile subire complicazioni tirando dei 20. Questo tipo di prova a difficoltà 0 è utile quando è importante capire che grado di successo ha il personaggio quando non c'è possibilità di fallimento.

PROVE CONTRAPPOSTE

A volte si devono affrontare situazioni che non sono difficili a causa dell'azione in sé, ma perché c'è una forza contrapposta a prevenirne il successo. In questi casi, il giocatore e quello contrapposto (solitamente il GM) lanciano entrambi la riserva di dadi e comparano i risultati per vedere chi vince.

Quando è un altro personaggio a contrapporsi in una prova, il suo giocatore tira la sua riserva di d20 e, dopo aver comprato eventuali d20 aggiuntivi, il numero di successi generati diventa la difficoltà della prova. Dopo di che il giocatore effettua la prova con una difficoltà pari al numero di successi ottenuti dall'avversario. Se i successi sono pari o superiori a quelli dell'avversario, la prova è superata e i successi extra si trasformano in Punti Azione. Se non si generano abbastanza successi da raggiungere la difficoltà, la prova è fallita e l'avversario può ottenere PA.

***Esempio:** Il paladino Danse sta lottando con un deathclaw, per impedirgli di raggiungere la propria squadra. Il GM stabilisce che si tratta di una prova contrapposta ed effettua una prova per il deathclaw. Lanciando 2d20, il GM ottiene 3 successi, ciò significa che la prova di Danse avrà difficoltà 3. Danse ha un numero bersaglio pari a 8, il giocatore decide quindi di acquistare due d20 aggiuntivi con i Punti Azione della riserva per assicurarsi di ottenere i successi necessari e lancia 4d20. Il risultato del tiro è: 1, 5, 6 e 18, ottiene così 4 successi! Danse mantiene la posizione e guadagna 1 PA per il successo extra. Se avesse ottenuto un 10 al posto di 1, avrebbe invece fallito per un successo e il GM avrebbe ottenuto un PA per il deathclaw.*

ASSISTENZA

Azioni difficili vengono spesso compiute grazie al lavoro di squadra. Quando qualcuno effettua una prova, se il GM lo permette, gli altri giocatori possono assisterlo. È necessario descrivere come si aiuta e decidere con il GM quale combinazione di attributo + abilità viene utilizzata; non deve essere necessariamente la stessa combinazione utilizzata dalla persona che si sta aiutando. Poi si lancia 1d20 e si sommano i successi generati a quelli del personaggio aiutato, a patto che quest'ultimo ottenga almeno 1 successo di suo. Se il giocatore aiutato non genera alcun successo, non è possibile aggiungere al totale i successi generati con assistenza.

Punti Azione nelle Prove Contrapposte

Nelle Prove Contrapposte, il personaggio che si oppone spende i PA prima di tirare i dadi. Dopo di che il personaggio attivo può spendere PA per aggiungere dadi alla propria riserva (se lo desidera) e poi tira i dadi.

Se due personaggi giocanti effettuano prove contrapposte, entrambi i giocatori devono generare PA per il GM se intendono acquistare d20 aggiuntivi (vedere pag. 18). La riserva del gruppo è per chi fa gioco di squadra!

Quando si ha successo in una prova contrapposta, si generano Punti Azione comparando il proprio risultato a quello dell'avversario. Quando si tira contro una difficoltà stabilita, tutti i successi in eccesso generano normalmente PA. Quando un giocatore tira per primo, stabilisce una difficoltà per l'oppositore e genera 1 PA per ogni successo che supera il numero di successi dell'avversario.

Difficoltà Incrementata e Prove Contrapposte

Nel caso di normali prove contrapposte, si considera l'altro personaggio come unica fonte di difficoltà. Tuttavia, se qualcosa incrementa la difficoltà della prova, allora l'avversario aggiunge tale incremento ai suoi successi totali. Se qualcosa riduce la difficoltà della prova, allora l'avversario riduce i suoi successi totali della stessa quantità. Quindi, se l'avversario cerca di cogliere di sorpresa il personaggio ed è buio (difficoltà incrementata di 1 per la prova di **PER + Sopravvivenza** del personaggio), allora l'avversario aggiunge +1 successo al suo totale.

Non è possibile acquistare d20 se si sta assistendo, è possibile tirare solamente 1d20, ma questo dado non conta per il limite di 5 dadi che il giocatore che effettua la prova può tirare.

Quando si assiste, è possibile ottenere successi critici o complicazioni.

Esempio: ***Dogmeat sta assistendo l'Unico superstite a trovare delle medicine. Il GM tira 1d20 e aggiunge tutti i successi ottenuti al tiro del giocatore dell'Unico superstite, a patto che questi abbia ottenuto almeno 1 successo. Il numero bersaglio di Dogmeat è 13. Tirando 1d20, il giocatore di Dogmeat ottiene un 5, generando così 1 successo che si somma al successo ottenuto dall'Unico superstite, per un totale di 2 successi.***

PROVE DI GRUPPO

Quando l'intero gruppo effettua una singola azione estesa, come intrufolarsi in un'area assieme o viaggiare attraverso zone pericolose, si effettua un tipo speciale di prova assistita. Si usa solitamente quando la difficoltà è particolarmente alta, richiedendo che più partecipanti svolgano piccoli compiti che compongono l'azione. Una volta che il GM ha stabilito la difficoltà, è necessario decidere chi guiderà la prova e gli altri assisteranno.

Il leader della prova di gruppo tira normalmente la riserva di dadi. 2D20 più un massimo di 3d20 che ha comprato con i Punti Azione. Tutti gli altri tirano 1d20 utilizzando il proprio attributo + abilità. Fintanto che il leader della prova ottiene 1 successo, tutti coloro che assistono aggiungono i successi generati al punteggio del leader. Se i successi accumulati sono pari o superiori alla difficoltà, la prova di gruppo è superata.

Tutte le complicazioni generate da chiunque nel gruppo abbia ottenuto un 20 possono essere applicate dal GM dopo aver risolto la prova e le sue conseguenze.

Esempio: ***L'Unico superstite cerca di passare furtivamente oltre un gruppo di cacciatori sintetici, assieme a Deacon e Strong, per aiutare un sintetico fuggitivo a farsi una nuova vita. Il GM effettua una prova a difficoltà 4 dato che la pattuglia sintetica è estremamente vigile. Visto che Deacon ha il punteggio di Furtività più alto, lui sarà il leader della prova. Il suo giocatore tira 2d20 e spende 1 PA per aumentare la sua riserva di dadi a 3d20. Sia l'Unico superstite che Strong tirano 1d20 a testa. Deacon ottiene 2 successi, l'Unico superstite ottiene 1 successo, ma il giocatore di Strong fallisce il tiro; il gruppo ottiene 3 dei 4 successi necessari. Il GM risolve la prova descrivendo come Strong è stato troppo rumoroso e il tentativo di muoversi furtivamente oltre il gruppo di sintetici si trasforma invece in un combattimento.***

LIVELLO DI COMPLICAZIONE

Normalmente tutti i d20 che mostrano un 20 come risultato generano delle complicazioni, tuttavia alcune azioni possono essere più pericolose invece di essere soltanto più difficili. Quando le prove sono più pericolose, il GM può aumentare il livello di complicazione della prova, così che le complicazioni possono venir generate anche con risultati diversi dal 20. Per ogni incremento del livello di complicazione, una complicazione viene generata a seconda del risultato del d20 come indicato nella tabella livello di complicazione.

Tabella Livello di Complicazione

LIVELLO DI COMPLICAZIONE	COMPLICAZIONE GENERATA CON UN...	DESCRIZIONE
1	20	Normale
2	19–20	Rischiosa
3	18–20	Pericolosa
4	17–20	Precaria
5	16–20	Insidiosa

Riuscire a Caro Prezzo

A volte il GM può concedere al giocatore di riuscire a caro prezzo anche se ha fallito la prova. In questi casi il giocatore riesce ad ottenere ciò che voleva raggiungere con la prova di abilità, ma non può spendere Punti Azione per migliorare il risultato... in cambio, però, il GM infligge delle complicazioni. Il GM deve dichiarare il numero di complicazioni inflitte (solitamente soltanto 1) e il giocatore può scegliere se fallire nel caso il costo da pagare sia troppo alto.

PUNTI AZIONE

Quando si controllano i successi rispetto alla difficoltà, ogni successo generato oltre la difficoltà viene convertito in Punti Azione. Ad esempio, se la difficoltà dell'azione è 2 e vengono generati 3 successi, il successo extra diventa 1 Punto Azione.

I Punti Azione possono essere utilizzati per compiere azioni aggiuntive, migliorare l'esito di una prova, ridurre il tempo richiesto, apprendere più dettagli riguardo una certa situazione o acquistare più d20 per le prove successive.

È possibile spendere Punti Azione nei modi seguenti:

- **Acquistare d20 (1–6 PA):** Acquistare d20 bonus per una prova, prima che la riserva di dadi venga tirata, ma dopo che il GM ha stabilito la difficoltà. Il costo aumenta per ogni dado acquistato: il primo d20 costa 1AP, il secondo 2 e il terzo 3. Non è possibile tirare più di tre d20 bonus in una singola prova, compresi quelli derivati da talenti o tratti.
- **Ottenere Informazioni (1 PA):** Il gamemaster risponde a una singola domanda riguardo la situazione attuale, in base alla prova. Il GM deve essere onesto, ma la risposta potrebbe essere incompleta.
- **Ridurre il Tempo (2 PA):** I PA ottenuti da una prova compiuta con successo possono consentire alla prova di richiedere meno tempo per essere completata, quando la tempistica è importante. Spendendo 2PA si dimezza la quantità di tempo richiesta per effettuare la prova.

In combattimento è possibile spendere Punti Azione nei modi seguenti:

- **Compiere un'azione minore aggiuntiva (1 PA):** Consente di compiere 1 azione minore aggiuntiva durante il proprio turno. È possibile compiere un massimo di 2 azioni minori in un singolo round.
- **Compiere un'azione maggiore aggiuntiva (2 PA):** Consente di compiere un'azione maggiore aggiuntiva durante il proprio turno. Qualunque prova di abilità che si effettui ha la difficoltà aumentata di +1. È possibile compiere un massimo di due azioni maggiori in un singolo round.
- **Aggiungere danno extra (1-3 PA):** Quando si effettua con successo un attacco in mischia o un attacco con armi da lancio, è possibile spendere PA per aggiungere 1 per ogni PA speso, fino a un massimo di +3 spendendo 3 PA.

Costo dei d20

RISERVA DI DADI	D20 BONUS	COSTO IN PA
2d20	–	0
3d20	+1d20	1
4d20	+2d20	3
5d20	+3d20	6

I Punti Azione vengono spesi prima o dopo aver tirato i dadi, ogni opzione descrive quando è possibile spendere i Punti Azione per ottenere il vantaggio fornito dal loro effetto. I d20 aggiuntivi per una prova si acquistano prima di tirare, mentre si possono spendere Punti Azione dopo una prova per ottenere informazioni, ridurre il tempo, aumentare la qualità del successo o per effettuare azioni aggiuntive.

CONSERVARE I PUNTI AZIONE

Se non si intende spendere immediatamente i Punti Azione generati, è possibile conservarli affinché il gruppo possa usarli più avanti. Un gruppo può conservare un massimo di 6 PA e chiunque può usare i Punti Azione presenti nella riserva del gruppo.

LA RISERVA DI PUNTI AZIONE DEL GAMEMASTER

Così come i giocatori, anche il GM ha una propria riserva di Punti Azione da spendere per le azioni dei PNG. Inizia ogni missione ricevendo 1 PA per ogni giocatore presente. Non c'è un limite massimo ai Punti Azione che il GM può avere nella sua riserva.

Acquistare Dadi Senza Punti Azione

Se non si possiedono Punti Azione per acquistare dei d20, è possibile generare dei PA per il gamemaster. Per ogni PA che si intende spendere in questa maniera il GM aggiunge 1 PA alla propria riserva, che può utilizzare per le prove e azioni dei suoi PNG. È possibile dare punti azione al GM soltanto per acquistare d20; non è possibile farlo per gli altri utilizzi dei PA.

FORTUNA

Oltre ad essere una delle caratteristiche del personaggio, la Fortuna fornisce anche dei **punti Fortuna** che i personaggi possono spendere in vari modi per cambiare le sorti in loro favore. Quando si inizia una missione si possiede un numero di punti Fortuna pari all'attributo Fortuna del personaggio. I punti Fortuna possono essere spesi nei seguenti modi, sia durante il gioco libero, sia durante il proprio turno in combattimento.

COLPO DI FORTUNA

È possibile spendere un punto Fortuna per introdurre un fatto o un dettaglio che possa aiutare il personaggio nella situazione in cui si trova, qualcosa che potrebbe accadere solo con un po' di fortuna. Potrebbe essere possibile trovare i giusti oggetti o le giuste munizioni mentre il personaggio rovista tra le macerie, trovare una chiave per una porta chiusa o un indizio per una password di un computer. Il gamemaster può concedere un'opportunità per ottenere questo colpo di fortuna oppure è il giocatore che può proporre dei momenti in cui questo può accadere, eppure il GM può sempre rifiutare tale proposta o chiedere al giocatore di utilizzare più punti Fortuna perché accada.

MESCOLARE LE CARTE

Prima di effettuare una prova di abilità, è possibile spendere 1 punto Fortuna per utilizzare FRT al posto dell'attributo base utilizzato per quella prova, al fine di determinare il numero bersaglio. Ovviamente questo comporta dei benefici soltanto se la Fortuna del personaggio è più alta dell'attributo sostituito.

TEMPISMO IMPECCABILE

Durante il combattimento, all'inizio del round o subito dopo che qualunque altro personaggio o creatura abbia agito, il giocatore può spendere 1 Fortuna per interrompere il normale ordine di iniziativa ed effettuare immediatamente il suo turno in quel round. Questo viene considerato come il turno normale del personaggio e consente semplicemente di agire prima, non può essere utilizzato se si è già agito in questo round.

LA DEA BENDATA

È possibile spendere uno o più punti Fortuna per tirare nuovamente i dadi dopo che è stato effettuato un tiro. È possibile tirare nuovamente un d20, o fino a un massimo

di tre spendendo un punto Fortuna; si possono spendere più punti Fortuna su un singolo tiro. Questo effetto può essere applicato soltanto una volta per dado, non è possibile utilizzarlo su un dado che è già stato tirato nuovamente. Il risultato del nuovo tiro deve essere accettato, anche se peggiore del tiro originale.

Esempio: ***Nick Valentine sta hackerando un computer e il suo giocatore non ha generato abbastanza successi per superare la prova di abilità. Ha bisogno di 2 successi e ha ottenuto un 9 e un 19, generando soltanto 1 successo. Il giocatore di Nick decide di spendere un punto della sua Fortuna e tira di nuovo il d20 con cui aveva ottenuto un 19. Con il nuovo tiro, il giocatore di Nick ottiene un 6, generando il secondo successo di cui aveva bisogno per superare la prova.***

Portafortuna

Amuleti personali consentono ai personaggi di ripristinare i punti Fortuna. Una volta per missione, durante o fuori dal combattimento, i personaggi possono passare dei momenti a guardare i propri portafortuna, pensando a quale significato hanno per loro. Quando lo fanno, ripristinano 1 punto Fortuna. Vedere *Portafortuna Personali* a pag. 80 per ulteriori dettagli.

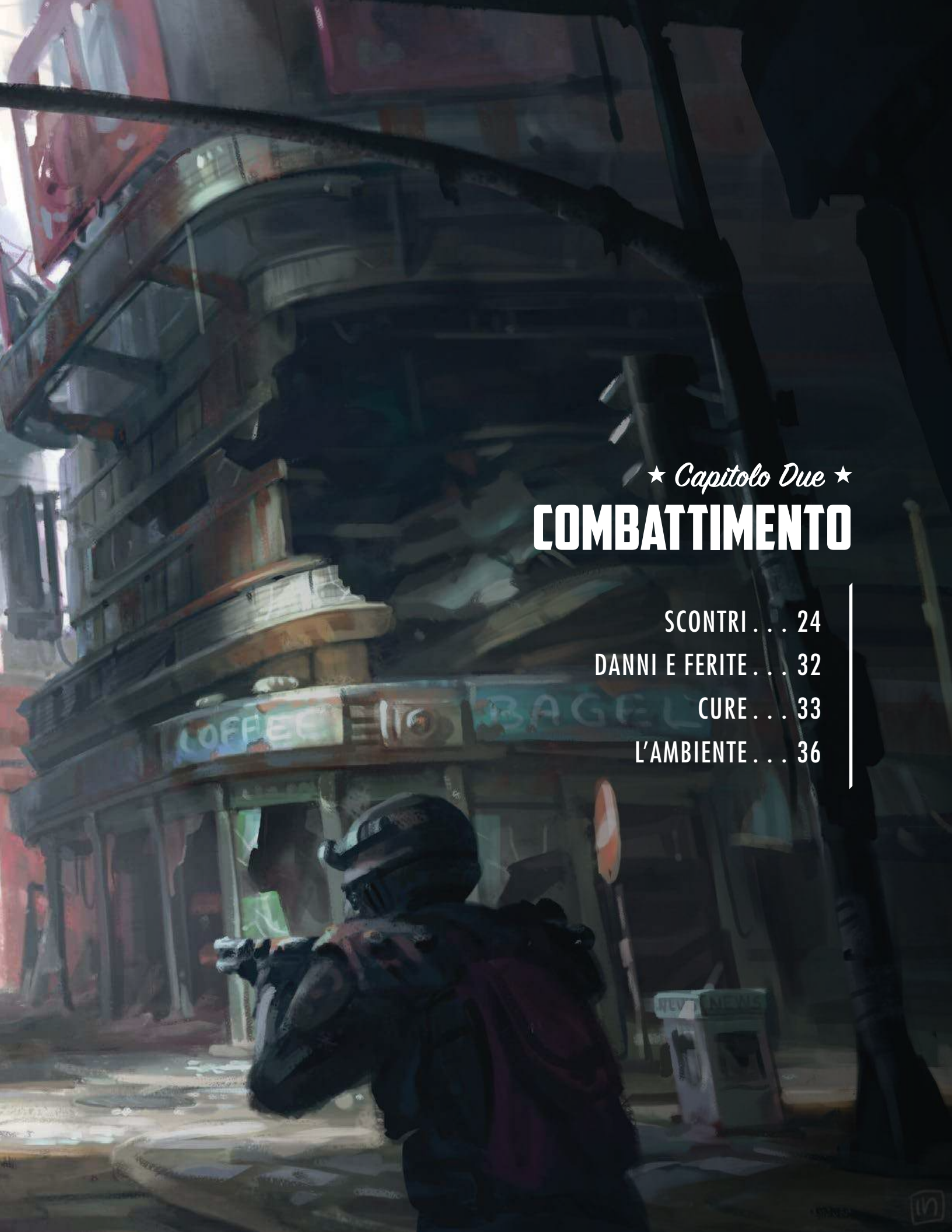
Sommario delle Opzioni di Fortuna

UTILIZZO DELLA FORTUNA	DESCRIZIONE
Colpo di Fortuna	Aggiunge un dettaglio a una scena
Mescolare le Carte	Utilizza l'attributo FRT del personaggio per una prova di abilità
Tempismo Impeccabile	Interrompe il normale ordine di turno consentendo di agire immediatamente
La Dea Bendata	Ritira nuovamente 1d20 o 3 per ogni punto Fortuna speso

RIPRISTINARE LA FORTUNA

Quando si inizia una missione si possiede un numero di punti Fortuna pari all'attributo Fortuna del personaggio. Una volta che un punto è stato speso non è possibile riutilizzarlo finché non viene ripristinato dal gamemaster al raggiungimento di una tappa della missione, o all'inizio di una nuova missione. Quando vengono ripristinati, il personaggio torna in possesso di tutti i suoi punti Fortuna, indipendentemente da quanti ne avesse spesi. Non è possibile avere più punti Fortuna del punteggio di attributo Fortuna del personaggio.

PHARMAC



★ *Capitolo Due* ★

COMBATTIMENTO

SCONTRI . . . 24

DANNI E FERITE . . . 32

CURE . . . 33

L'AMBIENTE . . . 36

Capitolo Due

COMBATTIMENTO

SCONTRI

Durante gli scontri, i personaggi attaccano gli avversari, e difendono sé stessi e i loro alleati; gli scontri hanno una struttura più rigida rispetto al gioco libero. Invece di agire liberamente, gli scontri sono divisi in **round** durante il quale ogni personaggio ha un singolo **turno**. Un round rappresenta un breve periodo di tempo (alcuni secondi o un minuto al massimo) che permette ai personaggi presenti di completare le loro azioni, e ci sono tanti round in uno scontro quanti necessari per risolvere il conflitto.

È possibile effettuare un'**azione minore** e un'**azione maggiore** in ogni turno. Un'azione minore rappresenta qualcosa di rapido o di supporto alle azioni maggiori del personaggio, come mirare o estrarre un'arma, mentre un'azione maggiore rappresenta qualcosa che richiede più concentrazione o impegno, come attaccare un avversario, difendersi, hackerare un computer o scassinare una serratura.

La Sequenza di Gioco

1. **INIZIO DEL COMBATTIMENTO:** Il personaggio che ha iniziato il combattimento effettua un singolo turno prima che inizi il primo round.
2. **INIZIATIVA:** Si elencano tutti i personaggi in base al loro punteggio di iniziativa, dal più alto al più basso.
3. **SEQUENZA DEI TURNI:** Ogni personaggio compie un turno per ordine di iniziativa, dal più alto al più basso.
4. **INIZIO DI UN NUOVO ROUND:** Una volta che tutti i personaggi hanno compiuto un turno, il round termina; ha inizio un nuovo round e si ripetono i passaggi 3 e 4 finché il conflitto non viene risolto.

INIZIATIVA

Quando il combattimento inizia, il giocatore che lo ha iniziato compie immediatamente un turno. Dopo di che il gamemaster ordina i combattenti in base al loro punteggio di **iniziativa**, dal più alto al più basso, e il primo round ha inizio. Durante ogni round, il personaggio con l'iniziativa più alta agisce per primo, poi tutti gli altri personaggi agiscono a turno secondo l'ordine dal più alto al più basso. In caso di pareggio il GM decide quale personaggio o creatura agisce prima. Una volta che l'ultimo personaggio ha completato il proprio turno, il round termina e il personaggio con l'iniziativa più alta agisce per primo nel round successivo. Questa sequenza si ripete fino alla fine del conflitto.

PUNTEGGIO DI INIZIATIVA

- L'iniziativa del personaggio è uguale alla sua Percezione più Agilità, più qualunque bonus fornito dall'equipaggiamento o dai talenti.
- L'iniziativa di una creatura PNG è pari al suo punteggio di Corpo + Mente (vedere pag. 336).
- L'iniziativa di un personaggio PNG viene calcolata allo stesso modo dei personaggi giocanti, tuttavia PNG potenti aggiungono dei bonus.

AZIONI

È possibile effettuare un'azione maggiore e un'azione minore durante il proprio turno di combattimento. È possibile compiere un'azione minore aggiuntiva spendendo 1 Punto Azione, e un'azione maggiore aggiuntiva spendendo 2 Punti Azione, ma la difficoltà di tutte le prove effettuate con questa seconda azione maggiore viene aumentata di 1. Le azioni possono essere eseguite in qualunque ordine si desideri durante il proprio turno.

Non è possibile effettuare più di due azioni minori e due azioni maggiori nel proprio turno. Non è possibile effettuare più di un'azione di movimento per turno.

AZIONI MINORI

- **Mirare:** Il PG ritira 1d20 sul primo tiro d'attacco effettuato in questo turno.
- **Estrarre oggetto:** Il PG estrae un oggetto che porta addosso o raccoglie un oggetto a portata di mano. L'oggetto può essere riposto come parte di questa azione.
- **Interagire:** Permette di interagire con l'equipaggiamento o con l'ambiente in maniera semplice, come aprire una porta o premere un bottone.
- **Movimento:** Azione di movimento. Permette al personaggio di muoversi di una zona, in qualunque posizione entro una distanza Media. Oppure, rialzarsi da una posizione prona.
- **Assumere Sostanze:** Somministra una dose di sostanze trasportate, su sé stesso o su un personaggio consenziente, che si trovino a portata. Se non si hanno sostanze in mano, è prima necessario estrarle.

Spendere Fortuna per Agire Prima

È anche possibile spendere **punti Fortuna** (pag. 20) per interrompere il normale ordine di iniziativa e anticipare il proprio turno nel round. Questo va fatto alla fine del turno di un altro personaggio, ma prima del proprio turno nell'ordine di iniziativa; non è possibile interrompere un altro giocatore durante il suo turno. Una volta compiuto il proprio turno, non è possibile effettuarne un altro durante il normale ordine di iniziativa fino al prossimo round.

Quando si spende un punto Fortuna per anticipare il turno, si agisce immediatamente; è possibile effettuare normalmente un'azione minore e una maggiore, e si possono spendere Punti Azione per effettuare azioni aggiuntive come di consueto. Il numero di azioni che possono essere effettuate continua a essere limitato e può essere interrotto normalmente da un'azione Preparata.

Prono

È possibile cadere proni a causa di attacchi, pericoli o complicazioni. È possibile anche mettersi in posizione prona volontariamente, al termine di qualunque azione di movimento eseguita. Essere proni ha i seguenti effetti:

- Quando si è proni ci si muove a carponi. L'azione di movimento diventa un'azione maggiore, invece di una minore, e non è possibile effettuare azioni di Scatto.
- Quando si è proni, i nemici a distanza Media od oltre aggiungono +1 alla difficoltà di tutti gli attacchi contro il personaggio.
- Quando si è proni, i nemici a distanza Ravvicinata riducono di 1 la difficoltà degli attacchi (compresi gli attacchi in mischia), fino a un minimo di 0.
- Quando si è proni, è possibile ritirare nuovamente qualsiasi da copertura ottenuto.

AZIONI MAGGIORI

- **Assistere:** Permette di aiutare un altro personaggio nella sua prossima prova. L'assistenza (pag. 16) viene fornita nel turno in cui il personaggio assistito tenta l'azione. Se il personaggio non ha ancora agito in questo round, è possibile per lui rinunciare al proprio turno per assistere un alleato quando effettua una prova di abilità.
- **Attaccare:** Permette di effettuare un attacco in mischia o a distanza, come descritto in Effettuare un Attacco, pag. 27.
- **Dare Ordini a un PNG:** Se il personaggio ha un PNG alleato sotto il suo comando, può scegliere una singola azione maggiore da fargli effettuare. Se l'azione richiede una prova, il giocatore assiste automaticamente utilizzando **CAR + Oratoria** (se il PNG è una persona), **CAR + Sopravvivenza** (se il PNG è un animale) o **INT + Scienza** (se il PNG è un robot).
- **Difendere:** Il personaggio si concentra nel proteggere sé stesso. Il giocatore effettua una prova di **AGI + Atletica** contro una difficoltà pari alla Difesa attuale. Se ha successo, aggiunge un +1 alla Difesa. Spendendo 2 PA, ottiene un ulteriore +1 alla Difesa.
- **Primo soccorso:** Il personaggio tenta di rattoppare rapidamente le ferite proprie o di un alleato. Il giocatore effettua una prova di **INT + Medicina** con una difficoltà pari al numero di ferite subite dal paziente. Se il tentativo di primo soccorso è effettuato su sé stesso, la difficoltà aumenta di 1. Se ha successo, è possibile:
  - Guarire un numero di PS pari al grado del personaggio in Medicina (pag. 34),
  - Medicare una ferita sofferta dal paziente (pag. 34),
  - Stabilizzare un paziente in punto di morte (pag. 34).
- **Passare il Turno:** Non si effettua alcuna azione.
- **Prendere Fiato:** Il personaggio stringe i denti, fa un respiro profondo e si prepara. Effettua una prova di **COS + Sopravvivenza** contro difficoltà 0 e conserva tutti i Punti Azione generati. Il GM può consentire di usare un attributo + abilità differenti a seconda di come viene descritta l'azione, ad esempio **CAR + Oratoria** per ispirare gli alleati.
- **Preparare l'azione:** Il giocatore descrive una situazione che ritiene possa verificarsi e sceglie un'azione maggiore che il personaggio effettuerà quando la situazione si verifica. Se l'azione accade prima dell'inizio del turno del personaggio, è possibile effettuare l'azione maggiore immediatamente, interrompendo le azioni degli altri personaggi se necessario. Se più di un personaggio ha preparato un'azione per la stessa situazione, le loro azioni preparate avvengono secondo l'ordine di iniziativa.
- **Scattare:** Azione di movimento. Il personaggio si può muovere fino a due zone ovunque entro una distanza Lunga.
- **Prova:** Il giocatore effettua una prova di abilità per un'azione non rappresentata fra le azioni precedenti, con il permesso del gamemaster.

Punti Azione negli Scontri

Durante il combattimento è possibile spendere Punti Azione nei modi seguenti:

- **Acquistare d20 (1–6 PA):** Acquistare d20 bonus per una prova, prima che la riserva di dadi venga tirata, ma dopo che il GM ha stabilito una difficoltà. Il costo aumenta per ogni dado acquistato: il primo d20 costa 1AP, il secondo 2 e il terzo 3. Non è possibile tirare più di tre d20 bonus in una singola prova, compresi dadi derivanti da talenti o tratti.
- **Ottenere Informazioni (1 PA):** Il gamemaster risponderà a una singola domanda riguardo la situazione attuale, in base alla prova. Il GM risponderà onestamente, ma la risposta potrebbe essere incompleta.
- **Compiere un'Azione Minore Aggiuntiva (1 PA):** Consente di compiere 1 azione minore aggiuntiva nel proprio turno. È possibile compiere un massimo di 2 azioni minori in un singolo round.
- **Compiere un'Azione Maggiore Aggiuntiva (2 AP):** Consente di compiere un'azione maggiore aggiuntiva durante il proprio turno. Qualunque prova di abilità che si effettui ha una difficoltà aumentata di +1. È possibile compiere un massimo di due azioni maggiori in un singolo turno.
- **Aggiungere Danno Extra (1-3 PA):** Quando si effettua con successo un attacco in mischia o un attacco con armi da lancio, è possibile spendere PA per aggiungere 1 per ogni PA speso così, fino a un massimo di +3 spendendo 3 PA.

EFFETTUARE UN ATTACCO

1. **SCEGLIERE ARMA E BERSAGLIO:** Il personaggio sceglie un'arma che sta attualmente impugnando. Poi sceglie un individuo, una creatura o un oggetto come bersaglio. Se usa un'arma da mischia, il bersaglio deve essere visibile e a portata. Se usa un'arma a distanza, il bersaglio deve essere visibile.
   - **Scegliere il Punto d'Impatto:** È possibile mirare una parte specifica della creatura o dell'individuo bersagliato. Così facendo la difficoltà dell'attacco aumenta di 1.
2. **EFFETTUARE UNA PROVA:** La prova viene stabilita dal tipo di arma utilizzata.
   - **Arma da Mischia:** Il PG effettua una prova di **FOR + Armi da Mischia** contro una difficoltà pari alla Difesa del bersaglio.
   - **Arma a Distanza:** Il PG effettua una prova di **AGI + Armi Leggere**, **COS + Armi Pesanti**, o **Armi a Energia** (a seconda del tipo di arma a distanza utilizzata), la difficoltà è pari alla Difesa del bersaglio. Questo viene modificato dalla distanza dal bersaglio (vedere *Distanza*, a pag. 28).
   - **Arma da Lancio:** Il PG effettua una prova di **PER + Esplosivi** o **AGI + Lanciare**, la difficoltà è pari alla Difesa del bersaglio modificata dalla distanza.
   - **Senza Armi:** Il PG effettua una prova di **FOR + Senza Armi**, la difficoltà è pari alla Difesa del bersaglio.
3. **STABILIRE IL PUNTO D'IMPATTO:** Se la prova ha successo, tirare 1d20 o un dado punto d'impatto per stabilire quale parte del bersaglio viene colpita. Se invece è stato scelto un punto d'impatto in particolare, quel punto viene colpito.
4. **INFLIGGERE IL DANNO:** Il giocatore tira un numero di Dadi Combattimento ( ) pari al valore di danno dell'arma, più qualunque bonus derivato da statistiche, da PA o munizioni utilizzate. Ridurre i punti salute del bersaglio di un totale pari al risultato del tiro.
   - **Resistenze:** Il bersaglio riduce il danno subito per un totale pari alla sua Resistenza ai Danni (RD) nel punto colpito, contro il tipo di danno subito. Personaggi e creature hanno diversi valori di RD per ogni tipo di danno: fisico, energia, radiazioni e veleno.
5. **RIDURRE LE MUNIZIONI:** Se il PG effettua un attacco a distanza, rimuovere una munizione più tutte le altre munizioni utilizzate durante l'attacco. Se effettua un attacco con arma da lancio, rimuovere l'arma da lancio dall'inventario.

PUNTI D'IMPATTO

Ci sono sei parti del corpo bersagliabili come **punti d'impatto**: testa, torso, braccio sinistro, braccio destro, gamba sinistra e gamba destra. Quando un attacco va a segno, si stabilisce casualmente quale parte viene colpita, o si colpisce la parte del corpo scelta prima di effettuare la prova. Il dado punto d'impatto fa parte del set ufficiale di ***Fallout: Il Gioco di Ruolo*** e riporta i punti d'impatto in lingua inglese. Fare riferimento alla tabella qui sotto per le corrispondenze del d20 e del dado punto d'impatto.

Punti d'impatto

D20	PUNTO D'IMPATTO	DADO PUNTO D'IMPATTO
1–2	Testa	Head
3–8	Torso	Torso
9–11	Braccio Sinistro	Left Arm
12–14	Braccio Destro	Right Arm
15–17	Gamba Sinistra	Left Leg
18–20	Gamba Destra	Right Leg

CREATURE CON ALTRI PUNTI D'IMPATTO

Alcune creature nella Zona Contaminata possono avere altre parti del corpo (ali, artigli e code) che non appaiono sulla tabella dei punti d'impatto. Questi punti verranno indicati nelle statistiche della creatura, andando a sostituire la tabella dei Punti d'Impatto.

D20	PUNTO D'IMPATTO	
	Quadrupede	Insetto Volante
1–2	Testa	Testa
3–8	Torso	Torso
9–11	Gamba Sx Frontale	Ala Sx (come Gamba)
12–14	Gamba Dx Frontale	Ala Dx (come Gamba)
15–17	Gamba Sx Posteriore	Gambe
18–20	Gamba Dx Posteriore	Gambe

Attacchi a Distanza a Contatto

Trovarsi a contatto di un nemico durante gli attacchi a distanza e relative prove da effettuare è devastante: la difficoltà di tutte le prove che non siano un attacco in mischia aumenta di +2.

DISTANZA

Le armi a distanza e da lancio possono essere utilizzate per attaccare bersagli visibili, ma la loro efficacia varia a seconda della vicinanza del bersaglio al personaggio. Le armi a distanza possiedono una **gittata ideale** indicata nel loro profilo (indicata semplicemente come Gittata) che si basa sulla lunghezza relativa fra l'attaccante e il bersaglio, utilizzando le zone dell'ambiente di combattimento (vedere *Distanze e Lunghezze* a pag. 37). La gittata ideale di un'arma è una delle seguenti:

- **Ravvicinata (R):** L'arma ha il massimo dell'efficacia contro bersagli all'interno della stessa zona.
- **Media (M):** L'arma ha il massimo dell'efficacia contro bersagli in una zona adiacente.
- **Lunga (L):** L'arma ha il massimo dell'efficacia contro bersagli a due zone di distanza.
- **Estrema (E):** L'arma ha il massimo dell'efficacia contro bersagli a tre o più zone di distanza.

La difficoltà di un attacco a distanza aumenta di uno per ogni incremento al di fuori della gittata ideale dell'arma, che sia più vicina o più lontana: un fucile da cecchino è mortale a Lunga distanza, ma scomodo e ingombrante in un combattimento ravvicinato, mentre la pistola è perfetta a distanza Ravvicinata, ma meno utile a lunga gittata.

***Esempio:** Un fucile da caccia con mirino che possiede gittata ideale Lunga aumenta di +1 la difficoltà dei suoi attacchi a distanza Media ed Estrema, e di +2 la difficoltà degli attacchi a distanza Ravvicinata. Un fucile a pompa che possiede gittata ideale Ravvicinata aumenta di +1 la difficoltà degli attacchi a distanza Media, +2 a distanza Lunga e +3 a distanza Estrema.*

Difficoltà Causata dalla Gittata dell'Arma

DISTANZA DAL BERSAGLIO	DIFFICOLTÀ DELL'ARMA			
	Ravvicinata	Media	Lunga	Estrema
Ravvicinata (stessa zona)	0	+1	+2	+3
Media (zona adiacente)	+1	0	+1	+2
Lunga (2 zone)	+2	+1	0	+1
Estrema (3 o più zone)	+3	+2	+1	0

DADI COMBATTIMENTO

Quando un attacco va a segno, viene inflitta una quantità di danno stabilita dal **valore di danno** dell'arma. Il valore di danno indica il numero di **Dadi Combattimento**, abbreviato con il simbolo nel resto del manuale.

I Dadi Combattimento sono dadi a sei facce creati appositamente, con quattro possibili risultati come mostrato nella tabella dei Risultati dei Dadi Combattimento. Se non si possiedono Dadi Combattimento, è possibile utilizzare dei normali dadi a sei facce (d6) e confrontare il risultato con la tabella seguente.

Quando l'attacco va a segno, tirare assieme tutti i per l'attacco, come un'unica riserva di dadi, e sommare il risultato. Il totale è la quantità di danno inflitto al bersaglio. Inoltre, tutti i simboli effetto (la faccia con il simbolo) attivano le abilità speciali, chiamate effetti del danno, indicate per l'arma.

Risultati Dadi Combattimento

D6	RISULTATO DADI COMBATTIMENTO	DANNO ED EFFETTI
1		1 danno
2		2 danni
3	Vuoto	Niente
4	Vuoto	Niente
5		1 danno + attivazione effetti del danno
6		1 danno + attivazione effetti del danno

***Esempio:** L'arma laser ha un valore di danno di 4 con effetto del danno Penetrante 1. Quando l'Unico superstite colpisce con la sua arma laser, il giocatore tira 4 Dadi Combattimento e somma il risultato. Con il tiro ottiene , , , e un , infliggendo 3 danni e ignorando 1 RD dell'armatura del suo avversario.*

Attacchi Furtivi

Se il nemico non si accorge del personaggio prima che questi effettui l'attacco, la difficoltà dell'attacco è ridotta di 1 (fino a un minimo di 0) e l'attacco ottiene l'effetto del danno Violento se non possedeva già questo effetto, se già lo possiede invece il danno viene aumentato di +2 .

La difficoltà per colpire l'avversario è 0, non c'è bisogno di tirare i dadi, ma è possibile decidere di farlo per generare Punti Azione e complicazioni.

AUMENTARE IL DANNO

A seconda del tipo di arma utilizzata, spendendo Punti Azione o munizioni è possibile aumentare il numero di Dadi Combattimento tirati per infliggere danni con un attacco.

Per le armi da mischia (compresi gli attacchi senza armi) e armi da lancio, ogni Punti Azione (PA) speso aggiunge +1 da tirare nella riserva di dadi per il danno. È possibile spendere fino a 3 PA per aumentare la riserva di dadi di un massimo di +3 . Possono essere spesi soltanto i PA accumulati nella riserva del gruppo o quelli generati con gli attacchi del proprio personaggio, non è possibile generare PA per il gamemaster in modo da usare questa opzione.

Per le armi a distanza, ogni unità di munizioni spese aggiunge +1 da tirare nella riserva di dadi per il danno. È possibile spendere al massimo un numero di munizioni pari al valore di cadenza di fuoco. Ad esempio, una pistola 10mm ha una cadenza di fuoco di 2, quindi è possibile spendere 2 proiettili da 10mm aggiuntivi per aumentare la riserva di Dadi Combattimento. Un fucile laser dell'Istituto ha una cadenza di fuoco di 3, quindi è possibile spendere 3 cariche di una cella di fusione per aumentare la sua riserva di Dadi Combattimento.

QUANTITÀ CASUALI

I Dadi Combattimento si utilizzano anche per determinare in modo casuale il numero di oggetti che si saccheggiano. Come indicato nelle tabelle dei bottini (p.200), tirare il numero di dadi combattimento indicato e aggiungere il risultato alla quantità fissa indicata.

TIPI DI DANNO

Ci sono quattro tipi di danno in ***Fallout:*** danni **fisici,** da **energia,** da **radiazioni** e da **veleno**.

Ogni arma indica il tipo di danno inflitto:

- **Fisico:** Attacchi senza armi, forza bruta, fendenti o affondi, e balistici.
- **Energia:** Laser, plasma e armi incendiarie.
- **Radiazioni:** Esposizione alle radiazioni o armamenti nucleari.
- **Veleno:** Tossine, sostanze chimiche e pungiglioni o barbigli di creature.

Tutti i bersagli possiedono una Resistenza ai Danni (RD) per ognuna di queste tipologie fornita dal loro vestiario o armatura, oppure dalla loro spessa pelle o chitina. Benché la maggior parte delle protezioni offrano RD fisica, la RD da energia è più rara, mentre la protezione da radiazioni o da veleno può essere ancor meno comune.

EFFETTI DEL DANNO

Gli effetti del danno modificano il modo in cui si applica il danno inflitto. Quando si ottengono uno o più simboli con la propria riserva di dadi, tutti gli effetti del danno dell'arma del personaggio vengono attivati. Alcuni effetti del danno sono basati sul numero di ottenuti, come descritto su ognuno di essi.

Gli effetti del danno delle armi vengono indicati immediatamente dopo il valore di danno.

- **Raffica:** L'attacco colpisce un bersaglio aggiuntivo che si trova a distanza Ravvicinata dal primo bersaglio per ogni Effetto ottenuto. Tutti i bersagli aggiuntivi richiedono l'utilizzo di un'unità di munizioni aggiuntiva dell'arma.
- **Dirompente:** Per ogni Effetto ottenuto, riduce permanentemente di 1 il numero di forniti al bersaglio da una copertura. Se il bersaglio non ha copertura, allora riduce di 1 la RD del punto colpito in base al tipo di danno dell'arma; ad esempio il danno fisico riduce soltanto la RD fisica.
- **Persistente:** Se si ottengono uno o più Effetti, il bersaglio subisce nuovamente il danno dell'arma alla fine dei turni successivi, per un numero di round pari al numero di Effetti ottenuti. Il bersaglio può utilizzare un'azione maggiore per effettuare una prova in modo da interrompere anticipatamente il danno persistente, la difficoltà è pari al numero di Effetti ottenuti e l'attributo + abilità vengono scelti dal GM. Alcune armi Persistenti possono infliggere un tipo differente di danno all'arma, in questi casi viene indicato fra parentesi, ad esempio: Persistente (Veleno)
- **Penetrante X:** Ignora X punti della RD del bersaglio per ogni Effetto ottenuto, dove X corrisponde al valore dell'effetto del danno.
- **Radioattivo:** Per ogni Effetto ottenuto, il bersaglio subisce anche 1 punto di danno da radiazione. Il danno da radiazione viene sommato e applicato separatamente, dopo che il personaggio ha subito il danno normale dell'attacco.
- **Propagato:** Per ogni Effetto ottenuto, l'attacco infligge uno o più colpi aggiuntivi al bersaglio. Ogni colpo aggiuntivo infligge la metà del danno tirato (arrotondato per difetto) e colpisce un punto casuale, anche se era stato bersagliato un punto specifico per l'attacco iniziale.
- **Stordente:** Se si ottengono uno o più Effetti, il bersaglio non può effettuare azioni normali nel suo prossimo turno. Un individuo o creatura storditi possono comunque spendere PA per ottenere azioni aggiuntive.
- **Violento:** Per ogni Effetto ottenuto, l'attacco infligge +1 danno.

DANNI DA RADIAZIONI

I danni da radiazioni si applicano in maniera differente rispetto agli altri tipi di danno. Ogni punto di danno da radiazioni, dopo aver ridotto la RD del punto colpito, riduce i **punti salute massimi** del personaggio invece che i suoi punti salute attuali. Se i punti salute massimi di un personaggio sono inferiori ai punti salute attuali, allora i PS attuali vengono ridotti a loro volta.

I danni da radiazioni vengono ridotti soltanto dalla Resistenza ai Danni da Radiazioni del bersaglio nel punto colpito. Se le radiazioni hanno effetto su tutto il corpo, come un effetto ambientale, utilizzare la RD da radiazioni **più bassa** fra le varie parti del personaggio o della creatura.

In ogni caso, quando un personaggio subisce contemporaneamente danni da radiazioni e un altro tipo di danno, risolvere i danni da radiazioni dopo qualunque altro tipo di danno.

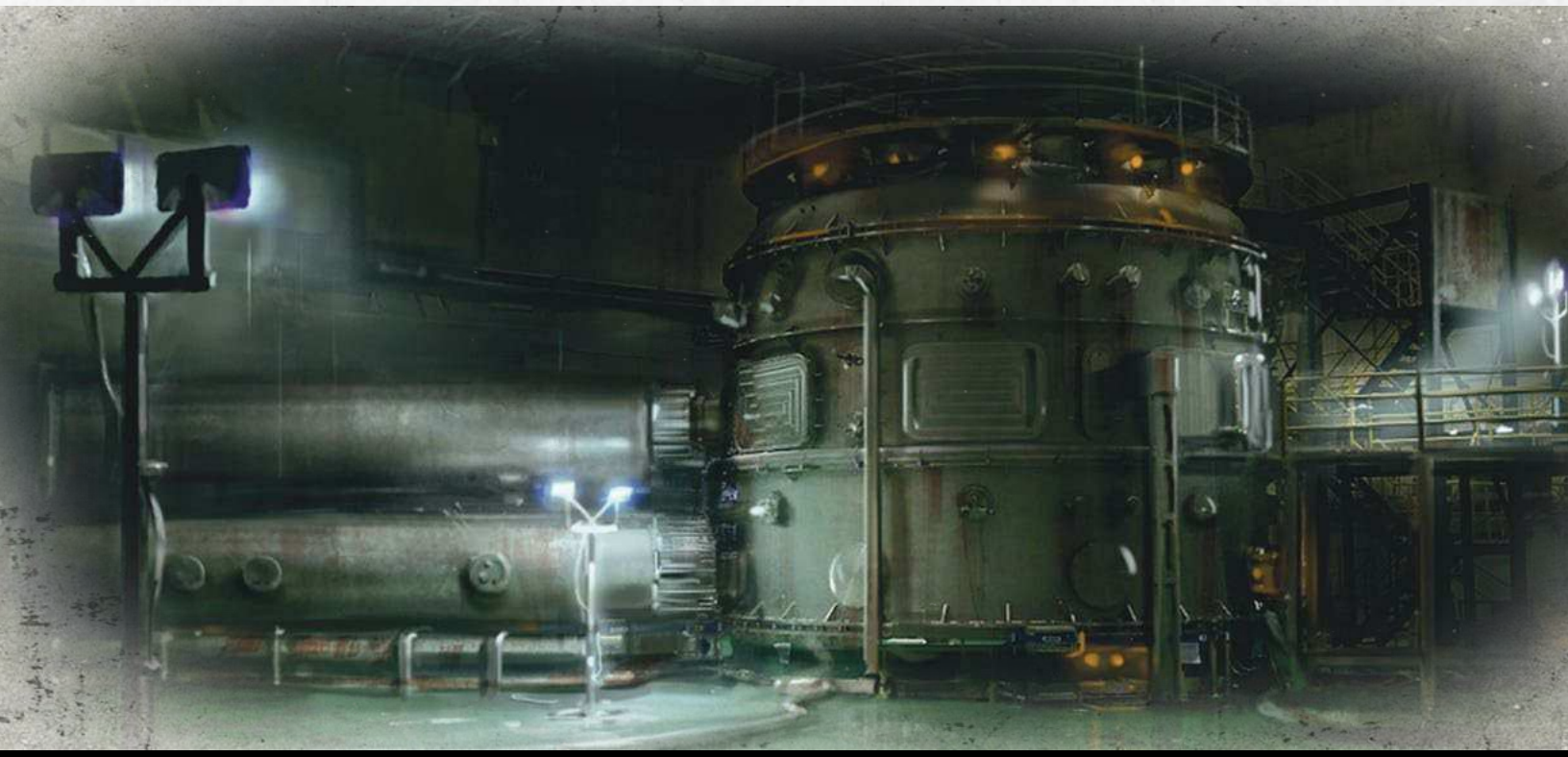
***Esempio:** Piper viene attaccata da un ghoul ferale luminescente e subisce 3 danni da radiazioni. Il GM tira i suoi e ottiene 4 danni con un Effetto, infliggendo 4 danni fisici e 1 danno da radiazioni. Piper ha resistenza fisica 2, quindi riduce i suoi punti salute di 2. Infine riduce i suoi punti salute massimi di 1 a causa del danno da radiazioni.*

Distruggere gli Oggetti

Gli oggetti inanimati possono essere danneggiati proprio come i personaggi e le creature. Solitamente il GM gestisce i danni causati all'ambiente circostante come parte di descrizioni, proiettili vaganti che infrangono vetri, che scheggiano il legno o che rimbalzano sull'acciaio, ma ci sono volte in cui distruggere un oggetto è l'obiettivo, non una mera descrizione.

Danneggiare un oggetto funziona nello stesso modo in cui si danneggia un personaggio: si effettua un tiro per colpire, si tira il valore di danno dell'arma, si sottrae la Resistenza ai Danni dell'oggetto e si riduce la sua salute.

Il GM stabilisce la Resistenza ai Danni e la salute dell'oggetto che si vuole distruggere. Se si infligge un colpo critico su un oggetto, infliggendo 5 o più danni in un colpo solo, l'oggetto è **distrutto**. Oggetti particolarmente grandi, come veicoli, possono avere più parti bersagliabili: per distruggerli è necessario romperle tutte.



DANNI E FERITE

Un personaggio che ha perso punti salute (PS) non è ferito gravemente: potrebbe aver subito dei graffi, tagli o contusioni, ma nulla che potrebbe metterlo in difficoltà. Tuttavia, quando i punti salute vengono ridotti a 0 il personaggio è sconfitto ed entra in **punto di morte**. In aggiunta, i personaggi possono riportare gravi ferite quando i loro PS raggiungono lo 0 o quando subiscono **colpi critici**.

COLPI CRITICI E FERITE

Un **colpo critico** avviene quando un personaggio subisce **cinque o più danni da un singolo colpo** (dopo la riduzione della Resistenza ai Danni). Un colpo critico provoca una ferita al personaggio che infligge una penalità a seconda del punto colpito.

- **Braccio:** Il personaggio lascia cadere qualunque oggetto impugnato nella mano colpita e il braccio è rotto o comunque inutilizzabile. Non è possibile effettuare nessuna azione utilizzando quel braccio, neanche se usato assieme all'altro braccio.
- **Gamba:** La gamba del personaggio non riesce a supportare il suo peso, facendolo immediatamente cadere prono. Non è possibile effettuare azioni di Scatto e le azioni di Movimento diventano azioni maggiori.
- **Torso:** Il personaggio inizia a sanguinare copiosamente. Alla fine di ogni turno successivo, il personaggio subisce 2 danni fisici che ignorano tutte le Resistenze ai Danni.
- **Testa:** Il personaggio è momentaneamente disorientato e perde tutte le azioni normali per il prossimo turno (ma può comunque spendere PA per ottenere azioni extra). Inoltre, non riesce a vedere distintamente e aumenta di 2 la difficoltà di tutte le prove basate sulla vista.

Questi effetti durano fintanto che la ferita non riceve cure mediche (vedere pag. 34).

PUNTO DI MORTE

Quando ridotto a 0 PS, il personaggio subisce una ferita nel punto colpito, dopo di che cade prono ed entra in **punto di morte**. Se subisce un colpo critico e viene ridotto a 0 PS, riceve due ferite: una per il colpo critico e l'altra per essere ridotto a 0 PS.

Mentre si trova in punto di morte, il personaggio è privo di sensi, non può recuperare PS con azioni di primo soccorso e non può effettuare nessuna azione. Inoltre, all'inizio del proprio turno, mentre si trova in punto di morte, è necessario effettuare una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari al numero di ferite subite, e un intervallo di complicazione di 19-20. Se la prova viene superata, resta in vita, ma si trova ancora in punto di morte. Se fallisce, muore.

Se subisce danni mentre si trova in punto di morte, riceve immediatamente una ferita aggiuntiva oltre a eventuali ferite causate da un colpo critico.

CURE

Ci sono diversi modi per recuperare dai danni subiti. Nel mezzo del combattimento, gli unici metodi di cura sono Stimpak e primo soccorso, fuori dal combattimento, invece, ci sono numerose opzioni.

Medicina e **Sopravvivenza** sono le abilità maggiormente utili per curare.

AZIONI DI CURA NEL COMBATTIMENTO

Durante uno scontro è possibile utilizzare i seguenti metodi per ripristinare la salute e curare le ferite.

- **Assumere Sostanze:** Un certo numero di sostanze, più comunemente Stimpak, possono essere utilizzate nel mezzo del combattimento per ripristinare i punti salute. Eseguire questa azione minore permette di somministrare la sostanza su sé stessi o su una creatura consenziente che si trovi a portata.
- **Primo soccorso:** Il personaggio tenta di rattoppare rapidamente le proprie ferite o quelle di un alleato. Si effettua una prova di **INT + Medicina** con una difficoltà pari al numero di ferite subite dal paziente, la difficoltà aumenta di +1 se il tentativo di primo soccorso è effettuato su sé stessi. Se ha successo è possibile scegliere uno dei seguenti effetti:
  - Stabilizzare un paziente in punto di morte
  - Guarire di un numero di punti salute pari al grado in Medicina del personaggio
  - Curare una ferita subita dal paziente

STABILIZZARE CHI È PUNTO DI MORTE

Usando l'azione di primo soccorso è possibile stabilizzare un personaggio in punto di morte. Per farlo è necessaria una prova su **INT + Medicina** con una difficoltà pari al numero di ferite del paziente. Superare la prova consente di riportare il personaggio a 1 PS così da non trovarsi più in punto di morte e il giocatore non dovrà più effettuare prove di **COS + Sopravvivenza** per evitare la morte. Il personaggio rimane privo di sensi e non può effettuare azioni.

Se i danni da radiazioni riducono i punti salute massimi del personaggio a 0, questi non può essere stabilizzato finché i punti salute non vengono riportati sopra lo 0 curando i danni da radiazioni.

Se il paziente viene stabilizzato è possibile spendere PA per curare punti salute aggiuntivi. È possibile curare 1 PS per ogni PA speso. È anche possibile spendere 1 PA dopo aver stabilizzato un personaggio per risvegliarlo, permettendogli così di agire.

RECUPERARE LA SALUTE

L'azione di Primo soccorso può essere utilizzata per curare la salute di un personaggio. Un prova di **INT + Medicina** effettuata con successo cura un numero di PS pari al grado di abilità in Medicina del personaggio, +1 punto salute aggiuntivo per ogni PA speso. È possibile soltanto curare i PS di un personaggio stabile.

CURARE UNA FERITA

È possibile effettuare una prova di **INT + Medicina** per trattare una ferita subita da un colpo critico. Effettuare con successo la prova permette al paziente di ignorare le penalità della ferita. Una ferita trattata con Primo Soccorso non è completamente guarita: è semplicemente stata medicata in modo da non imporre penalità.

Quando un personaggio subisce danni in un punto in cui ha una ferita trattata, tirare 1 . Se il risultato è un Effetto, il danno ha riaperto quella ferita e il personaggio è nuovamente ferito. Recuperare completamente da una ferita richiede tempo.

Utilizzare gli Stimpak

Gli Stimpak sono degli strumenti di tecnologia medica incredibilmente utili e vengono descritti in dettaglio a pag. 169. È possibile utilizzare Stimpak o medicamenti simili in uno di questi due modi.

- Con l'azione minore **Assumere Sostanze**, il personaggio inietta lo stimpak e ottiene un risultato istantaneo. Il personaggio (o un paziente consenziente) recupera immediatamente 4 PS o tratta una ferita. Se viene iniettato a una persona in punto di morte, questa si stabilizza immediatamente.
- Con l'azione maggiore **Primo Soccorso** è possibile somministrare uno Stimpak come parte dell'azione. Il paziente recupera immediatamente 4 PS in aggiunta a qualunque altro effetto e tutti i PA spesi per curare punti salute aggiuntivi hanno l'effetto raddoppiato: 2 PS per PA speso, invece di 1.

I robot non possono essere curati con gli Stimpak, ma è possibile utilizzare dei kit di riparazione per robot che offrono gli stessi benefici di quelli elencati.

Curare i Robot

I robot e altri macchinari non possono recuperare in maniera naturale dalle ferite e hanno bisogno di manutenzione per ripristinare i danni.

Effettuare un'azione di Primo soccorso su un robot, un'Armatura Atomica o un altro grande macchinario (come un veicolo) richiede una prova di **INT + Riparazione** con difficoltà 2. La difficoltà aumenta di +1 per ogni ferita subita dal macchinario. Superare la prova ripristina punti salute pari al punteggio di Riparazione del personaggio, cura una ferita o stabilizza un macchinario in punto di morte. I macchinari non possono assumere sostanze, ma un kit di riparazione funziona per le macchine come gli Stimpak per i personaggi viventi.

Le macchine non possono guarire mangiando, bevendo, riposando o ricevendo cure mediche. Fuori dal combattimento, un'ora di lavoro su un macchinario danneggiato restituisce PS pari al doppio del valore dell'abilità di **Riparazione** del riparatore.

RECUPERO A LUNGO TERMINE

Al di fuori del combattimento, ci sono tre modi in cui un personaggio può guarire: riposo, cibo e bevande, e cure mediche.

RIPOSO

Il riposo è il modo più semplice per recuperare dai danni, anche se lento. Se si ha a disposizione un posto dove dormire per almeno sei ore, vengono recuperati tutti i PS persi. Se è in grado di dormire otto ore in un posto sicuro e confortevole, ad esempio il proprio letto nell'insediamento di cui fa parte, allora il personaggio è considerato anche Ben Riposato e i suoi PS massimi aumentano di +2 fino al prossimo sonno.

Quando il personaggio dorme, se ha delle ferite (trattate o meno), effettuare una prova di **COS + Sopravvivenza** con difficoltà 1. L'intervallo delle complicazioni su questa prova aumenta di +1 per ogni ferita non trattata. Se la prova è superata, il personaggio guarisce da una di queste ferite, più una ferita aggiuntiva per ogni 2 PA spesi.

La difficoltà di questa prova varia in base a quanto il personaggio è stato attivo durante il giorno precedente:

Difficoltà Recupero Ferite

ATTIVITÀ	DIFFICOLTÀ
Riposo (no attività faticose per tutto il giorno)	1
Leggera (soltanto un breve viaggio o simile)	2
Moderata (viaggiare senza combattere)	3
Pesante (viaggiare e combattere)	4

È possibile dormire soltanto una volta in un periodo di 24 ore. Non dormire per lunghi periodi può essere pericoloso (vedere Sopravvivenza, pag. 190).

CIBO E BEVANDE

Anche se un'alimentazione adeguata non è comune nella Zona Contaminata, uno spuntino decente, un pasto sostanzioso o una bevanda rinfrescante sono ancora una parte fondamentale della vita e un modo prezioso per recuperare la salute.

Il cibo e le bevande ripristinano i PS come elencato nella loro descrizione (vedere pag. 149). Cibo e bevande non possono essere consumati durante il combattimento. Alcune forme di cibo e bevande sono irradiate, specialmente se consumate crude: tirare 1 quando si consumano cibo o bevande irradiate, se il risultato è un Effetto il personaggio subisce 1 danno da radiazioni, ignorando qualsiasi RD da equipaggiamento o armatura.

CURE MEDICHE

I personaggi possono richiedere cure mediche a lungo termine se sono stati feriti, avvelenati o se soffrono di una malattia. Un singolo personaggio può fornire assistenza medica a un numero di pazienti pari al suo grado di **Medicina**.

Per le ferite, ogni giorno di riposo e di cure mediche che il paziente riceve consente al personaggio di assistere alla sua prova di **COS + Sopravvivenza** effettuata a fine giornata per guarire le ferite. Il numero bersaglio è pari al valore di **INT + Medicina** del personaggio.

Per i veleni e le malattie, è possibile assistere alle prove **COS + Sopravvivenza** del paziente per aiutarlo a guarire. Se il paziente passa l'intero giorno a riposare, la difficoltà della prova è ridotta di 1, permettendogli di recuperare più rapidamente. Questo viene trattato in modo più dettagliato a pag. 194.

Guarire dalle Radiazioni

Poiché il danno da radiazioni riduce i punti salute massimi, esso non guarisce come la maggior parte dei danni; gli effetti dei danni da radiazioni non guariscono affatto in modo naturale.

I danni da radiazioni possono essere rimossi solo somministrando RadAway, oppure altri farmaci o consumabili che rimuovono i danni da radiazioni. Quando si curano i PS e si rimuovono i danni da radiazioni allo stesso tempo, rimuovere prima i danni da radiazioni e poi risolvere il recupero dei PS.

L'AMBIENTE

In combattimento, sapere dove sono tutti è di vitale importanza. ***Fallout: Il Gioco di Ruolo*** utilizza un sistema di zone per dividere le aree di combattimento e per misurare il movimento e la distanza in modo rapido e semplice.

Ogni scontro avviene in un unico luogo. Può essere un edificio in rovina, una strada cittadina, una zona selvaggia o un piano del Vault. Il luogo viene diviso in diverse zone in base alle caratteristiche del terreno o alle divisioni naturali presenti nell'area. Ad esempio, un Vault può trattare singole stanze e sezioni di corridoio come zone separate, usando i muri interni e le porte come linee di divisione, mentre una strada cittadina può delimitare le zone intorno con elementi come veicoli bruciati, facciate di edifici, vicoli, ecc.

MAPPATURA DELL'AMBIENTE

Le zone non hanno dimensioni fisse. Sono grandi o piccole quanto è necessario per descrivere il terreno e possono essere variate per adattarsi agli spazi dell'ambiente dell'incontro. Ad esempio, il combattimento in una foresta può essere diviso in molte piccole zone tra gli alberi e un paio di zone più grandi che rappresentano le radure; zone più grandi per le radure consentono movimenti più rapidi e un'acquisizione più facile del bersaglio nelle aree aperte, mentre le zone più piccole trasmettono condizioni anguste e linee visive limitate.

Nella maggior parte dei casi le zone sono facili da descrivere: bastano pochi secondi per raccontare gli spazi e le loro posizioni relative, o per abbozzare una mappa approssimativa, con delle pedine a rappresentare i personaggi. Naturalmente, questo non impedisce al GM di inventare ambienti elaborati, se intende passare più tempo a tracciare gli incontri.

DISTANZA E LUNGHEZZE

Il movimento e gli attacchi a distanza usano termini descrittivi per misurare la distanza in combattimento, relativamente al posizionamento degli oggetti nelle zone.

La Distanza è misurata nelle seguenti cinque categorie:

- **A portata**, ovvero quando un oggetto o un personaggio è a portata di mano del personaggio. È possibile interagire con gli oggetti ed effettuare attacchi all'interno della portata. Trovarsi a portata di un nemico è deleterio per gli attacchi a distanza e le prove in generale: la difficoltà di tutte le prove che non siano un attacco in mischia viene aumentata di +2.
- **Ravvicinata**, rappresenta qualsiasi distanza all'interno della zona in cui si trova il personaggio, una lunghezza di 0 zone.
- **Media**, è la distanza tra la zona attuale del personaggio e qualcosa che si trova in una zona adiacente. La distanza Media corrisponde a 1 zona di lunghezza.
- **Lunga**, rappresenta gli oggetti a due zone di lunghezza dal luogo in cui si trova il personaggio. La portata Lunga corrisponde a 2 zone di lunghezza.
- **Estrema**, tutti gli oggetti che si trovano oltre distanza Lunga. La distanza Estrema corrisponde a 3 o più zone di lunghezza.

MOVIMENTO NELLE ZONE

Durante il movimento in una zona come parte di un'azione di movimento, è possibile muovere il proprio personaggio a portata di qualsiasi oggetto all'interno di quella zona. Quindi, quando si usa l'azione minore Movimento per spostarsi in una zona adiacente, è possibile spostarsi in qualsiasi punto di quella zona. Allo stesso modo, quando si usa l'azione Scatto, è possibile spostarsi in qualsiasi punto all'interno di una zona che si trovi entro 2 zone di lunghezza. Questo può permettere di arrivare a portata di un nemico o di un oggetto che si vuole raggiungere.

CONDIZIONI AMBIENTALI

Le singole zone possono avere condizioni ambientali, come coperture, terreno difficile e pericoli. Allo stesso modo, l'ambiente nel suo insieme può avere alcune condizioni che influenzano il combattimento, come l'oscurità o la nebbia.

CONDIZIONI AMBIENTALI

Alcune condizioni colpiscono più zone o addirittura l'intero ambiente. Le condizioni meteorologiche e l'illuminazione sono gli esempi più comuni.

Esempi di Condizioni Ambientali

CONDIZIONE	EFFETTO
Scarsa illuminazione/ oscurità	Le prove di **PER** che si basano sulla vista e tutti gli attacchi a distanza aumentano la difficoltà di +1, +2 o +3, a seconda del livello di luce.
Foschia e nebbia	Le prove di **PER** che si basano sulla visione e tutti gli attacchi a distanza aumentano la difficoltà di +1 quando il bersaglio è a distanza Media o superiore.
Pioggia	Gli attacchi a distanza con armi a energia e le prove di sopravvivenza aumentano la difficoltà di +1 o +2, a seconda di quanto è forte la pioggia.
Tempesta radioattiva	Qualsiasi creatura non al riparo subisce 2 danni da radiazioni all'inizio di ogni turno.

COPERTURA

La copertura fornisce un'ulteriore Resistenza ai Danni contro gli attacchi Fisici e da Energia. Gli oggetti nell'ambiente forniscono una certa quantità di RD, espressa in numero di Dadi Combattimento ( ), a seconda di come sono fatti e di quanto sono resistenti.

Quando il personaggio viene attaccato da un attacco fisico o da energia mentre è dietro copertura, il giocatore tira il numero di indicato nella tabella dei Valori di Copertura e aggiunge il risultato alla RD del personaggio per quell'attacco.

Per beneficiare della copertura, questa deve riparare il punto colpito, che sia da un attacco in mischia o a distanza. Non è possibile essere bersagliati da un attacco se la copertura ripara l'intero corpo del personaggio, poiché si può essere attaccati solo da qualcosa che può vederti.

Valori di Copertura

TIPO DI COPERTURA	DADI COMBATTIMENTO
Fogliame, legno	1
Macerie, muri di mattoni in rovina, recinzioni di metallo	2
Muro di cemento, barriere d'acciaio	3

PERICOLI

I pericoli sono parti dell'ambiente che infliggono danni alle creature che vi sono intrappolate. Un pericolo può essere presente in una zona specifica o può essere diffuso in più zone. I pericoli possono essere una minaccia persistente o possono verificarsi solo se accade qualcosa di specifico che li scatena.

Esempi di Pericolo

PERICOLO	DANNO
Caduta di detriti	3 danno fisico
Caduta	3 danno fisico stordente per zona attraversata durante la caduta
Fiamma aperta	2 danno da energia
Incendio furioso	3 danno da energia persistente
Scarica elettrica	3 danno da energia stordente
Materiale tossico (fuoriuscita)	2 danno da veleno
Materiale tossico (immersione)	3 danno da veleno persistente
Acqua irradiata	2 danno da radiazioni persistente
Aria irradiata	2 danno da radiazioni penetrante
Vicinanza a rifiuti o materiali radioattivi	5 danno da radiazioni

TERRENO DIFFICILE E OSTACOLI

Il **terreno difficile** descrive qualsiasi terreno che richiede uno sforzo maggiore per essere attraversato, o perché ostacola il movimento o perché è necessario fare attenzione a dove si mettono i piedi. Una zona può essere ricoperta interamente da terreno difficile, rallentando chiunque cerchi di attraversarla.

Gli **ostacoli** sono simili nel senso che ostacolano il movimento, ma si trovano tra le zone; i tentativi di passare da una zona all'altra in cui è presente un ostacolo possono rallentare l'avanzamento. Gli ostacoli possono essere barriere su cui arrampicarsi o da scavalcare, oppure possono essere voragini che è necessario saltare.

Quando un personaggio desidera spostarsi da un'area con terreno difficile o vuole tentare di attraversare un ostacolo, per farlo il giocatore deve spendere uno o più Punti Azione aggiuntivi, a seconda della difficoltà del terreno o dell'ostacolo.

Se non possiede abbastanza Punti Azione disponibili, allora è necessario trovare un modo per generarli. Il modo più semplice per farlo è utilizzare l'azione maggiore Prendere Fiato, generando punti azione con una prova di **FOR + Atletica** difficoltà 0: tutti i successi vengono convertiti in PA che possono essere spesi per muoversi attraverso il terreno.

Esempi di Terreni Difficili e Ostacoli

TERRENO	COSTO IN PA
Fanghiglia densa, sabbia sciolta, scale in salita	1
Palude, macerie instabili	2
Pendenza ripida, acqua che scorre velocemente	3

OSTACOLO	COSTO IN PA
Fino ad altezza vita/salto breve	1
Fino ad altezza petto/salto breve con rincorsa	2
Maggiore dell'altezza del personaggio/salto lungo	3

OGGETTI PERICOLOSI

Un ambiente può contenere oggetti che infliggono danni o causano altri effetti in base alle azioni dei presenti; mine e altre trappole sono esempi comuni, inoltre molti abitanti della Zona Contaminata utilizzano trappole e persino torrette automatizzate per difendere ciò che è loro.

Un oggetto pericoloso viene attivato da un'azione specifica che si verifica nelle vicinanze. Potrebbe trattarsi di una complicazione o verificarsi quando un personaggio entra in una zona specifica. I personaggi devono tentare una prova per evitare il danno **(AGI + Atletica** o **PER + Sopravvivenza** per schivare la trappola o individuare l'innesco prima che sia troppo tardi).

Le **mine** (pag. 120) permettono ai personaggi di piazzare trappole simili in modo facile e veloce.

Esempi di Oggetti Pericolosi

OGGETTO	ATTIVATO DA	PROVA	DANNO
Mina a frammentazione	Prossimità (entrare a Portata)	**AGI + Atletica** difficoltà 2	6 danno fisico a tutti nella zona
Gas infiammabile	Una scintilla o un raggio d'arma ad energia (complicazione)	**AGI + Atletica** difficoltà 2	4 danno da energia persistente
Trappola di granate	Filo di innesco (azione, entrare in una zona)	**PER + Sopravvivenza** difficoltà 2	6 danno fisico a tutti nella zona
Trappola con fucile a pompa	Pedana a pressione (azione, entrare in una zona)	**AGI + Atletica** difficoltà 2	6 danno fisico violento
Torretta sentinella	Sensori torretta (azione, entrare in una zona)	**PER + Sopravvivenza** difficoltà 3	La torretta agisce durante il suo turno di iniziativa, attaccando il bersaglio più vicino ogni turno

★ *Capitolo Tre* ★

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

ATTRIBUTI S.P.E.C.I.A.L. . . . 42

ABILITÀ . . . 44

STATISTICHE DERIVATE . . . 47

TALENTI . . . 49

AVANZAMENTO DEL PERSONAGGIO . . . 49

CREARE UN PERSONAGGIO . . . 50

FASE 1: SCEGLIERE L'ORIGINE . . . 51

FASE 2: AUMENTARE GLI ATTRIBUTI S.P.E.C.I.A.L. . . . 58

FASE 3: SPECIALITÀ E ACQUISTO DEI GRADI DI ABILITÀ . . . 58

FASE 4: SCEGLIERE IL PRIMO TALENTO . . . 59

FASE 5: STATISTICHE DERIVATE . . . 74

FASE 6: SCEGLIERE L'EQUIPAGGIAMENTO . . . 76

Capitolo Tre

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Questo capitolo guiderà il giocatore nella creazione del suo personaggio così che possa esplorare, saccheggiare e sopravvivere, così come salire di livello in modo da affrontare tutto ciò che il mondo post-nucleare possa scagliargli addosso.

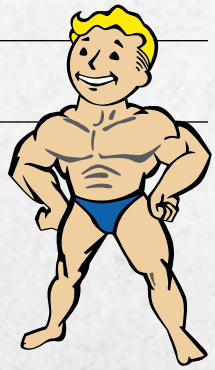
ATTRIBUTI S.P.E.C.I.A.L.

Tutti i personaggi in *Fallout* sono definiti da sette attributi. Questi rappresentano le capacità fisiche e mentali rispetto agli altri individui e stabiliscono in che modo il personaggio preferisce affrontare i problemi.

Gli attributi sono: **Forza (*Strength*), Percezione, Costituzione (*Endurance*), Carisma, Intelligenza, Agilità e Fortuna (*Luck*).** Ogni attributo ha un grado e un valore più alto rappresenta una capacità maggiore. Gli attributi S.P.E.C.I.A.L. non possono avere un valore inferiore a 4 e non possono superare il 10. Alcune creature possono avere valori più alti o più bassi, oppure avere dei talenti che aumentano gli attributi S.P.E.C.I.A.L. oltre il 10.

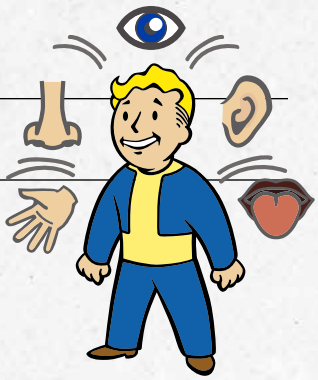
Ogni volta che si effettua una prova di abilità, gli attributi S.P.E.C.I.A.L. costituiscono una parte del numero bersaglio da battere con i d20.

FORZA (FOR)



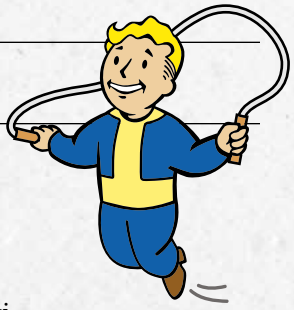
La forza misura l'abilità fisica del personaggio. Viene utilizzata per effettuare attacchi in mischia, aumenta i danni in mischia e influenza la quantità di oggetti che si può trasportare. L'acquisto di gradi in questo attributo è consigliato se si vuole un personaggio forte che risolva i problemi con la forza.

PERCEZIONE (PER)



La percezione determina la capacità di notare il pericolo e la consapevolezza dell'ambiente circostante, influenza anche il turno nell'ordine di iniziativa in combattimento e viene utilizzata per effettuare attacchi con armi a energia. L'acquisto di gradi nell'attributo Percezione è consigliato se si vuole che il proprio personaggio sia dotato di intuito e che risolva i problemi analizzando ciò che lo circonda.

COSTITUZIONE (COS)



La resistenza naturale e la resilienza influenzano il totale dei punti salute del personaggio, quanto facilmente riesce a scrollarsi di dosso i pericoli fisici della Zona Contaminata e la sua capacità nel maneggiare armi pesanti. L'acquisto di gradi nell'attributo Costituzione è consigliato se si vuole un personaggio robusto e resistente che risolva i problemi affrontandoli a testa bassa.

CARISMA (CAR)

Il carisma influenza l'efficacia con cui il personaggio riesce a convincere le persone delle proprie opinioni, a far loro cambiare idea, a commerciare con le persone e a trovare sicurezza tra gli altri. L'acquisto di gradi nell'attributo Carisma è consigliato se si vuole un personaggio persuasivo che risolva i problemi con le parole.

INTELLIGENZA (INT)

L'intelligenza misura l'astuzia del personaggio, la sua capacità di affrontare un ostacolo con il ragionamento, la sua memoria e le sue conoscenze derivati dallo studio del mondo che lo circonda. L'acquisto di gradi nell'attributo Intelligenza è consigliato se si vuole un personaggio astuto e ingegnoso che risolva i problemi pensando al metodo più efficace per farlo.

AGILITÀ (AGI)

L'agilità misura quanto il personaggio sia in forma e agile, il suo equilibrio, l'elasticità atletica e quanto precisamente può controllare il suo corpo. Si usa per effettuare attacchi a distanza con armi leggere. L'acquisto di gradi nell'attributo Agilità è consigliato se si vuole che il proprio personaggio sia agile e che risolva i problemi con abilità e precisione.

FORTUNA (FRT)

La fortuna descrive quanto è fortunato il personaggio, trasformando le forze volubili in suo favore e più in generale uscirne alla grande anche dalle situazioni più disperate. La fortuna fornisce punti da spendere per aggiungere dettagli alla storia. La caratteristica Fortuna va utilizzata quando si effettuano prove di abilità e si tirano di nuovo i dadi.

Tirare Fortuna

La Fortuna non è associata a nessuna abilità e non è utilizzata come attributo predefinito per nessuna prova. Quindi, potrebbe sembrare che non venga usata per le prove di abilità la maggior parte delle volte.

In realtà, in ogni situazione in cui il successo si basa più sul caso che sull'abilità, il GM può chiedere di utilizzare Fortuna al posto di un altro attributo. Allo stesso modo, è possibile utilizzare Fortuna al posto di un altro attributo spendendo un Punto Fortuna prima di tirare; ovviamente, questo ha senso se la Fortuna è più alta dell'attributo che viene sostituito.

ABILITÀ

Il personaggio è addestrato in diverse abilità che ricoprono le varie attività e competenze che ha ottenuto sopravvivendo nella Zona Contaminata post-apocalittica. Le abilità hanno un valore compreso fra 0 e 6, ogni grado rappresenta un diverso livello di addestramento. Il personaggio inizia con grado 0 in tutte le abilità.

Sommare il grado di abilità e l'attributo S.P.E.C.I.A.L. per ottenere il numero obiettivo quando si effettua una prova di abilità.

Le Abilità non possono avere un valore inferiore a 0 e non possono superare il 6.

Sommario delle Abilità

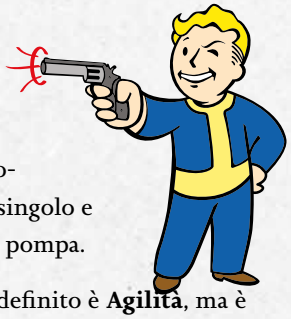
ABILITÀ	ATTRIBUTO	DETTAGLIO
Armi a Energia	PER	Utilizzare armi ad energia come armi laser, armi al plasma e armi gauss
Armi Leggere	AGI	Sparare alla gente con pistole, fucili di precisione e fucili a pompa
Armi da Mischia	FOR	Combattere con mazze, bastoni, coltelli, tavole, chiavi inglesi e martelli
Armi Pesanti	COS	Utilizzare armi pesanti come mitragliatori, Fat man, laser gatling e armi gauss
Atletica	FOR	Sollevare, spingere, tirare, saltare, correre e nuotare
Commercio	CAR	Comprare e vendere
Esplosivi	PER	Far saltare in aria cose, o impedire che esplodano
Furtività	AGI	Muoversi silenziosamente e rimanere nascosti
Lanciare	AGI	Lanciare armi con le mani, come lance o coltelli
Medicina	INT	Guarire le persone e stabilizzarle quando in punto di morte
Oratoria	CAR	Fare amicizia, influenzare le persone e mentire loro se necessario
Pilotare	PER	Volare e guidare
Riparare	INT	Riparare cose, creare oggetti e costruire macchine
Scassinare	PER	Aprire le serrature senza la chiave
Scienza	INT	Hacking, programmazione e produzione di sostanze
Senza Armi	FOR	Combattere senza armi effettuando attacchi a mani nude
Sopravvivenza	COS	Cercare cibo, cacciare, cucinare e sopportare gli stenti

ARMI A ENERGIA

Armi a energia è l'abilità da usare ogni volta che si spara con armi basate sull'energia, come pistole laser, pistole al plasma, armi gauss e qualsiasi altra arma piccola che spari dardi di energia.

L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Percezione**, ma può essere utilizzata con Intelligenza se si tenta di modificare e riparare un'arma a energia o Agilità quando si prova a disarmare una trappola che utilizza un'arma a energia. Armi a energia si utilizza con armi come pistole laser, fucili al plasma, fucili gauss, emettitori di microonde o moschetti laser.

ARMI LEGGERE



L'abilità Armi Leggere descrive la precisione e la conoscenza pratica del personaggio sulle pistole a colpo singolo e automatiche, fucili e fucili a pompa.

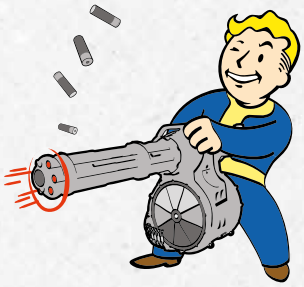
L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Agilità**, ma è possibile usare Carisma per tenere qualcuno sotto tiro o Costituzione per rimanere puntato su un bersaglio. Armi Leggere è utilizzata per effettuare attacchi a distanza nei combattimenti con pistole, fucili e fucili a pompa.

ARMI DA MISCHIA

L'abilità Armi da mischia descrive la capacità di infliggere danni e deviare i colpi con armi da mischia a una o due mani.

L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Forza**, ma può essere usata con Agilità per parare un attacco in mischia o Carisma per minacciare qualcuno. Armi da Mischia è utilizzata per effettuare attacchi da mischia in combattimento.

ARMI PESANTI



Armi pesanti è l'abilità che descrive l'addestramento nell'uso delle armi di dimensioni maggiori, dai Fat Man ai laser gatling, e tutto il resto.

L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Costituzione**, ma può essere usata con Forza quando è necessario impugnare un'arma o Agilità quando è importante la precisione. Armi Pesanti si utilizza con armi come minigun, lanciarazzi, Fat Man e laser gatling.

ATLETICA

L'Atletica descrive la capacità del PG di usare la propria forza fisica e l'agilità, conoscere i propri limiti e anche come concentrarsi durante lo sforzo fisico.

L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Forza**, ma può essere utilizzata anche con Agilità o Costituzione quando si affrontano avversità fisiche. Atletica può essere utilizzata quando si cerca di spingere, tirare o sollevare oggetti, saltare, arrampicarsi, nuotare o correre.

COMMERCIO

Il commercio descrive l'abilità con i soldi: la gestione del capitale, la facilità nello stipulare accordi o la capacità di negoziare sul prezzo.

L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Carisma**, ma può anche essere utilizzata con Percezione per vedere quanto qualcuno potrebbe essere disposto a cambiare le sue richieste o con Intelligenza per stabilire il vero valore in tappi di un oggetto. È possibile utilizzare Commercio per comprare o vendere oggetti, oppure per negoziare il costo di un servizio.

ESPLOSIVI

L'abilità Esplosivi si utilizza con qualsiasi tipo di dispositivo esplosivo, sia che venga lanciato, piazzato come trappola o fatto esplodere a distanza.

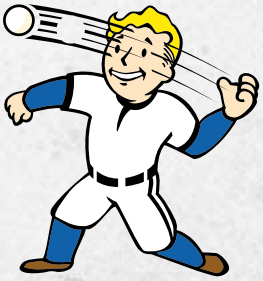
L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Percezione**, ma può anche essere utilizzata Forza per lanciare una granata il più lontano possibile o Agilità per cercare di avvicinarsi a una mina senza farla esplodere. Esplosivi si utilizza con granate e mine a frammentazione, bottiglie Molotov, granate Nuka, granate al plasma, granate a impulsi, mine e dinamite.

FURTIVITÀ

L'abilità Furtività ricopre il movimento furtivo e tutte le azioni fisiche effettuate per non venir notati.

L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Agilità**, ma è possibile usare Percezione per scovare nemici nascosti per un'imboscata o Intelligenza per ispezionare un edificio. Viene utilizzata per muoversi silenziosamente o rimanere nascosti.

LANCIARE



Descrive la capacità del personaggio di effettuare efficacemente attacchi con armi da lancio come giavellotti, coltelli e armi improvvisate.

L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Agilità**, ma è anche possibile utilizzare Forza con oggetti pesanti o Percezione per giudicare la distanza. Lanciare è utilizzata per effettuare attacchi da lancio con armi specifiche.

MEDICINA

Medicina è l'abilità che ricopre tutte le applicazioni e le conoscenze mediche, dal primo soccorso alla farmacologia, alla chirurgia e alla cura dell'avvelenamento da radiazioni.

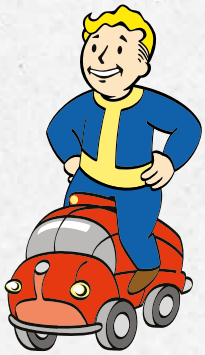
L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Intelligenza**, ma è possibile utilizzare Agilità per eseguire un intervento chirurgico o Carisma per dare consiglio a un compagno. Medicina si utilizza per stabilizzare i compagni in combattimento e per aiutare a guarire le loro ferite.

ORATORIA

L'abilità Oratoria riguarda le tecniche apprese per comunicare con altre persone, convincerle con argomenti forti o mentire senza farsi scoprire.

L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Carisma**, ma è possibile utilizzare Intelligenza per scrivere un discorso o Percezione per capire quanto il bersaglio potrebbe essere suscettibile alle menzogne del personaggio. Oratoria è utilizzata per convincere le persone dei propri argomenti, ispirare gli altri o ingannarli in modo convincente.

PILOTARE



L'abilità Pilotare ricopre la capacità del personaggio di manovrare veicoli, da buggy e motociclette, a Vertibird e carri armati.

L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Percezione**, ma può essere usata Forza per controllare un buggy in sbandata o Agilità per far atterrare un Vertibird in una zona d'atterraggio stretta. Pilotare è utilizzata per guidare veicoli terrestri o per pilotare veicoli volanti.

RIPARARE

Costruire e riparare oggetti, che siano armi o edifici, trappole semplici o meccanismi complessi, rientra nell'abilità Riparare.

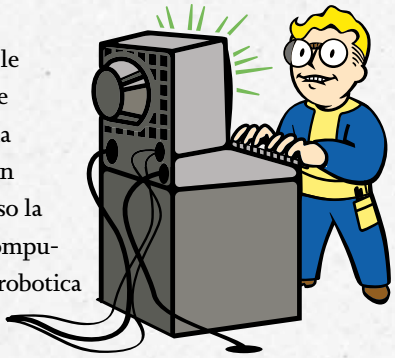
L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Intelligenza**, ma è possibile utilizzare Forza per far funzionare di nuovo un macchinario pesante o Percezione per indagare su un problema con un motore. Riparare è utilizzata per sistemare e modificare le armi, riparare i robot, creare oggetti da zero o costruire difese.

SCASSINARE

L'abilità Scassinare riflette la capacità nel maneggiare le serrature fisiche e nell'aprirle senza chiave.

L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Percezione**, ma può essere usata con Agilità o Forza se si cerca di forzare una porta senza rompere la serratura. È possibile utilizzare Scassinare per forzare una cassaforte o aprire una porta chiusa.

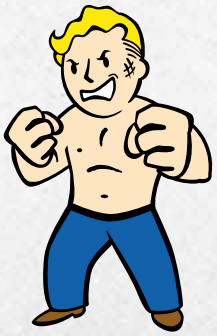
SCIENZA



L'abilità Scienza ricopre le conoscenze accademiche e pratiche, ma nella Zona Contaminata si applica in maniera pratica attraverso la scrittura di codici per computer, la programmazione robotica e la produzione di sostanze chimiche.

L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Intelligenza**, ma è possibile usare Percezione per osservare un soggetto di prova o Carisma per convincere la gente di qualcosa usando le conoscenze scientifiche. Scienza è utilizzata per hackerare computer, produrre sostanze e risolvere i problemi in maniera scientifica!

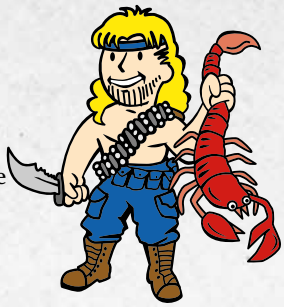
SENZA ARMI



L'abilità senza armi ricopre la capacità di combattere con i pugni.

L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Forza**, ma è anche possibile usare Agilità o Carisma per minacciare o intimidire qualcuno. Senza Armi è utilizzata per effettuare attacchi da mischia a mani nude durante il combattimento.

SOPRAVVIVENZA



L'abilità Sopravvivenza ricopre tutti i tipi di attività pratiche di sopravvivenza nella natura, come la caccia, la ricerca del cibo, la pesca, la costruzione di rifugi di fortuna e l'accensione di fuochi.

L'attributo S.P.E.C.I.A.L. predefinito è **Costituzione**, ma è anche possibile usare Percezione per capire quanto tempo manca al tramonto o Carisma per attrarre degli animali. Sopravvivenza può essere utilizzata per costruire un campo base o mettere alla prova la propria resistenza contro la malnutrizione o la disidratazione.

SPECIALITÀ

Alcune delle abilità del personaggio sono Specialità, cioè aree di competenza. Le specialità rappresentano una formazione mirata, una speciale affinità o talento in una disciplina.

Le specialità aumentano le possibilità di un successo critico. Quando si usa una specialità, **ogni d20 con un risultato pari o inferiore al grado nell'abilità è un successo critico**, fornendo due successi invece di 1.

***Esempio:** Carla sta curando il suo compagno ferito e la sua abilità Medicina è una delle sue Specialità. Tenta una prova di INT + Medicina, dato che ha INT 7 e Medicina 3, il un numero bersaglio è pari a 10. Ottiene un 3 e un 14. Il risultato di 14 non genera alcun successo, ma il d20 con cui ha ottenuto 3 genera due successi, perché è uguale o inferiore al suo grado in Medicina ed è una specialità.*

STATISTICHE DERIVATE

Oltre agli attributi S.P.E.C.I.A.L. e alle abilità, il personaggio possiede anche una serie di statistiche derivate. Le statistiche derivate sono elementi passivi del personaggio, che indicano quanto peso può trasportare, quanto è difficile colpirlo per un avversario, quanto velocemente agisce in combattimento e quanto è resistente alle ferite.

PESO TRASPORTABILE

Il valore di peso trasportabile indica la quantità di equipaggiamento che può essere trasportata. È possibile trasportare una base di 75 chilogrammi (kg) di equipaggiamento, più l'attributo Forza moltiplicato per 5. Il limite può essere incrementato utilizzando i talenti, aumentando l'attributo Forza e utilizzando un equipaggiamento dotato di spazio di trasporto extra.

Sovraccarico

Quando si trasporta più equipaggiamento di quanto permesso dal peso trasportabile, vengono inflitte una serie di penalità.

- Se il peso totale dell'equipaggiamento supera il peso trasportabile del personaggio, tutte le prove basate su Forza o Agilità aumentano la difficoltà di +1, non è possibile effettuare azioni di Scatto e l'Iniziativa è ridotta di 1.
- Se si trasportano 25 kg o più rispetto al peso trasportabile, allora la difficoltà di queste prove aumenta di un ulteriore 1 e l'iniziativa è ridotta di un altro 1. Ogni 25 kg in più rispetto al peso trasportabile, le penalità aumentano di 1.
- Se si trasporta il doppio del peso trasportabile, non è possibile muoversi, tutte le prove di abilità basate su Forza o Agilità falliscono e l'Iniziativa scende a 0.

INIZIATIVA

L'iniziativa determina la rapidità con cui si agisce in combattimento. È pari ai valori PER + AGI (meno eventuali penalità per essere sovraccaricato) del personaggio. Si tratta di un numero fisso che determina la posizione del personaggio nell'ordine di turno durante un incontro di combattimento, non è un numero bersaglio per una prova di abilità. Può essere modificato dai talenti e dagli effetti dell'ingombro.

Ad esempio, se il personaggio ha Percezione 5 e Agilità 7, il suo valore di Iniziativa è 12. Agirà prima delle persone con Iniziativa 11 o inferiore, e dopo quelle con Iniziativa 13 o superiore. Più alta è l'Iniziativa rispetto a quella degli altri personaggi nella scena, prima il personaggio può agire ogni turno.

DIFESA

Il valore di Difesa è la difficoltà base di qualsiasi attacco effettuato contro il personaggio. Si basa sull'attributo di Agilità del personaggio:

- **AGI 1-8:** la Difesa è 1.
- **AGI 9+:** la Difesa è 2.

RESISTENZA AI DANNI

La resistenza del personaggio ai diversi tipi di danno è determinata dal suo equipaggiamento e dai talenti. La **Resistenza ai Danni** (RD) viene sottratta ai danni inflitti dello stesso tipo prima che questi riducano la salute del personaggio: la Resistenza ai Danni Fisici riduce i danni fisici, la Resistenza ai Danni da Radiazioni quelli da radiazioni, ecc.

- La **Resistenza ai Danni Fisici** indica i danni fisici che possono essere ignorati da un attacco. L'abbigliamento e l'armatura sono le principali fonti di RD fisica, a seconda della fattura, ma anche le mutazioni possono fornire una certa resistenza naturale agli attacchi. La RD fisica normalmente varia in base al punto d'impatto, a seconda dell'abbigliamento o dell'armatura.
- La **Resistenza ai Danni da Energia** indica la capacità di resistere ai danni da Energia, di solito deriva da abiti o armature prodotti in maniera particolare. La Resistenza ai Danni da Energia normalmente varia in base al punto d'impatto, a seconda dell'abbigliamento o dell'armatura indossata.
- La **Resistenza ai Danni da Veleno** è la quantità di danni da veleno ignorati dalle tossine. I talenti e le mutazioni forniscono RD da veleno, così come alcune sostanze e risorse consumabili. Il personaggio possiede un unico valore RD da veleno per tutto il corpo, non varia in base al punto di impatto.
- La **Resistenza ai Danni da Radiazioni** è rara ma spesso vitale, in quanto riduce la quantità di danni da radiazioni ricevuti da attacchi e pericoli. Normalmente è fornita da abiti o armature protettive, da sostanze come il Rad-X o da altri materiali consumabili. Alcune creature, come i supermutanti e i ghoul, sono completamente immuni ai danni da radiazioni, e lo sono anche i macchinari come i robot. La RD da radiazioni normalmente varia in base al punto d'impatto, a seconda dell'abbigliamento o dell'armatura indossata.

PUNTI SALUTE

I **punti salute** (PS) massimi iniziali sono determinati dalla somma dei punteggi di Costituzione e Fortuna del personaggio. I punti salute si esauriscono man mano che il personaggio subisce danni e in linea di massima mostrano quanto è lontano dalla morte, come spiegato nel capitolo Combattimento. Man mano che il personaggio aumenta di livello aumentano i punti salute massimi, ed è anche possibile utilizzare i talenti per aumentarli ulteriormente.

DANNI IN MISCHIA

Il valore del danno in mischia elenca tutti i danni bonus inflitti con armi da mischia o con attacchi senza armi dovuti al fatto di avere un attributo di Forza elevato. Aggiungere il numero di dadi da combattimento bonus elencati ai tiri per i danni in mischia.

ATTRIBUTO FORZA	DADI DA COMBATTIMENTO
7–8	+1
9–10	+2
11+	+3

TALENTI

I talenti sono bonus speciali che permettono di aumentare gli attributi S.P.E.C.I.A.L. del personaggio, le abilità, di dargli un vantaggio unico o persino una nuova abilità. I talenti sono spesso legati agli attributi S.P.E.C.I.A.L. o alle abilità, migliorandoli o fornendo un'abilità totalmente nuova in circostanze specifiche. **Alcuni talenti possono essere scelti più di una volta:** il numero di gradi indicato in ogni talento determina quante volte può essere acquistato. Ogni grado aumenta l'effetto del talento, che si tratti di fornire lo stesso bonus di nuovo o di aumentare l'effetto dell'abilità fornito dal talento. Si inizia con 1 talento ed è possibile sceglierne uno nuovo ogni volta che il personaggio sale di livello. I talenti sono elencati a pag. 59-73.

AVANZAMENTO DEL PERSONAGGIO

Man mano che si adatta e sopravvive nella Zona Contaminata, il personaggio guadagna **punti esperienza** (PE). Quando ha ottenuto abbastanza PE da superare una delle soglie nella tabella Livello ed Esperienza, effettua un passaggio di livello, aumentando il livello del personaggio di 1. In genere il personaggio parte dal livello 1, a meno che il gruppo non decida di iniziare da un livello superiore. Ogni volta che il livello aumenta, si ottengono i seguenti benefici:

- I punti salute massimi aumentano di +1.
- Un'abilità scelta aumenta di 1 grado, fino a un massimo di 6.
- Si ottiene un talento. La maggior parte dei talenti hanno dei requisiti che il personaggio deve soddisfare per poter essere selezionati: un livello specifico, un attributo S.P.E.C.I.A.L. abbastanza alto o un altro aspetto del personaggio.

PUNTI ESPERIENZA

I punti esperienza (PE) vengono assegnati per il completamento di traguardi in gioco o per aver sconfitto nemici. Il GM può dare esperienza per il completamento di una missione da parte del gruppo, per aver portato a termine un compito difficile, per aver raggiunto una destinazione o per un altro elemento della storia che abbia senso.
I PE vengono assegnati anche per aver sconfitto o superato creature e PNG, dentro o fuori dal combattimento. Ogni creatura o PNG ha elencato nel proprio profilo i PE che il GM dovrebbe assegnare a ogni personaggio nel caso in cui questi riuscisse a sconfiggerlo o a superare una sfida che presenta; tuttavia l'assegnazione dei PE è interamente a discrezione del GM.

PROGRESSIONE PER TRAGUARDI

Il tuo GM può assegnare un aumento di livello invece di PE. Durante la progressione per traguardi, il GM stabilisce quando un personaggio guadagna un livello, a seconda dei suoi risultati. L'aumento di livello in questa maniera è dettato dalla storia piuttosto che dalle meccaniche di gioco.

Livello ed Esperienza

LIVELLO	PE RICHIESTI	LIVELLO	PE RICHIESTI
1	0	11	5.500
2	100	12	6.600
3	300	13	7.800
4	600	14	9.100
5	1.000	15	10.500
6	1.500	16	12.000
7	2.100	17	13.600
8	2.800	18	15.300
9	3.600	19	17.100
10	4.500	20	19.000
		21	21.000

Oltre il livello 21?

Se la campagna dura abbastanza a lungo, è possibile continuare a livellare i personaggi oltre la fine della tabella. Ogni nuovo livello richiede un totale di punti esperienza pari a:

(Livello x (Livello -1)/2) × 100

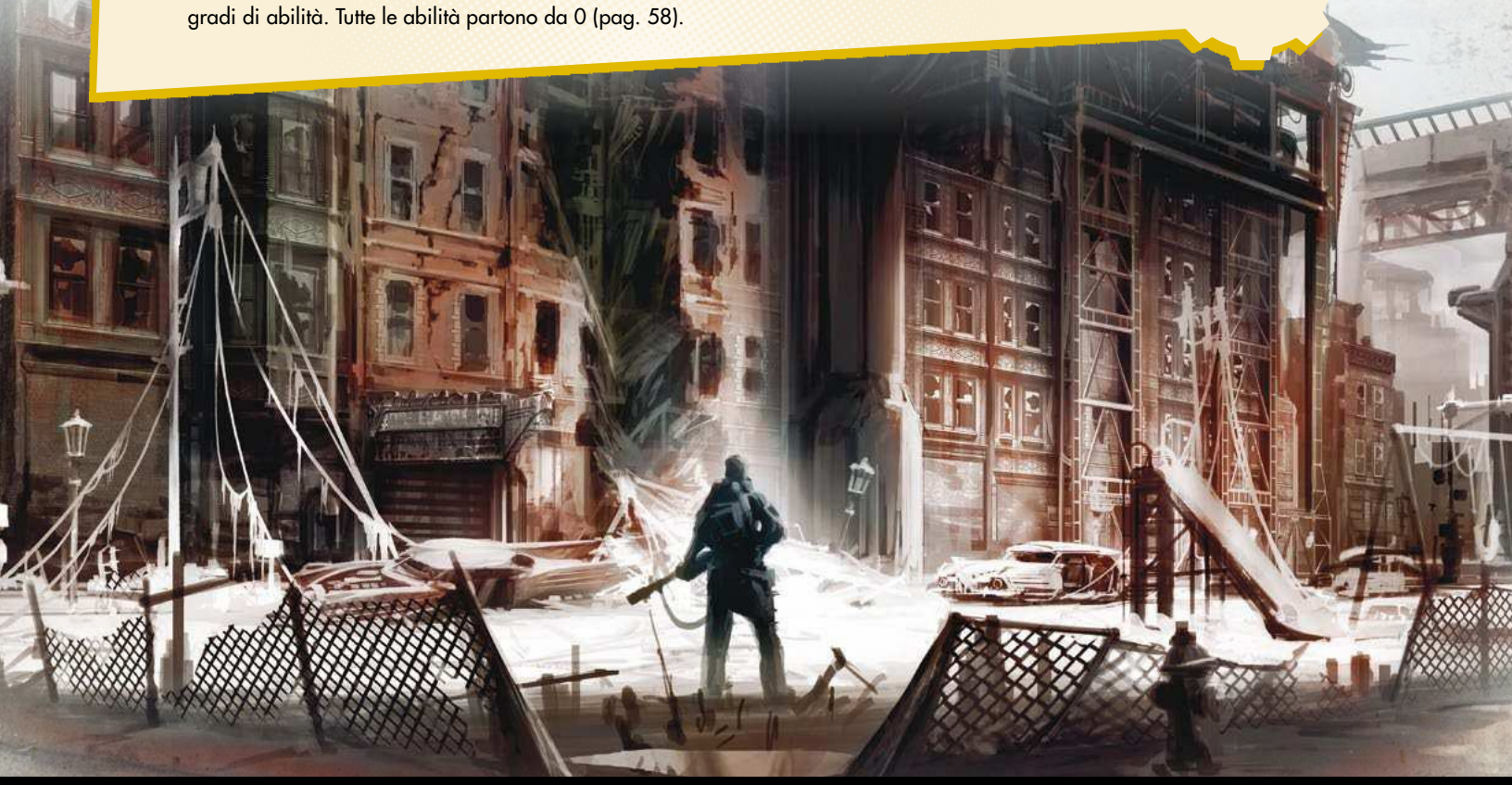
Ogni nuovo livello raggiunto garantisce +1 punti salute, +1 grado di abilità e 1 talento.

CREARE UN PERSONAGGIO

Quando si crea un personaggio, è necessario fare una serie di scelte riguardo la sua origine, gli attributi S.P.E.C.I.A.L., le abilità, i talenti e infine determinare le sue statistiche derivate.

Riassunto della Creazione del Personaggio

1. **SCEGLIERE L'ORIGINE:** Stabilire l'origine del personaggio. Questo determina i suoi tratti, così come le eventuali mutazioni possedute o se è un robot.
   - Abitante del Vault (pag. 51)
   - Ghoul (pag. 52)
   - Iniziato della Confraternita (pag. 53)
   - Mister Handy (pag. 54)
   - Sopravvissuto (pag. 56)
   - Supermutante (pag. 57)
2. **AUMENTARE GLI ATTRIBUTI S.P.E.C.I.A.L.:** Tutti gli attributi partono da 5. Spendere 5 punti tra i 7 attributi per aumentarli, fino a un massimo di 10. È possibile ridurre qualsiasi attributo da 5 a 4 per guadagnare un punto da spendere per aumentare un altro attributo (pag. 58).
3. **SPECIALITÀ E ACQUISTO DEI GRADI DI ABILITÀ:** Scegliere 3 specialità. Aggiungere 2 gradi per ogni specialità. Poi, spendere 9 + INT punti per aumentare i gradi di abilità. Tutte le abilità partono da 0 (pag. 58).
4. **SCEGLIERE IL PRIMO TALENTO:** Scegliere il primo talento del PG dalla lista dei talenti (pag. 59).
5. **CALCOLARE LE STATISTICHE DERIVATE:** Determinare le statistiche derivate del personaggio, come il peso trasportabile e la difesa (pag. 74).
6. **SCEGLIERE L'EQUIPAGGIAMENTO:** Scegliere un set di equipaggiamento iniziale basato sull'origine del personaggio (pag. 76), un portafortuna e aggiungere l'equipaggiamento fornito delle specialità.
   - Set dell'Abitante del Vault (pag. 76)
   - Set dell'Abitante della Zona Contaminata (pag. 76)
   - Set Confraternita (pag. 78)
   - Set Mister Handy (pag. 78)
   - Set Supermutante (pag. 80)
   - Portafortuna (pag. 80)
   - Oggetti forniti dalle specialità (pag. 81)



FASE 1: SCEGLIERE L'ORIGINE

Scegliere un'origine fra le seguenti. L'origine descrive il background del personaggio: la sua nascita, l'educazione, la comunità e il modo di vivere. Ogni origine definisce i limiti degli attributi S.P.E.C.I.A.L. e delle abilità del personaggio e conferisce un bonus unico per sopravvivere nella Zona Contaminata.

ABITANTE DEL VAULT

Quando le bombe cadevano, il personaggio o i suoi predecessori sono stati abbastanza fortunati da trovarsi al sicuro in una delle centoventidue strutture della Vault-Tec, nelle profondità del sottosuolo, protetti da spesse porte blindate e strati di roccia e cemento. La sua famiglia aveva abbastanza soldi per comprare uno spazio proprio o è stata selezionata a caso per entrare nel Vault ed essere salvata dalla devastazione nucleare che avveniva all'esterno, forse solo per essere condannata a esperimenti immorali condotti dalla Vault-Tec su partecipanti inconsapevoli.

Il personaggio non ha alcuna mutazione o malattia. Il programma Vault-Tec gli ha permesso di avere un luogo sicuro per qualche tempo, ma ad un prezzo. Il Vault da cui proviene l'ha usato come cavia umana, manipolando la sua comprensione del mondo e il suo comportamento per studiarlo. Questo gli ha lasciato un profondo solco psicologico, rispetto ai sopravvissuti in superficie che ha conosciuto, e questo influenza il modo in cui si fa strada nella Zona Contaminata.

Per colpa della progettazione o della scarsa pianificazione, molti dei vault non erano ben riforniti o preparati per attendere così a lungo che il fallout nucleare raggiungesse livelli sicuri all'esterno, e molti sono caduti in rovina o sono rimasti senza provviste. A causa di tali carenze, molti abitanti dei Vault cercarono aiuto dalla superficie, molti aprirono all'esterno per consentire ai rifornimenti di arrivare. Aprendo le porte dei Vault, le società isolate all'interno si sono aperte alla mescolanza con i sopravvissuti del mondo esterno, stabilendo così una connessione permanente con la superficie; il caso più notevole è quello degli abitanti del Vault 15, che si sono divisi e hanno fondato l'insediamento Shady Sands, e anche le bande di razziatori dei Jackals, Vipers e Khans quando il loro Vault è stato aperto.

Tratto: Ragazzo del Vault

Essendo nato più sano grazie ai medici ben preparati e ai sofisticati auto-doc, il personaggio riduce la difficoltà di tutte le prove su COS per resistere agli effetti delle malattie. Inoltre, la sua educazione accuratamente pianificata gli permette di avere una specialità aggiuntiva a scelta.

È possibile stabilire con il Gamemaster il tipo di esperimento che ha avuto luogo nel Vault. Una volta per missione, il GM può introdurre una complicazione che rifletta la natura dell'esperimento a cui ha inconsapevolmente preso parte o introdurre una complicazione relativa ai primi anni di vita in isolamento e confinamento all'interno del Vault. Se il GM lo fa, il personaggio recupera immediatamente un Punto Fortuna.

GHOUL

L'esposizione prolungata agli effetti delle radiazioni gamma di fondo, conseguenze del fallout della Grande Guerra, può provocare mutazioni spontanee negli esseri umani. Il personaggio è uno di quei mutanti. Lentamente, o stranamente di getto, il corpo si è trasformato in quello di un cadavere vivente in decomposizione. Non invecchia più allo stesso modo e non sembra essere influenzato dalle radiazioni. La pelle si stacca dalla carne, ma sembra essere sostenuta dal suo metabolismo mutato.

Il personaggio è un "ghoul", un post-umano necrotico, uno dei tanti sopravvissuti che non sono stati abbastanza fortunati da accedere a una struttura Vault-Tec. Potrebbe essere nato dopo la guerra e col tempo ha sviluppato la mutazione necrotica. Potrebbe provenire dal Vault 12 di Bakersfield, California, la cui porta del caveau non si è chiusa, esponendo la popolazione alle radiazioni provenienti dall'esterno. Potrebbe essersi rifugiato in un insediamento di ghoul, come Underworld nella Zona Contaminata della Capitale ed essersi avventurato fuori di recente per esplorare, saccheggiare e sopravvivere.

I ghoul civilizzati, come il personaggio, temono una possibile degenerazione in uno stato delirante e ferino. I ghoul ferali sono mutanti necrotici che hanno perso le funzioni cerebrali più importanti e sono tornati a uno stato primitivo e violento. Attaccano indiscriminatamente i non-ghoul per difendere il loro territorio o per nutrirsi. Che questa perdita della ragione sia dovuta a livelli acuti di radiazioni o il risultato inevitabile della mutazione, non è chiaro, e questo rende tutto più terrificante.

Tratto: Post-Umano Necrotico

Il PG è immune ai danni da radiazioni. Al contrario, il PG viene guarito dalle radiazioni: recupera 1 PS per ogni 3 punti di danno da radiazioni subiti e se riposa in un luogo irradiato, può rilanciare la riserva di dadi quando effettua una prova per vedere se le ferite guariscono. Inoltre, Sopravvivenza diventa una specialità e viene aumentata di 2 gradi.

Invecchia a un ritmo molto ridotto e probabilmente è più vecchio dei compagni non mutati (potrebbe persino essere sopravvissuto alla Grande Guerra del 2077), ma è sterile. Come dice il proverbio: "La prima generazione di ghoul è l'ultima". Può subire discriminazioni da parte dei "pelle liscia" (umani che non sono ghoul), causando un aumento della difficoltà o della gamma di complicazioni delle prove di Carisma a seconda delle credenze dell'avversario.

Ghoul come Abitanti del Vault

Con il permesso del GM, è possibile scegliere che il proprio Ghoul sia comunque un Abitante del Vault nonostante la sua condizione: una circostanza rara ma non impossibile. Si ottiene il tratto Ragazzo del Vault invece del tratto Post-Umano Necrotico. È possibile scegliere uno dei set di equipaggiamento dell'Abitante del Vault invece di uno di quelli della Zona Contaminata.

INIZIATO DELLA CONFRATERNITA

Nata dalle terribili rivelazioni della Ribellione di Mariposa, Roger Maxson ha formato la Confraternita d'Acciaio così che la sua gente, ed eventualmente il resto dei sopravvissuti in questo nuovo mondo, avesse qualcosa in cui credere. Dotata di una propria mitologia, credo e gerarchia, l'obiettivo primario della Confraternita d'Acciaio è il recupero e la conservazione della tecnologia del mondo prebellico. Con l'accesso alle tecnologie umane reso impossibile dalla Grande Guerra, cavalieri e scriba della Confraternita fanno tutto il possibile per mettere al sicuro la tecnologia del passato per i bisogni delle generazioni future.

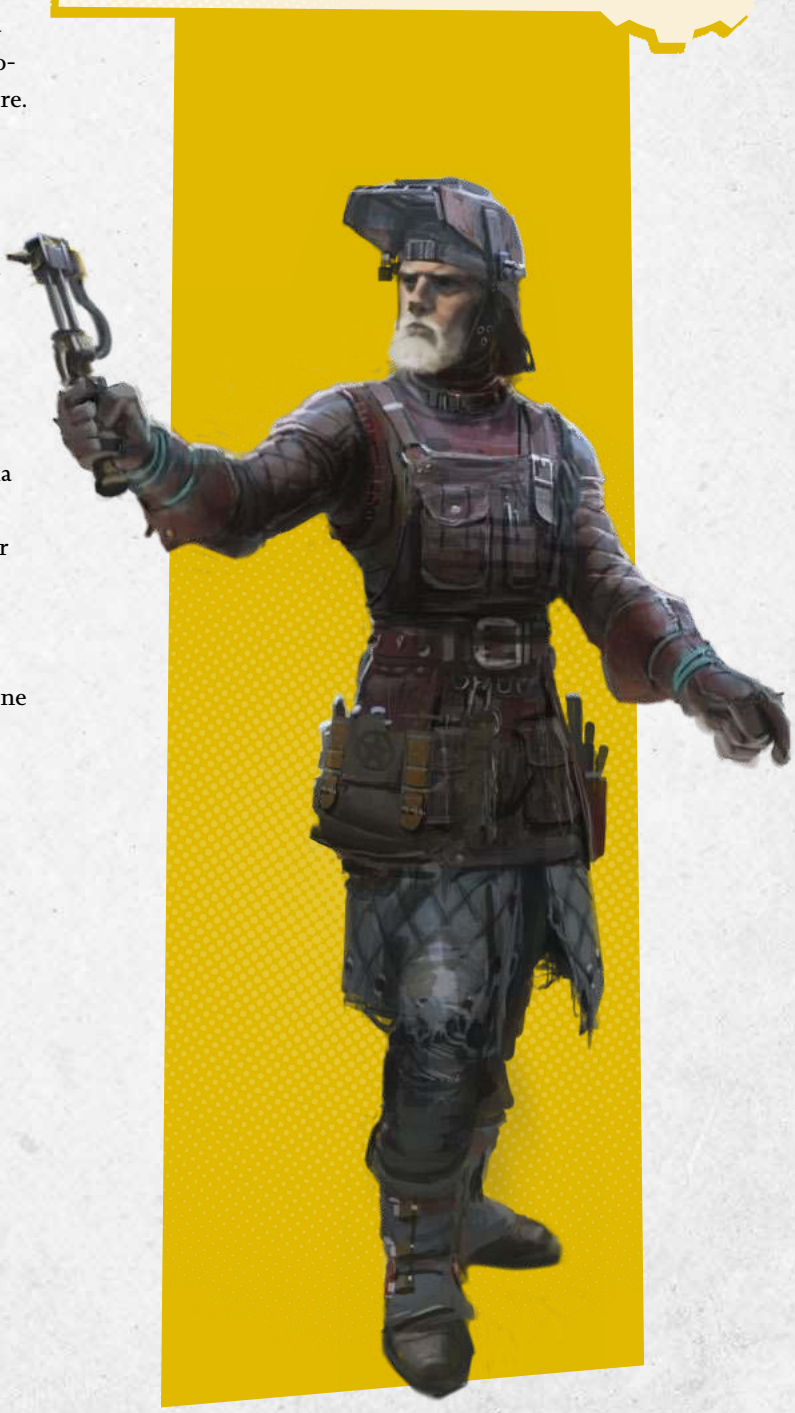
Il personaggio può essere un discendente di un cavaliere o di un paladino, nato nella Confraternita e fermo sostenitore della loro dottrina, oppure può essere una nuova recluta che si impegna per la causa e cerca di salire tra le fila dell'organizzazione.

Anche se la Confraternita condivide un obiettivo comune, le sue diramazioni nella Zona Contaminata possono avere credenze e protocolli diversi e non sono così uniti come appaiono dall'esterno. Mentre la Confraternita d'Acciaio della costa occidentale guerreggiava con la Repubblica della Nuova California per il recupero della tecnologia e gli sforzi di espansione della RNC, il capitolo della costa orientale fu effettivamente isolato quando diede la priorità alla carità rispetto allo scambio di tecnologia e alla conservazione dell'attrezzatura prebellica. La missione dell'anziano Lyons divenne umanitaria, e mentre questo inizialmente le consentì di essere isolata, Arthur Maxson guidò la sua espansione di influenza da Washington D.C. lungo tutta la costa orientale, rifocalizzando gli sforzi sul recupero e lo sviluppo tecnologico.

Tratto: La Catena Che Unisce

Il personaggio ottiene una Specialità aggiuntiva da scegliere fra: Armi a Energia, Scienza o Riparare.

Come membro della Confraternita d'Acciaio, il personaggio è legato alla catena di comando: la Catena Che Unisce. Deve eseguire gli ordini dei suoi diretti superiori ed è responsabile dei propri fratelli subordinati. Se non adempie al suo dovere, verrà espulso dalla Confraternita e la tecnologia in suo possesso verrà recuperata, con ogni mezzo necessario.



MISTER HANDY

Il robot "Mister Handy" della General Atomics International è esploso sul mercato della robotica come un affidabile robot da costruzione, rinomato per la sua resistenza e facilità di manutenzione, ma la vera svolta è arrivata durante una collaborazione con RobCo per la produzione di un modello domestico.

Il personaggio è uno di questi automi domestici, prodotto in un periodo compreso tra il 2037 e il 2077, che cerca di fornire a ogni famiglia d'America il servizio di un maggiordomo. Dotato di una programmazione all'avanguardia, è dotato di iniziativa e può adattare il proprio codice per imparare di più da ciò che lo circonda. Questa capacità di autodeterminazione è ciò che ha permesso al personaggio di sopravvivere alla Grande Guerra; dove altri robot possono essersi rotti, il personaggio è riuscito a liberarsi dalle catene della programmazione e a trovare una vita per proprio conto.

Esistono molti modelli e il personaggio potrebbe provenire da una qualsiasi delle serie: Mister Handy, Mister Gutsy, Miss Nanny o Mister Orderly. È alimentato da un reattore nucleare, può sostituire il combustibile e riparare sé stesso o altre unità di Mister Handy. Il modello del personaggio ha tre braccia meccaniche e tre occhi meccanici, e la propulsione a getto permette di volteggiare, sempre che si abbia il combustibile necessario. Grazie a questo design robusto, è riuscito a sopravvivere finora.

PUNTI D'IMPATTO

Dato che la costituzione non è umanoide, i punti d'impatto sono diversi dal normale.

Punti d'Impatto dei Mister Handy

D20	PUNTO D'IMPATTO
1–2	Ottica (ferita come da Testa)
3–8	Corpo principale (ferita come per Torso)
9–11	Braccio 1
12–14	Braccio 2
15–17	Braccio 3
18–20	Propulsore (ferita come per la Gamba)

Accessori per Braccia

ACCESSORI	EFFETTO
Emettitore Laser	Permette di tagliare oggetti o effettuare attacchi a distanza usando un laser (vedere pistola laser, pag. 101).
Lanciafiamme	Permette di incendiare oggetti, cucinare cibo o effettuare attacchi a distanza con un lanciafiamme a corto raggio (vedere lanciafiamme, pag. 106).
Pistola Automatica 10mm	Può effettuare attacchi a distanza usando una pistola automatica da 10mm (vedere Pistola da 10mm con mod castello automatico, pag. 95).
Sega Circolare	Permette di tagliare oggetti ed effettuare attacchi in mischia con la sega circolare. La sega circolare infligge 3 danni fisici Penetrante 1.
Tenaglia	Permette di raccogliere oggetti che non pesino più di 18 kg e manipolare oggetti circostanti. È possibile anche effettuare attacchi senza armi (2 danni fisici) con la tenaglia.

Tratto: Robot Mister Handy

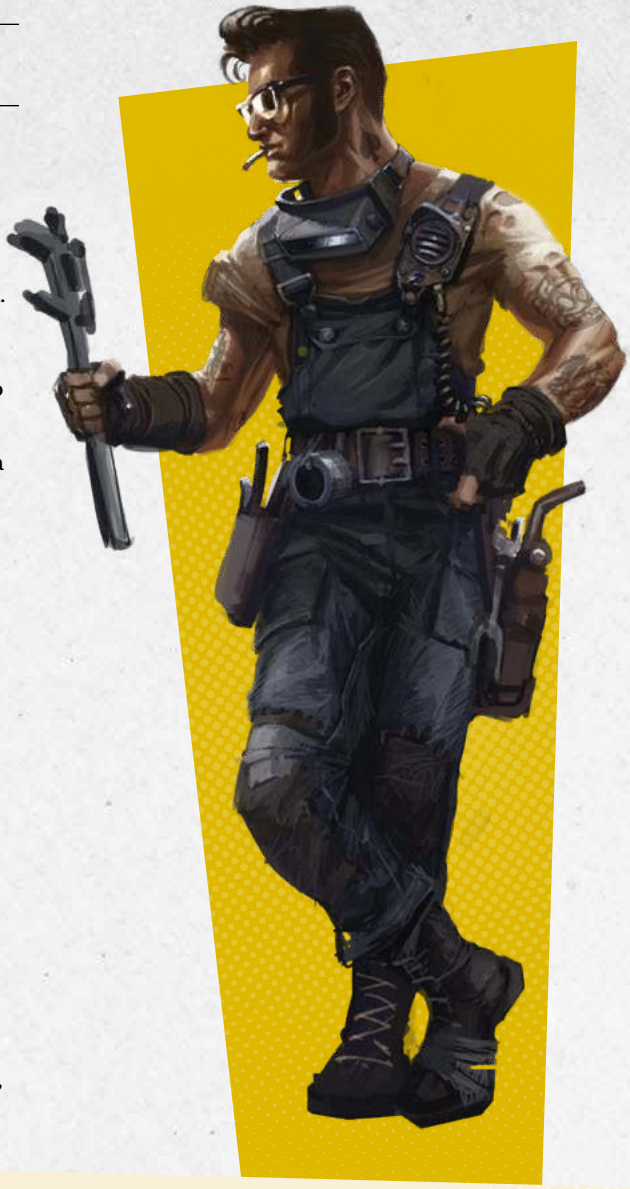
Il personaggio possiede una visione a 360° e sistemi sensoriali migliorati che possono rilevare odori, sostanze chimiche e radiazioni, riducendo di 1 la difficoltà delle prove di Percezione basate su vista e olfatto. È anche immune alle radiazioni e ai danni da veleno, ma non può utilizzare sostanze, né può trarre benefici da cibo, bevande o riposo. Utilizza il propulsore per muoversi, librandosi sul terreno, non influenzato da terreni difficili od ostacoli. Il peso trasportabile è di 75 kg e non può essere aumentato dalla Forza o con i talenti, ma può essere aumentato con un'armatura modificata. Non può essere guarito dalle ferite e non può curare i punti salute senza ricevere riparazioni (vedere *Curare i Robot*, pag. 34).

Non può interagire con il mondo fisico come fanno gli umani, è invece dotato di tre degli accessori per braccia dalla tabella degli *Accessori per Braccia*, determinati dalla scelta del set di equipaggiamento. Se si sceglie un braccio con un'arma installata, si ottengono anche 20 munizioni per quell'arma.

Senza tenaglie?

È possibile scegliere di non avere un accessorio a tenaglia quando si gioca Mister Handy, ma così facendo, sarà impossibile effettuare attacchi senza armi, manipolare oggetti ed effettuare prove che richiedono l'utilizzo delle abilità Scassinare, Riparare o Lanciare.

SOPRAVVISSUTO



L'eredità vivente delle persone che da sole si sono preparate per l'Armageddon. Sopravvissuto nel paesaggio apocalittico post-nucleare solo perché i suoi antenati hanno scavato, sono sopravvissuti e hanno stabilito abbastanza comunità per consentire il continuo dell'esistenza umana.

Il personaggio può provenire da uno dei tanti insediamenti, rifugi isolati o gruppi di viaggiatori che popolano scarsamente le terre desolate che vanno dalla costa occidentale alla costa orientale. Potrebbe provenire dalla Repubblica della Nuova California, portando avanti l'eredità del Vault 15 e di Shady Sands. Potrebbe combattere per proteggere altri, considerando un gruppo di sopravvissuti come i Minutemen o i Regolatori come la propria famiglia. Potrebbe anche essere uno spietato razziatore oppure essere nato in uno di questi gruppi, ma poi fuggito per riabilitarsi e riformarsi.

Da qualunque parte provenga, od ovunque vada, creare legami e mettere radici può essere difficile. I sopravvissuti sono diffidenti per natura nei confronti di chiunque e sono sempre sul chi va là in attesa del prossimo truffatore, razziatore o ladro che prenderà le loro risorse duramente guadagnate. Anche viaggiare per grandi distanze è difficile, molti sopravvissuti in viaggio (in particolare le carovane commerciali) si spostano tra grandi insediamenti all'interno della loro area della Zona Contaminata, piuttosto che viaggiare da costa a costa.

Tratti

È possibile scegliere due dei seguenti tratti, oppure un tratto e un talento aggiuntivo. Ogni tratto ha un beneficio e può essere accompagnato da una penalità.

TRATTO	BENEFICIO	PENALITÀ
Colpo Veloce	Se esegue una seconda azione maggiore in combattimento per effettuare un attacco a distanza, il costo di tale azione maggiore aggiuntiva sarà di 1 PA invece di 2.	Non è possibile beneficiare dell'azione minore Mirare in questa azione frenetica.
Dotato	Scegliere due attributi S.P.E.C.I.A.L. e aumentarli di +1 ciascuno.	Il numero massimo di Punti Fortuna è pari all'attributo di Fortuna del personaggio, meno uno.
Educato	Il personaggio possiede una specialità aggiuntiva.	Quando fallisce una prova di abilità usando un'abilità diversa da una specialità, il GM ottiene 1 PA.
Mano Pesante	Il bonus ai Danni in Mischia aumenta di +1 .	Gli attacchi in mischia e senza armi subiscono una complicazione con un 19 o 20, invece che solo con un 20.
Minuto	È possibile lanciare nuovamente 1d20 in tutte le prove di AGI basate su equilibrio o contorsione.	Il peso trasportabile è pari a 75 + (2,5 × FOR) kg, invece che 75 + (5 × FOR) kg.

SUPERMUTANTE

Il personaggio è un brutale umano mutante, costretto a evolversi attraverso gli esperimenti sconsiderati della perversa scienza del mondo pre e post-bellico. Infettato dal Virus Evoluzione Forzata (V.E.F.), il corpo del personaggio è mutato in una macchina assassina alta e muscolosa, colma di rabbia.

Può essere stato creato dall'esercito del Maestro nella base militare di Mariposa, in California, mentre compiva esperimenti su vittime umane contro la loro volontà e si è poi unito a una delle fazioni alla sua morte per attaccare o ricostruire la Zona Contaminata e i suoi superstiti. Le origini del personaggio potrebbero fondare le loro radici nel Programma di Sperimentazione Evolutiva del Vault 87, i cui gruppi di supermutanti terrorizzano la Zona Contaminata della Capitale. Può essere stato rapito nel Commonwealth ed esposto al V.E.F. dall'Istituto per venir poi rispedito nella terra desolata, costretto a vedersela da solo o unendosi a piccole bande di razziatori. Oppure può essere stato un residente di Huntersville, in Appalachia, il cui approvvigionamento idrico è stato contaminato dal virus e le mutazioni sono andate fuori controllo.

Anche se questi supermutanti condividono le stesse qualità, i gruppi formati dai tre ceppi non si sono mescolati e ci sono poche prove che ci siano stati dei contatti tra loro. Mentre alcuni gruppi hanno migrato o si sono spostati nel corso della vita, nessuno ha viaggiato abbastanza lontano da incontrarsi l'un l'altro, quindi il luogo in cui si svolgono le missioni probabilmente detterà l'origine del personaggio.

Tratto: Evoluzione Forzata

Gli attributi iniziali di Forza e Resistenza sono aumentati di +2 ciascuno e il limite massimo degli attributi Forza e Resistenza è aumentato a 12. Il limite massimo di Intelligenza e Carisma è ridotto a 6. Non è possibile avere più di 4 gradi in nessuna abilità. Il personaggio è immune ai danni da radiazioni e da veleno.

È alto più di due metri e il suo corpo è massiccio e muscoloso. La pelle è verde, gialla o grigia, indipendentemente dal colore che aveva quando era umano. Non sembra invecchiare, ma è sterile. Può indossare solo un'armatura che è stata fatta per essere indossata da un supermutante.

FASE 2: AUMENTARE GLI ATTRIBUTI S.P.E.C.I.A.L.

All'inizio della creazione del personaggio, **tutti gli attributi S.P.E.C.I.A.L. hanno un valore iniziale di 5** (a meno che l'origine nella *Fase 1: Origine* non indichi altrimenti). **Il giocatore ha 5 punti da spendere per aumentare gli attributi** e ogni punto speso aumenta un singolo attributo di 1. Questi punti vengono utilizzati per acquistare gradi in qualsiasi attributo di S.P.E.C.I.A.L.

Nessun attributo può essere aumentato oltre il 10, anche se l'Origine può alterare il limite per alcuni attributi. È possibile ridurre un attributo S.P.E.C.I.A.L. a 4 per ottenere un punto da spendere in un altro attributo S.P.E.C.I.A.L. Gli attributi S.P.E.C.I.A.L. forniscono parte del numero bersaglio per le prove di abilità e contribuiscono alla maggior parte delle statistiche derivate.

S.P.E.C.I.A.L. Gamma di Attributi

Alcuni giocatori preferiscono l'equilibrio alla specializzazione eccessiva, mentre altri preferiscono focalizzarsi su un campo in particolare, massimizzando i loro attributi e abilità in un compito a scapito della versatilità. È possibile utilizzare le matrici pre-generate qui di seguito per assegnare valori agli attributi S.P.E.C.I.A.L., in qualsiasi ordine. Questi valori comprendono già i 5 punti iniziali, ma non tengono conto dell'origine del personaggio.

- **Equilibrato:** 6, 6, 6, 6, 6, 5, 5
- **Focalizzato:** 8, 7, 6, 6, 5, 4, 4
- **Specializzato:** 9, 8, 5, 5, 5, 4, 4

FASE 3: SPECIALITÀ E ACQUISTO DEI GRADI DI ABILITÀ

In seguito, **vengono scelte tre abilità che saranno le specialità del personaggio**. Le specialità sono le abilità più importanti per il personaggio e rappresentano aree specifiche di competenza e conoscenza che il personaggio possiede. L'origine può garantire una specialità aggiuntiva.

Quando il giocatore utilizza una specialità, ottiene un successo critico su ogni dado con risultato pari o inferiore al grado di abilità (vedere *Successi Critici*, pag. 14).

Tutte le specialità iniziano con 2 gradi. Ogni altra abilità inizia con 0 gradi.

Successivamente è possibile acquistare gradi nelle altre abilità. **Il personaggio possiede un numero totale di punti abilità pari a 9 + INT**, ogni punto abilità può essere speso per acquistare un grado in un'abilità qualunque. Durante la creazione del personaggio, non è possibile portare nessuna abilità a un grado superiore al 3, a meno che non si stia creando un personaggio di livello 3 o superiore.

Le abilità hanno un grado massimo di 6.
Non si può aumentare il grado di un'abilità oltre il 6, in nessun modo.

FASE 4: SCEGLIERE IL PRIMO TALENTO

Un personaggio è più della somma delle sue parti, e gli attributi e le abilità di un personaggio da soli non offrono un quadro completo di ciò di cui è veramente capace. Il personaggio ha una marcia in più: si tratta dei talenti., si tratta dei talenti. I talenti sono vantaggi specifici del PG nel suo approccio personale alle sfide. Assumono la forma di un bonus meccanico (ripetere un lancio, punti azione bonus o sostituzioni di abilità) che si applica a una circostanza specifica.

Molti talenti hanno uno o più requisiti. Questi requisiti devono essere soddisfatti prima di poter selezionare il talento per il personaggio, ad esempio avere oltre un certo valore di un attributo S.P.E.C.I.A.L.

Ogni talento ha una condizione e un beneficio. La condizione descrive le circostanze in cui il talento può essere utilizzato, il beneficio descrive cosa si può fare con esso.

È possibile scegliere un unico talento dalla lista di cui il PG soddisfi i requisiti. Alcuni talenti hanno più gradi che possono essere selezionati: ogni grado conta come una singola scelta di talento durante la creazione e la progressione del personaggio.

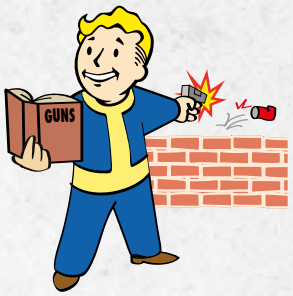
Requisiti di Livello

Quando in un talento c'è la dicitura "i requisiti di livello aumentano di X", significa che acquistando il talento durante la creazione o avanzamento del personaggio, il livello richiesto per ottenere il grado successivo viene aumentato ogni volta del numero indicato.

Per esempio, prendendo il talento Donatore di Vita al livello 5, è necessario essere di livello 10 per prendere il secondo grado e di livello 15 per il terzo. È anche possibile prendere il talento Donatore di Vita al livello 9 e poi il secondo grado al livello 10, poiché i requisiti sono soddisfatti in entrambi i casi.

LISTA DEI TALENTI

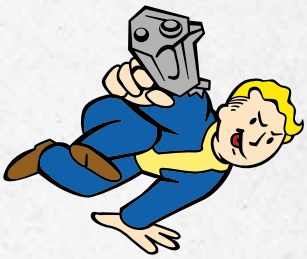
ABILE



Gradi: 10
Requisiti: livello 3+

Consente di aggiungere +1 grado a due abilità, o +2 gradi a un'abilità. Nessuna abilità può avere più di 6 gradi. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 3.

ACCURATEZZA



Gradi: 1
Requisiti: AGI 9

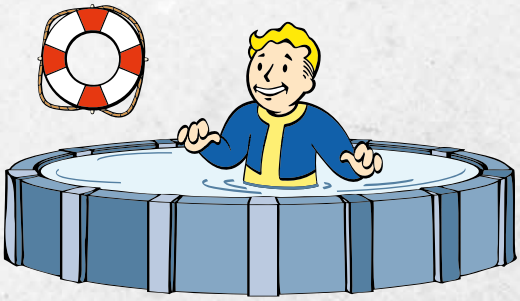
Una volta per combattimento, è possibile tirare nuovamente tutti i su un singolo tiro di danno senza spendere punti Fortuna.

ACQUATICITÀ

Gradi: 2
Requisiti: COS 5, Livello 1+

L'acqua è un'alleata del personaggio. Al grado 1, non si subiscono più danni da radiazioni nuotando in acqua irradiata e può trattenere il respiro per il doppio del tempo normale.

Al grado 2, i nemici aggiungono +2 alla difficoltà nelle prove per individuare il personaggio mentre è sommerso sott'acqua. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 3.



ALLEATO MISTERIOSO

Gradi: 1
Requisiti: FRT 7

Di tanto in tanto, uno straniero misterioso viene in aiuto del personaggio, con risultati letali. All'inizio di un combattimento, il giocatore può spendere 1 punto Fortuna. Così facendo, in qualsiasi momento della scena il GM può far apparire l'Alleato Misterioso che effettua un singolo attacco a distanza contro un nemico che il PG ha attaccato, o da cui è stato appena attaccato, e poi svanisce. Se si spende un punto Fortuna e l'Alleato Misterioso non appare, il GM deve restituire il punto Fortuna speso.

L'Alleato Misterioso ha un punteggio di AGI 10 e Armi Leggere 6; Armi Leggere è considerata come una specialità. Tira sempre 3d20 per gli attacchi, invece di 2d20, e il suo attacco (che utilizza un revolver .44 Magnum personalizzato) infligge 8 di danno fisico Violento e Penetrante 1. Appare sempre entro la gittata ideale per la sua arma. Qualsiasi tentativo di scoprire dove sia andato l'Alleato Misterioso dopo l'attacco fallisce.

ALLENAMENTO INTENSIVO

Gradi: 10
Requisiti: livello 2+

Aumenta un qualsiasi attributo S.P.E.C.I.A.L di 1. Come di regola, gli attributi S.P.E.C.I.A.L non possono essere aumentati oltre il 10 usando questo metodo. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 2.

AMICO DEGLI ANIMALI

Gradi: 2
Requisiti: CAR 6, Livello 1+

Al grado 1, ogni volta che una creatura PNG con la parola chiave Mammifero, Lucertola o Insetto attacca il PG, lanciare 1 : se si ottiene un risultato che non sia un Effetto, la creatura sceglie di non attaccare, tuttavia può sempre attaccare un altro personaggio.

Al grado 2, è possibile tentare una prova di **CAR + Sopravvivenza** con una difficoltà di 2 come azione maggiore. Se la prova ha successo, l'animale tratta il personaggio come un amico e attaccherà chiunque lo minacci. Animali Potenti e Leggendari non vengono influenzati da questo talento. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 5.

ARDITO

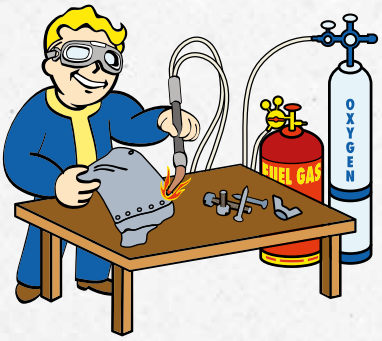
Gradi: 1
Requisiti: FRT 7

Ogni volta che effettua una prova di abilità e acquista uno o più d20 dando Punti Azione al gamemaster, il personaggio può tirare nuovamente 1d20 in quella prova. Non può acquistare questo talento se già possiede Prudente.

ARMAIOLO

Gradi: 4
Requisiti: FOR 5, INT 6

È possibile modificare l'armatura con le modifiche per l'armatura. Ogni grado in questo talento sblocca un livello aggiuntivo di modifiche: il grado 1 sblocca le modifiche di livello 1, il grado 2 quelle di livello 2, e così via.



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

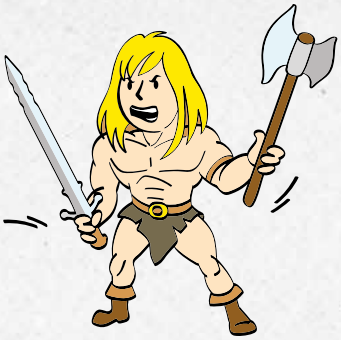
ARRABATTARE

Gradi: 1
Requisiti: Nessuno

Permette di riparare un oggetto senza bisogno di utilizzare alcun componente. Tuttavia, la riparazione è temporanea e l'oggetto si romperà di nuovo alla prossima complicazione subita mentre viene utilizzato. L'intervallo di complicazione di tutte le prove di abilità per usare l'oggetto aumenta di 1, con un risultato di 19-20.

BARBARO

Gradi: 1
Requisiti: FOR 7, livello 4+, non per i robot



La Resistenza ai Danni Fisici aumenta su tutti i punti d'impatto in base alla FOR del personaggio. Non si ricevono i benefici di questo talento mentre si indossa un'Armatura Atomica.

- **FOR 7–8:** +1 RD fisici
- **FOR 9–10:** +2 RD fisici
- **FOR 11+:** +3 RD fisici

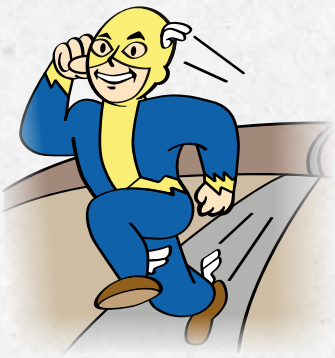
BARICENTRO

Gradi: 1
Requisiti: AGI 7

Quando effettua un attacco a distanza, può scegliere di colpire il Torso del bersaglio (o equivalente, per le creature che usano una tabella dei punti d'impatto diversa) senza aumentare la difficoltà dell'attacco. Inoltre, può tirare nuovamente 1d20 quando effettua la prova per l'attacco.

BATTITORE

Gradi: 1
Requisiti: PER 6, COS 6



Quando si viaggia su lunghe distanze attraverso le terre selvagge, una prova di **PER + Sopravvivenza** effettuata con successo (difficoltà determinata dal GM, in base al terreno) dimezza la durata del viaggio.

BERSAGLIO MOBILE

Gradi: 1
Requisiti: AGI 6

Quando si esegue l'azione Scatto, la Difesa del PG aumenta di +1 fino all'inizio del suo turno successivo.

BLITZ

Gradi: 2
Requisiti: AGI 9, Livello 1+

Quando il personaggio entra a portata di un avversario e compie un attacco in mischia contro di lui nello stesso turno, può tirare di nuovo un d20 per l'attacco.

Al grado 2, infligge anche +1 danni con l'attacco. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 3.

BOOM-FU

Gradi: 3
Requisiti: AGI 10, Livello 1+

Quando effettua un attacco a distanza con successo, può spendere 1 PA e 1 munizione per colpire un secondo bersaglio a distanza ravvicinata dal bersaglio iniziale. Il secondo bersaglio subisce la stessa quantità di danni del bersaglio iniziale. Al grado 2, è possibile spendere 2 PA e 2 munizioni per colpire due bersagli aggiuntivi. Al grado 3, è possibile spendere 3 PA e 3 munizioni per colpire tre bersagli aggiuntivi. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 5.

BORSEGGIO

Gradi: 3
Requisiti: PER 8, AGI 8, Livello 1+

Al grado 1, è possibile ignorare la prima complicazione ottenuta quando si effettua una prova di **AGI + Furtività** per rubare un oggetto da qualcuno o per mettergli qualcosa in tasca.

Al grado 2, è possibile tirare di nuovo 1d20 della riserva di dadi del personaggio quando tenta di borseggiare qualcuno. Al grado 3, riduce di 1 la difficoltà dei tentativi di borseggiare qualcuno.

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

Borseggiare

Rubare un oggetto portato da qualcun altro, o nascondere un oggetto sulla propria persona, è un trucco di sopravvivenza sorprendentemente prezioso nella Zona Contaminata ed è utile avere un'idea di quanto sia facile o difficile un determinato furto.

Borseggiare è una prova di **AGI + Furtività**, con una difficoltà base di 1. Il successo permette di prendere un oggetto di peso pari o inferiore a 0,5 kg dalle tasche, dal marsupio o altro di un personaggio, oppure di mettere un oggetto delle stesse dimensioni in una tasca a qualcuno senza essere scoperto. Il fallimento significa che il tentativo è stato notato.

Se l'oggetto che si sta rubando o mettendo in tasca pesa più di 0.5 kg, allora la difficoltà aumenta di 1. Se pesa più di 5 kg, allora la difficoltà aumenta di 2. Allo stesso modo, i borseggiatori particolarmente abili possono rimuovere piccoli oggetti che una persona indossa, come ad esempio rubare un orologio da polso durante una stretta di mano, anche questa prova avrà un +1 alla difficoltà.

Il borseggio può diventare una prova contrapposta se il bersaglio è diffidente o sospettoso.

CACCIATORE

Gradi: 1
Requisiti: COS 6

Quando effettuato contro un PNG con una delle parole chiave Mammifero, Lucertola, Insetto o Mutato, l'attacco del PG riceve l'effetto di danno Violento, se ancora non lo possedeva.

CARNEFICINA

Gradi: 1
Requisiti: FRT 6

Quando il personaggio infligge un colpo critico, tira 1 : se il risultato è un Effetto, infligge una ferita aggiuntiva in un punto casuale.

CECCHINO

Gradi: 1
Requisiti: PER 8, AGI 6

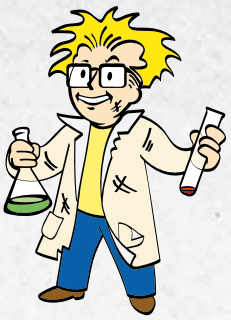
Quando effettua l'azione minore Mirare e poi esegue un attacco a distanza con un'arma a due mani dotata della qualità Precisa, il PG può specificare un punto di impatto da colpire senza che la difficoltà dell'attacco aumenti.

CERCATORE FORTUNATO

Gradi: 3
Requisiti: FRT 5, Livello 2+

Ogni volta che tira per determinare la quantità di soldi trovata, ne ottiene una quantità maggiore. Al grado 1, trova +3 tappi aggiuntivi. Al grado 2, trova +6 tappi aggiuntivi. Al grado 3, trova +10 tappi aggiuntivi. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

CHIMICO



Gradi: 1
Requisiti: INT 7

Le sostanze create dal PG durano il doppio (vedere pag. 164). Inoltre, sblocca le formule per le sostanze che hanno questo talento come requisito.

CHIRURGO DEI FUCILI

Gradi: 1
Requisiti: FOR 5, AGI 7

Gli attacchi a distanza con fucili a pompa ottengono l'effetto di danno Penetrante 1, o aggiungono +1 al valore di qualsiasi effetto di danno Penetrante X già presente sull'arma.

COLLEZIONISTA DI TAPPI

Gradi: 1
Requisiti: CAR 5

Quando compra o vende oggetti, il personaggio può aumentare o diminuire il prezzo dei beni scambiati del 10%.

COLPO PENETRANTE

Gradi: 1
Requisiti: FOR 7

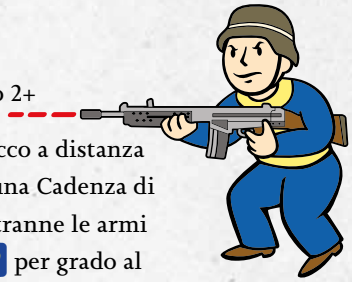
Gli attacchi senza armi e con armi da mischia con lama del personaggio ottengono l'effetto di danno Penetrante 1, oppure aggiungono +1 al valore di qualsiasi effetto di danno Penetrante X già presente.

COMANDANTE LASER

Gradi: 2
Requisiti: PER 8, Livello 2+

Quando il PG effettua un attacco con un'arma a energia a distanza, il danno è aumentato di +1 per ogni grado in questo talento. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

COMMANDO



Gradi: 2
Requisiti: AGI 8, Livello 2+

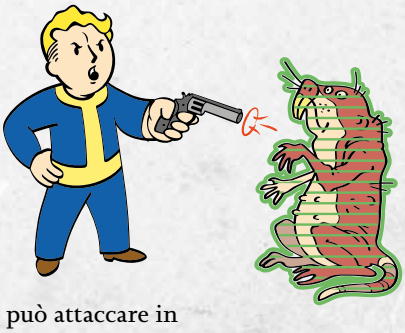
Quando effettua un attacco a distanza con qualsiasi arma con una Cadenza di Fuoco di 3 o superiore (tranne le armi pesanti), aggiunge +1 per grado al danno dell'arma. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 3.

COMPRENSIONE

Gradi: 1
Requisiti: INT 6

Dopo aver utilizzato il bonus fornito dalla lettura di una rivista, tirare 1 . Se il risultato è un Effetto, è possibile utilizzare quel bonus una volta in più.

CONSAPEVOLEZZA



Gradi: 1
Requisiti: PER 7

Quando effettua l'azione minore Mirare su un bersaglio a distanza Ravvicinata, il PG individua i suoi punti deboli e può attaccare in modo più efficiente. L'attacco successivo effettuato contro quel bersaglio guadagna l'effetto Penetrante 1 o migliora di 1 il grado di qualsiasi effetto di danno Penetrante X posseduto.

CREATURA NOTTURNA

Gradi: 1
Requisiti: PER 7

Consente di ridurre di 1 ogni aumento di difficoltà dovuto all'oscurità.

CRITICI MIGLIORATI

Gradi: 1
Requisiti: FRT 9

Quando si infliggono uno o più danni a un nemico, è possibile spendere 1 Punto Fortuna per infliggere automaticamente un colpo critico, provocando una ferita.

DOGMEAT

Gradi: 1
Requisiti: CAR 5

Non sei solo nelle terre selvagge. Hai un cane da compagnia come amico e alleato nei momenti di pericolo. Il profilo del cane usa lo stesso di Dogmeat, mostrato qui a lato, e viene trattato come una creatura PNG alleata sotto il controllo del PG (vedere pag. 338). Se ha bisogno di procurarsi cibo e acqua, il cane bada a sé stesso. Se viene ucciso, è possibile cercare un nuovo cane prima dell'avventura successiva o scambiare questo talento con un altro al termine dell'avventura.

DONATORE DI VITA

Gradi: 5
Requisiti: livello 5+

Aumenta i punti salute massimi di una quantità pari al valore di Costituzione del personaggio. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 5.

Dogmeat

Livello 1, Mammifero, Creatura Normale

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
5	4	2	—	1

PS	INIZIATIVA	DIFESA
6	Come il PG	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA
25 kg	—

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	0	0

ATTACCHI

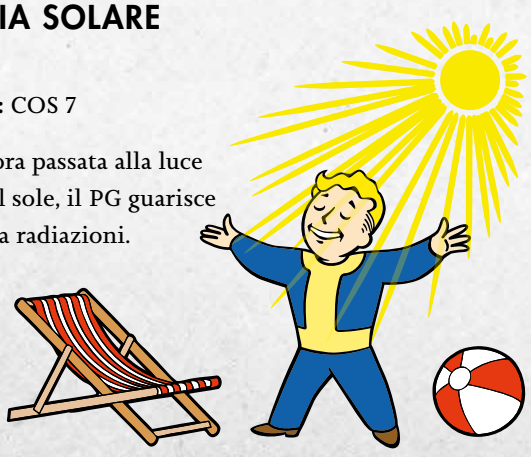
- **MORSO: CORPO + MISCHIA** (NB 7), 2 Violento, Danno fisico

ABILITÀ SPECIALI

- **SENSI ACUTI:** Uno o più dei sensi di Dogmeat sono particolarmente acuti; possono tentare di individuare creature o oggetti normalmente non individuabili da un personaggio. Inoltre riduce di 1 la difficoltà di tutte le prove su PER (fino a un minimo di 0).
- **CANE D'ASSALTO:** Quando assiste il personaggio in un attacco, Dogmeat deve entrare a Portata del bersaglio per infliggere i propri danni da mischia al bersaglio se l'attacco ha successo.
- **COMPAGNO:** Il livello di Dogmeat è pari a quello del PG e aumenta quando questi sale di livello. Quando il personaggio raggiunge il livello 3 e a ogni livello dispari successivo, aumentare Corpo o Mente di Dogmeat di +1. I PS di Dogmeat aumentano di +1 per ogni livello e a ogni aumento di Corpo. Il danno da morso di Dogmeat aumenta di +1 al 5° livello e ogni 5 livelli successivi.

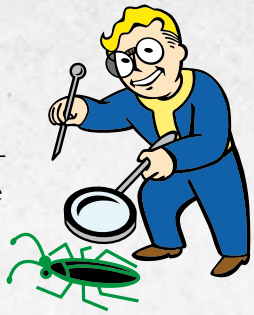
ENERGIA SOLARE

Gradi: 1
Requisiti: COS 7



Per ogni ora passata alla luce diretta del sole, il PG guarisce 1 danno da radiazioni.

ENTOMOLOGO



Gradi: 1
Requisiti: INT 7

Quando effettua un attacco contro un PNG con la parola chiave Insetto, l'attacco del personaggio ottiene l'effetto di danno Penetrante 1 o migliora di +1 il grado di qualsiasi effetto Penetrante X dell'arma.

ESPERTO DI ROBOTICA

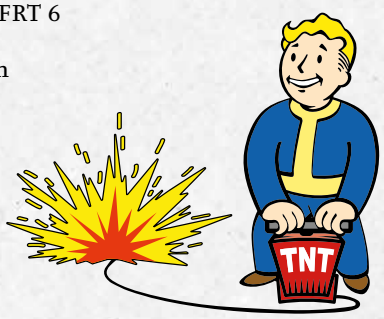
Gradi: 3
Requisiti: INT 8, Livello 2+

Al grado 1, il PG può modificare l'armatura, i supporti delle armi e i moduli dei robot con modifiche di livello 1. Al grado 2 ottiene l'accesso alle modifiche di livello 2 e la difficoltà delle prove per riparare i robot è permanentemente ridotta di 1. Al grado 3 ottiene l'accesso alle modifiche di livello 3 e può riprogrammare i robot per svolgere una funzione diversa o alterare il loro comportamento a discrezione del GM.

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

ESPERTO IN DEMOLIZIONE

Gradi: 1
Requisiti: PER 6, FRT 6



Quando effettua un attacco utilizzando un'arma con la qualità Esplosione, l'attacco ottiene l'effetto di danno Violento. Inoltre, sblocca le formule per gli Esplosivi che hanno questo talento come requisito.

ESTRAZIONE RAPIDA

Gradi: 1
Requisiti: AGI 6

Ad ogni turno, il personaggio può estrarre una singola arma o un oggetto che ha addosso, senza usare un'azione minore.

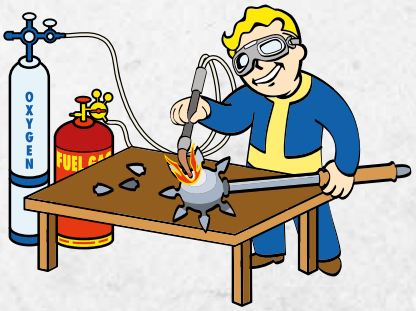
EVASIVO

Gradi: 2
Requisiti: AGI 6, Livello 4

Al grado 1, quando effettua l'azione maggiore Difendere, il personaggio riduce di 1 la difficoltà della prova di abilità. Al grado 2, il costo in PA per aumentare ulteriormente la Difesa è ridotto a 1 PA. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 6.

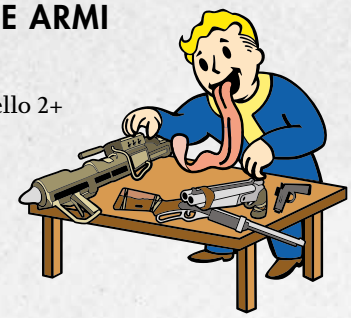
FABBRO

Gradi: 3
Requisiti: FOR 6, Livello 2+



È possibile modificare le armi da mischia con le modifiche per armi da mischia. Ogni grado in questo talento sblocca un livello aggiuntivo di modifiche: il grado 1 sblocca le modifiche di livello 1, il grado 2 quelle di livello 2, e così via. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

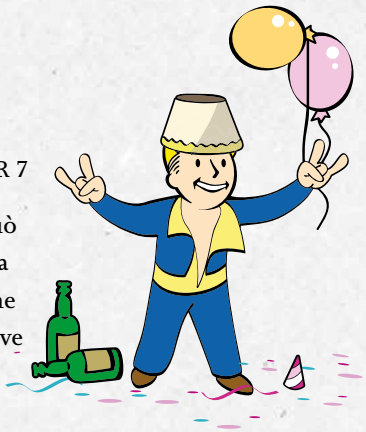
FANATICO DELLE ARMI



Gradi: 4
Requisiti: INT 6, Livello 2+

È possibile modificare le armi leggere e le armi pesanti con le modifiche per armi. Ogni grado in questo talento sblocca un livello aggiuntivo di modifiche: il grado 1 sblocca le modifiche di livello 1, il grado 2 quelle di livello 2, e così via. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

FESTAIOLO



Gradi: 1
Requisiti: COS 6, CAR 7

Il personaggio non può sviluppare dipendenza dalle bevande alcoliche e ogni volta che ne beve una, ripristina +2 PS.

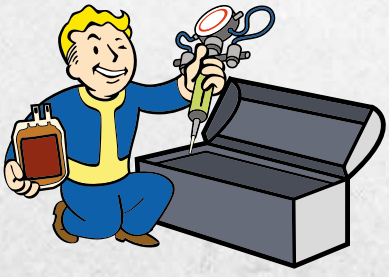
FISICO NUCLEARE

Gradi: 1
Requisiti: INT 9

Ogni volta che utilizza un'arma che infligge danni da radiazioni o ha l'effetto di danni radioattivi, ogni Effetto ottenuto infligge un punto aggiuntivo di danno da radiazioni.

Inoltre, i nuclei di fusione utilizzati hanno 3 cariche aggiuntive.

FIUTA FARMACI



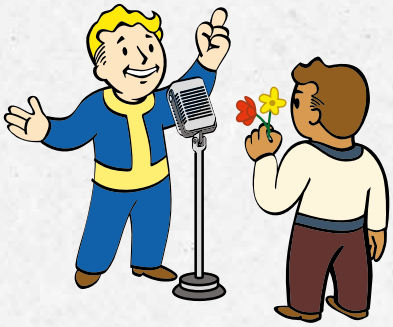
Gradi: 1
Requisiti: FRT 6

Quando saccheggia un luogo in cui si trovano medicine o sostanze, il personaggio ottiene 1 oggetto aggiuntivo, determinato casualmente, senza spendere PA.

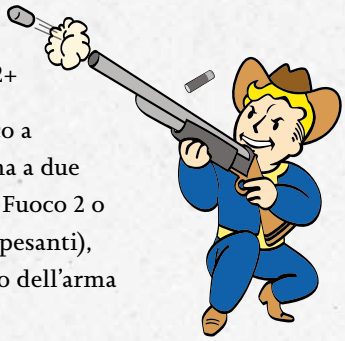
FONTE D'ISPIRAZIONE

Gradi: 1
Requisiti: CAR 8

In quanto modello esemplare, il numero massimo di PA che il gruppo può conservare è aumentato di 1.



FUCILIERE



Gradi: 2
Requisiti: AGI 7, Livello 2+

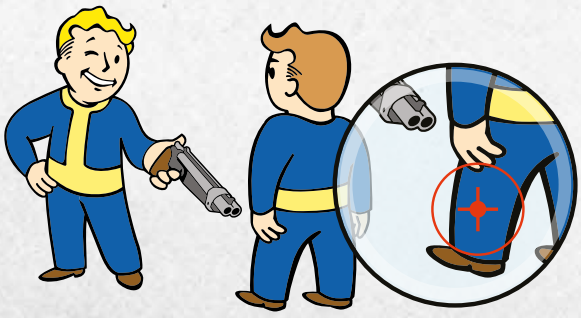
Quando effettua un attacco a distanza con qualsiasi arma a due mani con una Cadenza di Fuoco 2 o superiore (tranne le armi pesanti), aggiungere +1 al danno dell'arma per ogni grado.

Al grado 2, aggiungere anche l'effetto di danno Penetrante 1, oppure aggiungere +1 a qualsiasi effetto di danno Penetrante X già presente sull'arma. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

FUOCO CONCENTRATO

Gradi: 1
Requisiti: PER 8, AGI 6

Quando effettua un attacco a distanza e spende munizioni per aumentare il danno, il personaggio può tirare nuovamente fino a 3 per il tiro dei danni.



FURFANTE

Gradi: 1
Requisiti: CAR 7

È possibile ignorare la prima complicazione ottenuta quando si effettua una prova di **CAR + Oratoria** per convincere qualcuno di una menzogna.

FURIA NERD!

Gradi: 3
Requisiti: INT 8, Livello 2+

Quando la salute del personaggio scende al di sotto di ¼ della salute massima, aggiungere +1 alla RD fisici, +1 alla RD da energia e +1 al danno di tutti gli attacchi.

Al grado 2, i valori aumentano a +2 RD e +2 danni .
Al grado 3, i valori aumentano a +3 RD e +3 danni .

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

GUARIGIONE MIGLIORATA

Gradi: 1
Requisiti: COS 6, non per robot

Quando effettua una prova di **COS + Sopravvivenza** per guarire dalle ferite, il primo d20 aggiuntivo è gratuito. Si applica comunque il limite massimo di 5d20.

GUARITORE

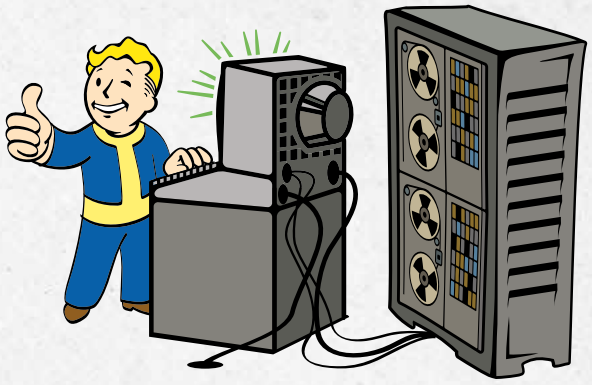
Gradi: 3
Requisiti: INT 7, Livello 1+

Quando guarisce i PS di un paziente usando l'azione Primo Soccorso, aumenta la quantità di PS curati di +1 per ogni grado di questo talento. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 5.

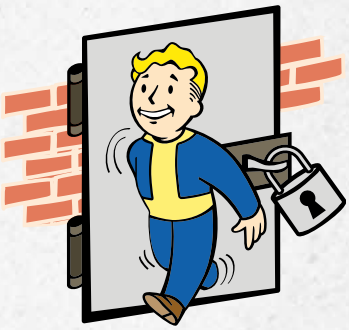
HACKER

Gradi: 1
Requisiti: INT 8

La difficoltà delle prove di abilità per hackerare i computer è ridotta di 1, fino a un minimo di 0.



INFILTRATO



Gradi: 1
Requisiti: PER 8

Quando si effettua una prova di abilità per scassinare una porta o un contenitore, è possibile tirare di nuovo 1d20.

LADRO ESPERTO

Gradi: 1
Requisiti: PER 8, AGI 9

Quando si tenta di scassinare una serratura o di borseggiare qualcuno, la difficoltà della prova di abilità dell'avversario per individuare il personaggio è aumentata di +1.

LE DIMENSIONI CONTANO

Gradi: 3
Requisiti: COS 7, AGI 6

Quando si effettua un attacco a distanza con un'arma pesante, aggiungere +1 al danno dell'arma per ogni grado. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

LINGUA SCIOLTA

Gradi: 1
Requisiti: CAR 6

Quando effettua una prova di Commercio o di Oratoria in una prova contrapposta, è possibile tirare nuovamente 1d20.

MANGIASERPI

Gradi: 1
Requisiti: COS 7

La resistenza del personaggio ai danni da veleno aumenta di +2.

MANI VELOCI

Gradi: 1
Requisiti: AGI 8

Il personaggio è in grado di ricaricare le armi da fuoco più velocemente. Quando effettua un attacco a distanza, il personaggio può spendere 2 PA per aumentare di +2 la Cadenza di Fuoco della sua arma per quell'attacco.

MEDICO

Gradi: 1
Requisiti: INT 8

Quando utilizza l'azione Primo Soccorso per cercare di curare una ferita, il personaggio può ripetere il lancio di 1d20.

MELTDOWN

Gradi: 1
Requisiti: PER 10

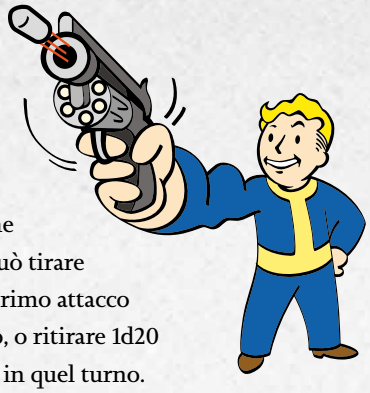
Quando si uccide un nemico con un'arma a energia, questo esplode. Lanciare un numero di pari alla metà del danno dell'arma (arrotondato per difetto). Per ogni Effetto ottenuto, una creatura entro distanza Ravvicinata del nemico esploso (a partire dalla più vicina) subisce un danno da energia pari al totale di ottenuti.

METABOLISMO VELOCE

Gradi: 3
Requisiti: COS 6, Livello 1+, non per robot

Quando recupera uno o più PS da una fonte diversa dal riposo, aumenta i PS totali recuperati di +1 per grado in questo talento. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 3.

MIRA PRECISA



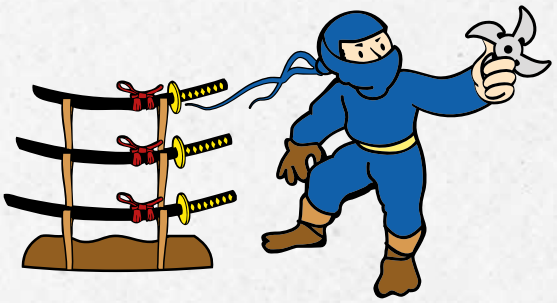
Gradi: 1
Requisiti: FOR 8, AGI 7

Quando effettua l'azione minore Mirare, il PG può tirare nuovamente 2d20 sul primo attacco effettuato in quel turno, o ritirare 1d20 sugli attacchi effettuati in quel turno.

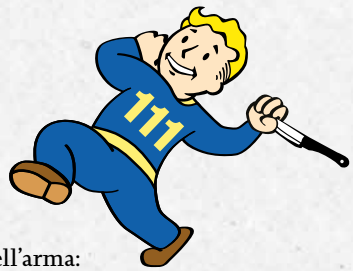
NINJA

Gradi: 1
Requisiti: AGI 8

Quando viene effettuato un attacco furtivo con un'arma da mischia o senza armi, il danno viene aumentato di +2 . Non è possibile ricevere i benefici di questo talento mentre si indossa un'Armatura Atomica.



OH ISSA!



Gradi: 1
Requisiti: FOR 8

Quando effettua un attacco con un'arma da lancio, è possibile spendere 1 PA per aumentare di un livello la distanza dell'arma: da Ravvicinata a Media, o da Media a Lunga.

PALMO PARALIZZANTE

Gradi: 1
Requisiti: FOR 8

Quando effettua un attacco senza armi e sceglie di colpire un punto specifico, l'attacco ottiene l'effetto del danno Stordimento.

PASSO PIUMATO

Gradi: 1
Requisiti: Nessuno

Quando si lanciano i dadi per generare delle complicazioni su una prova di abilità basata su Agilità, è possibile ignorare una complicazione per ogni PA speso. Inoltre, è possibile tirare di nuovo 1d20 su qualsiasi prova di **AGI + Atletica** per evitare trappole con attivazione a pressione o meccanismi simili.

PEZZO GROSSO

Gradi: 1
Requisiti: FOR 8

Quando si effettua un attacco da mischia con un'arma a due mani, l'arma ottiene l'effetto di danno Violento.

PIROMANE

Gradi: 3
Requisiti: COS 6, Livello 2+

Il danno inflitto utilizzando armi basate sul fuoco aumenta di +1 per grado. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

PISTOLERO

Gradi: 2
Requisiti: AGI 7, Livello 2+

Quando effettua un attacco con un'arma a distanza a una mano con una Cadenza di Fuoco di 2 o meno, aumenta il danno dell'arma di +1 per ogni grado. Inoltre, può rilanciare il dado per stabilire il punto d'impatto. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

PRESENZA TERRIFICANTE

Gradi: 2
Requisiti: FOR 6, CAR 8, Livello 3+

Quando si effettua una prova di Oratoria per minacciare o spaventare qualcuno, è possibile tirare nuovamente 1d20.

Al grado 2, è possibile utilizzare un'azione maggiore in combattimento per minacciare un nemico a distanza Media, con una prova di **FOR + Oratoria** a difficoltà 2. Se ha successo, quel nemico deve allontanarsi dal personaggio durante il suo prossimo turno (anche se può compiere qualsiasi altra azione desideri). Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 5.

PRUDENTE

Gradi: 1
Requisiti: PER 7

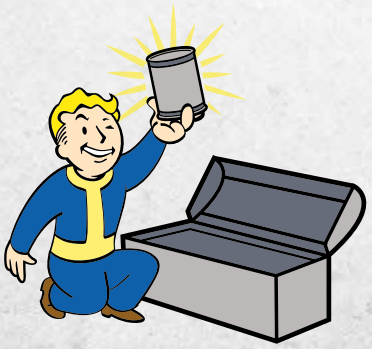
Ogni volta che effettua una prova di abilità e acquista uno o più d20 spendendo Punti Azione, il personaggio può tirare nuovamente 1d20 in quella prova. Non può acquistare questo talento se già possiede Ardito.

PUGNO DI FERRO

Gradi: 2
Requisiti: FOR 6, Livello 1+

Al grado 1, gli attacchi senza armi infliggono +1 danno . Al grado 2, gli attacchi senza armi ottengono anche l'effetto di danno Violento. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 5.

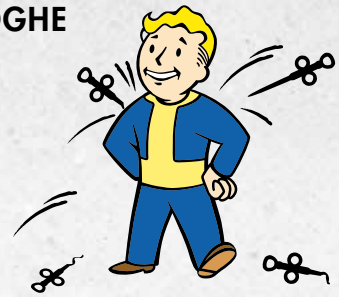
QUESTO PUÒ ANDARE!



Gradi: 1
Requisiti: FRT 5

Quando saccheggia in un luogo in cui si trova del cibo, il personaggio ottiene 1 oggetto di cibo casuale in più, senza spendere PA.

RESISTENTE ALLE DROGHE



Gradi: 2
Requisiti: COS 7, Livello 1+

Al grado 1, tira un in meno per determinare se sviluppa una dipendenza dalle droghe, fino a un minimo di 0.

Al grado 2, non può sviluppare una dipendenza dalle droghe. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

RESISTENTE ALLE RADIAZIONI

Gradi: 2
Requisiti: COS 8, Livello 1+

La Resistenza ai Danni da Radiazioni in tutti i punti d'impatto aumenta di +1 per ogni grado in questo talento. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

RICICLATORE

Gradi: 2
Requisiti: livello 3+

Quando il PG rottama un oggetto, può recuperare i materiali dei componenti non comuni oltre a quelli comuni (vedere pag. 208). Al grado 2, è possibile recuperare anche i materiali rari. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 5.

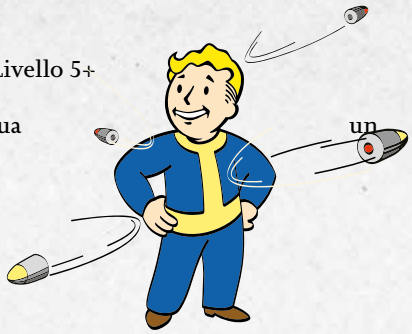
RIFRATTORE

Gradi: 2
Requisiti: PER 6, FRT 7, Livello 1+

La Resistenza ai Danni da Energia in tutti i punti d'impatto aumenta di +1 per ogni grado in questo talento. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

RIMBALZO BALISTICO

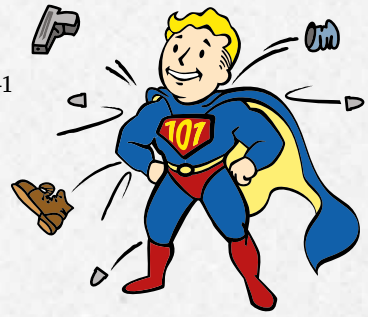
Gradi: 1
Requisiti: FRT 10, Livello 5+



Se un nemico effettua un attacco a distanza contro il personaggio e ottiene una complicazione, è possibile spendere un punto Fortuna per far sì che il rimbalzo lo colpisca. Risolvere quindi il danno contro il nemico attaccante.

ROBUSTEZZA

Gradi: 2
Requisiti: COS 6, FRT 6, livello 1+



La Resistenza ai Danni Fisici in tutti i punti d'impatto aumenta di +1 per ogni grado in questo talento. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

SCARICA DI ADRENALINA

Gradi: 1
Requisiti: FOR 7

Quando la salute del personaggio è al di sotto del valore massimo, considerare il punteggio di FOR pari a 10 per tutte le prove di abilità basate su FOR o sugli attacchi in mischia.

SCHELETRO DI ADAMANTIO

Gradi: 3
Requisiti: COS 7, Livello 1+

Quando il personaggio subisce un danno, la quantità di danno necessaria perché questo diventi un colpo critico aumenta in base al grado in questo talento. Per esempio, possedendo un grado in questo talento, si subisce un colpo critico da 6 o più danni, piuttosto che da 5 o più. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 3.

SCHIENA FORTE

Gradi: 3
Requisiti: FOR 5, Livello 1+

Il peso trasportabile massimo è aumentato di +12 kg per grado. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 2.

SCIENZA!

Gradi: 3
Requisiti: INT 6, Livello 2+

Si possono modificare le armi a energia con le mod delle armi e si possono anche creare delle mod avanzate per le armature. Ogni grado in questo talento sblocca un livello aggiuntivo di modifiche: il grado 1 sblocca le modifiche di livello 1, il grado 2 quelle di livello 2, e così via.

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

SCROCCONE

Gradi: 3
Requisiti: FRT 6, Livello 1+

Ogni volta che tira per determinare la quantità di munizioni trovate, il PG ne ottiene una quantità maggiore.

Al grado 1, trova +3 proiettili aggiuntivi. Al grado 2, trova +6 proiettili aggiuntivi. Al grado 3, trova +10 proiettili aggiuntivi. Le munizioni aggiuntive trovate sono identiche a quelle trovate inizialmente, per esempio, trovando munizioni da 10mm, questo talento aumenta la quantità di munizioni da 10mm trovate. Se si trovano più tipi di munizioni, Scroccone si applica alle munizioni con la rarità più bassa (a scelta del GM se c'è un pareggio).

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

SFONDATORE

Gradi: 1
Requisiti: FOR 6

Quando si effettua un attacco da mischia con la pistola (vedere pag. 111), l'attacco ottiene l'effetto di danno Violento.

SIGNORE DEI SOGNI

Gradi: 1
Requisiti: AGI 9

Quando viene effettuato un attacco furtivo con un'arma silenziata o soppressa, il danno è aumentato di +2. Non si ricevono i benefici di questo talento mentre si indossa un'Armatura Atomica.

SPECIALISTA!

Gradi: 1
Requisiti: Livello 5+

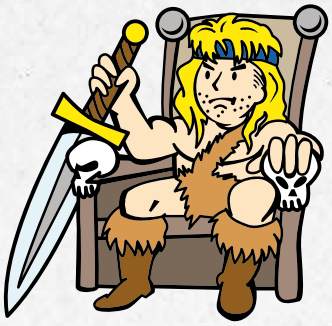
Il personaggio possiede una Specialità aggiuntiva. Aumentare il grado dell'abilità di 2, fino a un massimo di 6, e segnarla come Specialità, cosa che gli consente di ottenere un successo critico con un risultato sul d20 pari o inferiore al grado dell'abilità.

SPETTRO

Gradi: 1
Requisiti: PER 5, AGI 6

Ogni volta che effettua una prova di **AGI + Furtività** fra le ombre o nell'oscurità, il primo d20 aggiuntivo acquistato è gratuito. Il limite massimo di 5d20 si applica comunque.

STERMINATORE



Gradi: 1
Requisiti: FOR 8

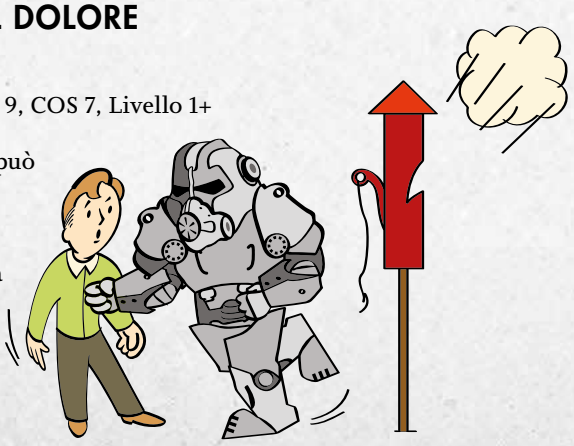
Quando infligge un danno con un attacco senza armi o con un'arma da mischia, il personaggio può spendere 1 punto Fortuna per infliggere immediatamente un colpo critico, e quindi una ferita, nel punto d'impatto.

STOMACO DI PIOMBO

Gradi: 2
Requisiti: COS 6, Livello 1+

Al grado 1, è possibile tirare nuovamente gli per determinare se vengono subiti danni da radiazioni provocati da cibo o bevande irradiate. Al grado 2, garantisce l'immunità ai danni da radiazioni derivanti dal consumo di cibo o bevande irradiate. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 4.

TRENO DEL DOLORE



Gradi: 2
Requisiti: FOR 9, COS 7, Livello 1+

Il personaggio può Caricare come azione maggiore se indossa un'Armatura Atomica o se è un supermutante.

Questa è un'azione di movimento e non è possibile Muovere o Scattare nello stesso turno. Quando l'azione viene effettuata, il personaggio si sposta a portata di un nemico a distanza media (1 zona) ed esegue una prova di **FOR + Atletica** con una difficoltà di 2. Se ha successo, il nemico subisce un danno pari al normale danno senza armi del personaggio e cade prono.

Al grado 2, si aggiunge +1 al danno inflitto e l'effetto del danno Stordimento. A discrezione del GM, creature particolarmente grandi o robuste non possono cadere prone con questa azione. Ogni volta che questo talento viene selezionato, i requisiti di livello aumentano di 5.

TRISTO MIETITORE

Gradi: 1
Requisiti: FRT 8

Quando uccide uno o più nemici con un attacco, tirare 1 . Se il risultato è un Effetto, aggiungere 2 PA alla riserva del gruppo.

UOMO/DONNA D'AZIONE

Gradi: 1
Requisiti: Nessuno

Quando spende PA per compiere un'azione principale aggiuntiva, il personaggio non subisce l'aumento della difficoltà della prova di abilità durante la seconda azione.

VEDOVA NERA/SCIUPAFEMMINE

Gradi: 1
Requisiti: CAR 6

Il talento Vedova Nera ha effetto sugli uomini e sui personaggi maschili, mentre Sciupafemmine ha effetto sulle donne e sui personaggi femminili, per il resto sono identici. Quando si tenta una prova di abilità basata sul **CAR** per influenzare un personaggio del sesso scelto, si può tirare di nuovo 1d20.

Inoltre, gli attacchi infliggono +1 di danno aggiuntivo contro i personaggi del sesso scelto.

VENDITORE FOLLE DI JUNKTOWN

Gradi: 1
Requisiti: CAR 8

La difficoltà di qualsiasi prova di **CAR + Commercio** effettuata per comprare o vendere beni è ridotta di 1, fino a un minimo di 0.

FASE 5: STATISTICHE DERIVATE

Una volta completati i passi precedenti, si calcolano le statistiche derivate. Si tratta di valori passivi che vengono utilizzati quando si è il bersaglio di un attacco, il soggetto di una prova di abilità, o semplicemente quando si esplora la Zona Contaminata.

PESO TRASPORTABILE

Il valore di peso trasportabile indica la quantità di equipaggiamento che può essere trasportata. È possibile trasportare una base di 75 kg di equipaggiamento, più l'attributo di Forza moltiplicato per 5.

Peso di Trasporto (Kg) = 75 + (FOR × 5)

Il limite può essere incrementato utilizzando i talenti, aumentando l'attributo Forza e utilizzando un equipaggiamento dotato di spazio di trasporto extra.

I robot Mister Handy calcolano il peso di trasporto in modo diverso: possiedono un peso trasportabile di 75 kg e ogni tenaglia può sollevare solo 20 kg di peso.

RESISTENZA AI DANNI

La resistenza del personaggio ai differenti tipi di danno è determinata dal suo equipaggiamento e dai talenti.

- La **Resistenza ai Danni Fisici di base è 0**, ma può essere aumentata dall'armatura indossata e dai talenti scelti.
- La **Resistenza ai Danni da Energia di base è 0**, ma può essere aumentata dall'armatura indossata e dai talenti scelti.
- La **Resistenza ai Danni da Radiazioni è 0**, ma può essere aumentata dall'armatura indossata e dai talenti scelti.
- La **Resistenza ai Danni da Veleno è 0**, ma può essere aumentata dai talenti scelti.

DIFESA

Il valore di Difesa è la difficoltà base di qualsiasi attacco effettuato contro il personaggio. Si basa sull'attributo di Agilità del personaggio:

- Se l'Agilità è **8 o meno**, la Difesa è 1.
- Se l'Agilità è **9 o superiore**, la Difesa è 2.

INIZIATIVA

L'iniziativa determina la rapidità con cui si agisce in combattimento. Sommare i valori di **PER + AGI**.

PUNTI SALUTE

I punti salute indicano quanti danni il personaggio può sopportare. Il totale massimo di punti salute al primo livello è pari a **COS + FRT**.

DANNI IN MISCHIA

Il valore del danno in mischia indica quei danni bonus inflitti, con armi da mischia o con attacchi senza armi, dovuti al fatto di avere un attributo di Forza elevato. Con Forza 6 o inferiore, non si ottiene alcun bonus.

- **FOR 7–8:** +1
- **FOR 9–10:** +2
- **FOR 11+:** +3

SUBWAY
SMACKS·GOODIES·STUFF

FASE 6: SCEGLIERE L'EQUIPAGGIAMENTO

Dopo aver calcolato le statistiche derivate, occorre scegliere l'equipaggiamento di partenza in base all'origine scelta durante la fase 1. Nel *Capitolo 4: Equipaggiamento* sono contenute più informazioni riguardo l'equipaggiamento elencato nei set. Se un equipaggiamento scelto modifica le statistiche derivate (come un'armatura che aumenta le Resistenze ai Danni), assicurarsi di annotare i nuovi valori.

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

ABITANTE DEL VAULT

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

ABITANTE DELLA VAULT-TEC

Il personaggio, o uno dei suoi antenati, ha scelto di aspettare la fine della minaccia della guerra atomica in sicurezza e comodità. Ed è riuscito nell'impresa, sopravvivendo in un bunker sotterraneo fortificato per tutta la durata della guerra. Naturalmente, a seconda del Vault in cui risiedeva, l'esperienza potrebbe non essere stata così sicura o confortevole...

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Tuta del Vault
- Borraccia di marca Vault-Tec contenente 1 porzione di acqua purificata
- Pip-Boy
- Coltello a serramanico
- Pistola 10mm con 6 +3 colpi di munizioni per pistola 10mm
- 2 Stimpak
- 10 tappi

SICUREZZA DELLA VAULT-TEC

Il PG è un ex dipendente della Vault-Tec o un abitante del Vault incaricato dal Soprintendente di mantenere la sicurezza nel Vault. Oppure il personaggio ha avuto accesso all'armadietto delle armi prima di fuggire dal Vault in cui viveva.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Tuta del Vault
- Armatura e casco della sicurezza della Vault-Tec.
- Borraccia di marca Vault-Tec contenente 1 porzione di acqua purificata
- Pip-Boy
- Manganello
- Pistola 10mm con 8 +4 colpi di munizioni per pistola 10mm
- 1 Stimpak

ABITANTE DELLA ZONA CONTAMINATA

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

COLONO

Quella nella Zona Contaminata non è una vita facile, ma con un po' di duro lavoro e l'aiuto di qualcuno, è possibile ritagliarsi qualcosa che si può definire casa. Il PG potrebbe essere un combattente e gli altri contano su di lui per la difesa, forse coltiva il cibo su cui gli altri contano per sopravvivere, forse è bravo ad aggiustare le cose oppure possiede un talento per far cooperare le persone.

Riceve il seguente equipaggiamento:

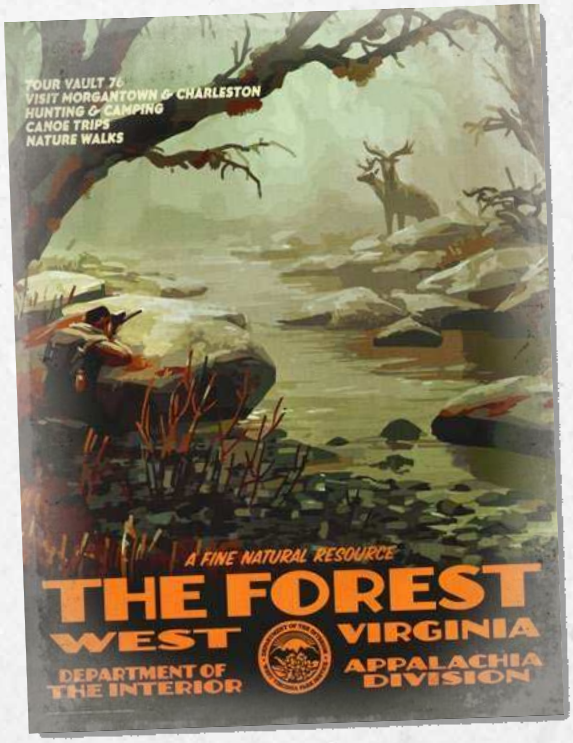
- Vestiti resistenti
- Un'arma da mischia tra le seguenti: coltello a serramanico, chiave idraulica, mattarello, tirapugni
- Pistola artigianale con 6 +3 colpi di munizioni calibro .38
- Lancia 2 volte sulla tabella del cibo casuale (vedere pag. 202)
- Un portafortuna personale
- 45 tappi

COMMERCIANTE

Si sposta di insediamento in insediamento, con una carovana di bramini carichi di provviste, cercando di commerciare con i coloni e i reietti. I guai sono sempre dietro l'angolo, non può permettersi di essere un bersaglio troppo facile per i razziatori, e spesso assolda persone per proteggere sé stesso e la sua merce.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Vestiti resistenti
- Un pezzo di armatura in cuoio per il torso oppure un pezzo di armatura in cuoio per braccio e gamba (il giocatore sceglie quale braccio e gamba)
- Pistola artigianale con 8 +4 colpi di munizioni calibro .38
- Un portafortuna personale.
- **Merci:** Lanciare 3 volte su ciascuna delle tabelle delle Munizioni (pag. 200), delle Sostanze (pag. 204) e delle Stranezze e Articoli di Valore (pag. 207).
- Un bramino da soma (vedere *Bramino*, pag. 339)
- 50 tappi



GIROVAGO

Il PG è in viaggio da un insediamento all'altro, saccheggiando le rovine del vecchio mondo e utilizzando ciò che trova, oppure vendendolo per qualcosa di più utile. Accetta lavori saltuari e giornalieri quando necessario, ma non rimane mai a lungo nello stesso posto.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Completo da reietto
- Un'arma da mischia tra le seguenti: coltello a serramanico, chiave idraulica, mattarello, tirapugni
- Pistola artigianale con 8 +4 colpi di munizioni calibro .38
- 1 dose di Jet o RadAway
- Un portafortuna personale
- 30 tappi

MERCENARIO

Il PG è in viaggio attraverso la Zona Contaminata come mercenario, combattendo o difendendo chi può permetterselo. A volte il lavoro è onesto, a volte è un casino, ma quando i tempi sono buoni è possibile vivere secondo un codice e accettare solo i lavori migliori. I tempi, però, non sono sempre buoni.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Vestiti resistenti
- Un pezzo di armatura per il torso in cuoio, o un pezzo di armatura in cuoio per braccio e gamba (il giocatore sceglie quale braccio e gamba)
- Un'arma da mischia tra le seguenti: machete, mazza da baseball, leva per ruote
- Un'arma a distanza tra le seguenti: Pistola automatica 10mm, pistola .44, fucile da caccia, fucile bolt-action artigianale
- 10 +5 proiettili per l'arma a distanza scelta
- Un foglio che pubblicizza un lavoro in un insediamento vicino per una paga di 50 tappi
- 15 tappi

PREDONE

Nella Zona Contaminata i forti hanno ragione. Il personaggio prende ciò di cui ha bisogno dagli altri e si difende da chiunque cerchi di fare lo stesso con lui. Di tanto in tanto, si unisce ad altri simili a lui per ottenere qualcosa che nessuno avrebbe potuto razziare da solo, ma poi ognuno torna per la sua strada.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Imbracatura
- Pezzo del petto e un braccio dell'armatura del predone (a scelta del giocatore)
- Un'arma da mischia tra le seguenti: Tubo di piombo, stecca da biliardo, leva per ruote
- Pistola artigianale con 10 +5 colpi di munizioni calibro .38
- 1 dose di Jet o RadAway
- Una bottiglia molotov o uno stimpak
- 15 tappi

CONFRATERNITA

I personaggi che selezionano l'origine Iniziato della Confraternita possono scegliere uno dei seguenti set di equipaggiamento:

INIZIATO DELLA CONFRATERNITA D'ACCIAIO

Il personaggio è una nuova recluta della Confraternita d'Acciaio che si addestra per unirsi alle sue battaglie. Aspira a diventare un Cavaliere della Confraternita e che gli vengano conferite possenti armature, armi e altre tecnologie avanzate per preservare la conoscenza e la civiltà umana.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Uniforme della Confraternita e Cappuccio della Confraternita
- Coltello da combattimento
- Pistola laser e una cella di fusione contenente 10 +5 colpi, oppure una pistola 10mm con 10+5 colpi di munizioni per pistola 10mm
- Olonastri della Confraternita contenenti informazioni identificative

SCRIBA DELLA CONFRATERNITA D'ACCIAIO

Il personaggio è uno dei migliori e più brillanti membri della Confraternita, la sua vita è dedicata alla ricerca della scienza e della tecnologia al fine di preservare la conoscenza, tenendo registri per garantire che la storia non venga dimenticata, e per mantenere e migliorare le armi, armature e veicoli della Confraternita. Anche se non preparato al combattimento come gli altri membri della Confraternita, a volte i suoi compiti richiedono di avventurarsi sul campo.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Armatura da scriba da campo della Confraternita e cappello da scriba della Confraternita
- Coltello da combattimento
- Pistola laser e una cella di fusione contenente 6 +3 colpi o una pistola 10mm con 6+3 colpi di munizioni per pistola 10mm
- Olonastri della Confraternita contenenti informazioni identificative

MISTER HANDY

I personaggi che selezionano l'origine Mister Handy possono scegliere uno dei seguenti set di equipaggiamento:

Programmazione o Personalità?

In quanto macchina fabbricata e programmata, l'origine del PG robot è stata determinata tanto dagli altri quanto da sé stesso. Inizialmente è stato costruito per uno scopo specifico. Anche se da allora ha probabilmente ampliato e modificato la propria programmazione, non è sempre facile liberarsi da ciò per cui si è stati costruiti. Ognuno dei set di equipaggiamento riflette un tipico esempio di quella tipologia di robot Mister Handy, ma esistono innumerevoli varianti in cui la programmazione, la voce, la personalità sintetica e così via sono stati interamente alterati o sostituiti.

HANDY INFERMIERE

Uno dei modelli medici della linea Mister Handy, creato per fungere da medico, infermiere o inserviente in un ospedale. Alcuni modelli avanzati fungono anche da dottore (il modello Doctor Handy, MD.). La linea è stata programmata con la stessa voce maschile e la stessa personalità del Mister Handy standard.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Un braccio con tenaglia o sega circolare, uno con sega circolare e un altro con un accessorio a scelta
- Placcatura standard
- Stimpak
- Mod per diagnosi
- 10 tappi

MISS NANNY

Costruita e programmata per essere una custode, per svolgere compiti di pulizia domestica e per prendersi cura dei bambini. La linea è stata prodotta con una voce e una personalità femminile, poiché si pensava che fosse più accettabile per i clienti e più adatto al ruolo di cameriera e tata.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Un braccio con tenaglia, uno con lanciafiamme e un altro con un accessorio a scelta
- Placcatura standard
- Mod per l'analisi comportamentale
- Mod per il rilevamento dei pericoli
- 10 tappi

MISTER FARMHAND

Costruito e programmato per assistere in una fattoria, con il compito di occuparsi dei campi coltivati e delle mandrie di bestiame. La linea è stata prodotta con una voce e una personalità maschile (e stereotipicamente rurale) e attrezzata per aiutare nei lavori agricoli come la raccolta delle colture e lo sterminio dei parassiti.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Un braccio con tenaglia, uno con sega circolare e un altro con emettitore laser
- Placcatura standard
- Un sacco di fertilizzante
- 2 mutafrutta
- 25 tappi

MISTER GUTSY

Costruito e programmato come un robot militare per una varietà di ruoli di combattimento. La linea è stata prodotta con una voce maschile e una personalità basata su uno stereotipo di sergente istruttore. È più pesantemente armato e corazzato della maggior parte dei robot Mister Handy.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Un braccio con pistola automatica 10mm, un braccio con sega circolare e un altro con emettitore laser
- Placcatura Mister Gutsy
- Modifica sensori di ricognizione
- 10 tappi

MISTER HANDY

Uno dei modelli domestici di robot Mister Handy, un maggiordomo robotico programmato per assistere nella cura di una casa. La linea è stata programmata con una voce maschile e un personaggio basato sullo stereotipo di un maggiordomo britannico.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Un braccio con tenaglia, uno con lanciafiamme e un altro con sega circolare
- Placcatura standard
- Kit di riparazione per robot
- Modifica caldaia integrale
- 10 tappi

SUPERMUTANTE

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

BRUTO

Grosso, resistente e più che capace di sopravvivere nella Zona Contaminata grazie alla sua forza bruta e determinazione.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Torace dell'armatura dei predoni, più un pezzo d'armatura dei predoni per gamba o braccio
- Un fucile artigianale e 6 +3 colpi di munizioni .38
- Una mazza da baseball o un machete
- Un portafortuna personale
- 5 tappi

GUERRIGLIERO

Più grande e robusto della maggior parte dei suoi compagni mutanti, ma solo perché conosce il segreto per ottenere un equipaggiamento migliore.

Riceve il seguente equipaggiamento:

- Torace dell'armatura dei predoni, più un pezzo d'armatura dei predoni per gamba o braccio
- Un fucile bolt-action artigianale e 8 +4 colpi di munizioni .308
- Un asse
- Un portafortuna personale
- 5 tappi

PORTAFORTUNA PERSONALI

Se il set di equipaggiamento del PG include un portafortuna personale, è possibile creare il proprio o utilizzare la tabella sottostante per avere degli spunti. I portafortuna hanno un particolare valore sentimentale per il PG. Una volta per missione, al di fuori del combattimento, il PG può passare alcuni momenti a osservare il portafortuna, pensando a ciò che significa per lui. Facendolo, ripristina 1 punto Fortuna.

A discrezione del GM, ogni PG può avere un portafortuna se lo desidera, ma questi non possono ripristinare i punti Fortuna di un personaggio allo stesso modo: tali oggetti non hanno lo stesso valore sentimentale.

PORTAFORTUNA

Se il personaggio inizia con un portafortuna, è possibile utilizzare questa tabella per ottenere degli spunti oppure ne può creare uno personalmente. A discrezione del gamemaster, tutti i personaggi possono ottenere un oggetto portafortuna se lo desiderano.

Portafortuna Casuali

D20	PORTAFORTUNA
1	Un orologio da taschino d'oro
2	Un olodisco ingarbugliato
3	Una bandana dai colori vivaci
4	Un medaglione d'argento
5	Una medaglia
6	Una pianta in vaso
7	Dei biglietti per un evento prebellico
8	Un anello nuziale
9	Un invito a una festa prebellica
10	Un accendino con incisione
11	Dei dadi truccati da casinò
12	Una carta d'identità
13	Una trousse
14	Uno strumento musicale
15	Degli occhiali rotti
16	Una collana fatta di cianfrusaglie
17	Delle pagine di una storia incompleta
18	Un libro della biblioteca non riconsegnato
19	Una cartolina con un indirizzo
20	Una cravatta prebellica

OGGETTI DELLE SPECIALITÀ

Le Specialità del personaggio definiscono le sue aree di competenza. Sono le abilità su cui fa più affidamento per farsi strada nel mondo, per questo è probabile che possieda gli strumenti che riflettono questo. Per ogni Specialità selezionata durante la creazione del personaggio, si ottengono gli oggetti elencati nella tabella sottostante. Alcuni forniscono una scelta tra gli oggetti.

Oggetti Ottenuti dalle Specialità

SPECIALITÀ	OGGETTI RICEVUTI
Armi a Energia	Cella di fusione contenente 6 +3 colpi
Armi Leggere	6 +3 colpi aggiuntivi di un tipo di munizioni già possedute
Armi da Mischia	Machete o mazza da baseball
Armi Pesanti	4 +2 colpi di carburante per lanciafiamme
Atletica	Abbigliamento casual, 1 Buffout
Commercio	2d20 tappi aggiuntivi
Esplosivi	2 bottiglie molotov o 2 palle da baseball esplosive
Furtività	Una dose di Calmex
Lanciare	4 +2 coltelli da lancio *oppure* 2+1 tomahawk
Medicina	1 kit di primo soccorso, 1 stimpak
Oratoria	Cappello e abiti eleganti
Pilotare	Pezzi d'auto rotti (equivalenti a 5 rottami comuni)
Riparare	Strumento multiuso
Scassinare	4 +2 forcine
Scienza	Camice da laboratorio, 1 dose di Mentat
Senza Armi	Tirapugni
Sopravvivenza	2 acque purificate, 1 spiedino di iguana

EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE A LIVELLI PIÙ ALTI

Se si inizia una campagna al di sopra del livello 1, i personaggi dei giocatori dovrebbero ricevere un equipaggiamento adeguatamente migliore per aiutarli nelle loro avventure.

Per ogni livello superiore al 1°, il personaggio riceve dei tappi aggiuntivi, come indicato nella tabella Tappi Aggiuntivi per Livello di Partenza, che possono essere utilizzati per acquistare dell'equipaggiamento aggiuntivo. Gli oggetti acquistati non possono superare la Rarità elencata, determinata dal livello del personaggio, anch'esso annotato nella tabella sottostante.

Tappi Aggiuntivi per Livello di Partenza

LIVELLO	TAPPI	RARITÀ MASSIMA
2	100	1
3	250	1
4	450	1
5	700	2
6	1.000	2
7	1.350	2
8	1.750	2
9	2.200	3
10	2.700	3
11	3.250	3
12	3.850	3
13	4.500	4
14	5.200	4
15	5.950	4
16	6.750	4
17	7.600	5
18	8.500	5
19	9.450	5
20	10.450	5
21+	+ Livello ×50	Qualunque

★ *Capitolo Quattro* ★

EQUIPAGGIAMENTO

ACQUISIRE EQUIPAGGIAMENTO . . . 84
MODIFICARE L'EQUIPAGGIAMENTO . . . 87
ARMI, MUNIZIONI E RELATIVE MODIFICHE . . . 88
ARMI LEGGERE . . . 95
ARMI A ENERGIA . . 101
ARMI PESANTI . . 106
ARMI DA MISCHIA . . 111
ARMI DA LANCIO . . 119
ESPLOSIVI . . 120
ABBIGLIAMENTO . . 122
ARMATURE . . 130
BENI DI CONSUMO . . 149
LIBRI E RIVISTE . . 172
MISCELLANEA . . 181

Capitolo Quattro

EQUIPAGGIAMENTO

Questo capitolo affronta tutti gli equipaggiamenti a disposizione del personaggio, dalle armi, alle sostanze, alle armature e ai rottami. L'attrezzatura che il giocatore riceve in partenza nel set equipaggiamento del personaggio è abbastanza affinché se la cavi, ma avrà bisogno di ben più di quello per sopravvivere nella Zona Contaminata.

ACQUISIRE EQUIPAGGIAMENTO

Tutti vogliono avere sempre più cose. L'istinto ad accumulare è molto comune fra coloro che si aggirano nella Zona Contaminata, e a ragion veduta: non si sa mai cosa potrebbe fare la differenza fra la vita e la morte. I tappi sono utili, ma vendersi gli ultimi proiettili in cambio di una manciata di tappi è inutile se si finisce in uno scontro a fuoco prima di poterli spendere.

I TAPPI

I tappi di bottiglia, la moneta corrente generalmente accettata in tutto il Nord America, hanno una fornitura limitata e sono difficili da riprodurre, fatto che li rende perfetti come moneta di scambio per i mercanti che viaggiano nella Zona Contaminata in assenza dei sistemi finanziari che sorreggevano le valute dell'anteguerra.

Nonostante talvolta qualcuno provi a contraffarli, i mezzi di produzione di massa per produrli e colorarli sono andati perduti nella Grande Guerra. Ogni tanto compaiono delle piccole quantità di tappi finti, ma non sono mai abbastanza da causare dei veri problemi.

Naturalmente, nel corso della loro avventura nella Zona Contaminata, i PG incontreranno dei depositi di tappi. È ovvio che, se si imbattono in una bottiglia di Nuka-Cola, Sunset Sarsaparilla, birra o simili, otterranno un tappo una volta aperta la bottiglia, ma i tappi sono usati come moneta da così tanto tempo che la gente li accumula come ogni altra cosa.

Se non diversamente specificato, tutti i prezzi presenti in questo libro e le ricompense monetarie ottenute per una missione, sono in tappi.

ALTRE VALUTE

L'esistenza dei tappi non ha impedito che altre fazioni provassero a produrre le proprie valute, sia per soppiantarli che come moneta valida solo fra i membri di una fazione. Quando in una missione compaiono altre valute viene fornita una lista con l'equivalente in tappi.

- **Denaro Prebellico:** lo si può ancora trovare, ma di questi tempi si tratta più di una curiosità o di un oggetto da collezionisti. Se qualcuno sa a chi venderli, questi mazzi e mucchietti di banconote verdi possono essere scambiati per un piccola pila ordinata di tappi e ci sono alcuni posti, spesso dotati di distributori automatici ancora funzionanti, che accettano ancora queste vecchie banconote come denaro.
- **Oro:** ha ancora un certo valore, per lo stesso motivo per cui l'ha sempre avuto: è raro, relativamente inerte ed esteticamente gradevole. Solitamente si trova sotto forma di gioielli e altri oggetti preziosi, ma anche come monete (che possono essere sia vecchie che nuove, frutto di un tentativo fallito di produrre del nuovo conio) o in pesanti lingotti. La maggior parte della gente lo accetta, a meno che non sia in viaggio, perché è pesante e ingombrante.
- **Nuove Monete:** di solito si tratta di un tentativo di rimpiazzare i tappi di bottiglia, come le monete e le banconote un tempo emesse dalla Repubblica della Nuova California. Per un po' possono avere successo, ma di solito solo in una regione ben precisa: una valuta è valida solo fintantoché viene accettata come pagamento.

- **Scrip:** si tratta di una serie di pegni usati negli scambi all'interno di uno specifico gruppo. Alcune parti della Confraternita d'Acciaio li hanno usati per scambi interni, in cui un membro della Confraternita vuole qualcosa da qualcun altro al suo interno, ma vengono adoperati anche in luoghi in cui la persona o il gruppo che controlla tutti i lavori, controlla anche tutti gli scambi: se si fa uso dello scrip, difficilmente si può lasciare quel gruppo, poichè non si avrà alcun tipo di denaro accettato nel mondo esterno.

REPERIBILITÀ E RARITÀ

Non tutto si trova dappertutto. È più che altro una questione di fortuna a determinare se un mercante ha ciò che vuoi comprare.

Tutti gli oggetti elencati in questo capitolo hanno un grado di rarità: si tratta di un numero, di norma compreso fra 0 e 5, che indica quanto sia probabile o meno che possa essere trovato.

La rarità è usata in diversi modi. Nella maggior parte dei casi rappresenta la difficoltà di una prova di abilità, come un tentativo di convincere un mercante a separarsi da un oggetto raro o una contrattazione sul prezzo.

In alcuni casi, quando si incontra un mercante o un venditore potrebbe essere necessario fare un tiro di reperibilità. In questo caso occorre tirare un numero di pari alla propria FRT. Il numero di Effetti ottenuti è il grado massimo di Rarità disponibile, ciò significa che non si possono acquistare oggetti la cui rarità sia maggiore del numero di Effetti ottenuti.

VENDERE

Quando si vende qualcosa la rarità non ha importanza: sono pochi i mercanti che rifiuterebbero della buona merce senza un'ottima ragione. Tuttavia, si riceverà solo un quarto (arrotondato per difetto) del valore dell'oggetto (prima di qualsiasi variazione ottenuta contrattando).

Inoltre ogni mercante ha con sé solo un numero limitato di tappi da scambiare. Tirando sul prezzo, si potrà ottenere su per giù quella somma, ma ciò pone un limite a quanti oggetti si possono vendere insieme, soprattutto se si tratta di qualcosa di raro e prezioso.

CONTRATTARE

Quando si cerca di comprare o vendere un oggetto, il prezzo non è fisso. Negoziare permette, in una certa misura, di ottenere di più per le cose che si vogliono vendere o pagare di meno per quelle che si vogliono comprare (come il talento Collezionista di Tappi a pag. 63). ovviamente, c'è un limite: nessun mercante venderà qualcosa a meno del prezzo a cui l'ha acquistata o finirebbe sul lastrico in un batter d'occhio.

Per contrattare, bisogna effettuare una prova contrapposta di **CAR + Commercio**; il mercante con cui si sta trattando farà a sua volta una prova su **CAR + Commercio**. Se il PG ha successo, il prezzo diventa più vantaggioso per lui del 10% (se sta vendendo, prende un 10% in più, mentre se sta comprando pagherà il 10% in meno). Se ha successo e il giocatore spende 2 PA, il prezzo diventa più vantaggioso del 20%. Se si fallisce, resta com'era. Se si fallisce e l'avversario spende 2 PA, il prezzo diventa sfavorevole del 10% per il personaggio (che guadagna il 10% in meno se sta vendendo o paga il 10% in più se sta acquistando), sebbene in questo caso ci si possa rifiutare di concludere l'affare.

Potrebbe insorgere una complicazione se il mercante con cui si sta trattando diffida del personaggio, della sua merce o della sua valuta, e iniziasse a rimuginare sul perché vuol fare affari con lui.

Se, dopo la contrattazione, il prezzo finale ha dei decimali, deve essere arrotondato per difetto.

Se si possiede il talento Collezionista di Tappi, lo si applica alla fine della contrattazione.

Affari all'Ingrosso!

Per accelerare lo scorrere del gioco quando si compra o si vende, si può sommare il valore di ciò che si sta vendendo o acquistando presso un singolo mercante e fare un unico tiro per contrattare tutto in una volta sola. È un'opportunità utile soprattutto se si stanno vendendo grosse quantità di oggetti di poco valore: un quarto di 10 tappi è 2 (dopo l'arrotondamento), ma se si vendono dieci di quegli oggetti tutti insieme, si otterranno 25 tappi...

BARATTO

Se il personaggio o il mercante con cui si sta trattando non hanno abbastanza tappi o se si vuole vendere e comprare contemporaneamente, il baratto può essere d'aiuto. La maggior parte degli abitanti della Zona Contaminata conosce per esperienza pregressa il valore approssimativo in tappi di qualsiasi cosa. Durante una trattativa, conviene fare la sottrazione tra il valore totale di ciò che si compra e ciò che si vende.

Se sono gli oggetti che si vogliono comprare a valere di più, si sottrarrà dal totale il costo di ciò che si vende. Se, invece, il valore maggiore è quello degli oggetti che si vogliono vendere, la somma ricevuta diminuirà del valore di ciò che si compra. Ad ogni modo, le due transazioni diventano una.

Una volta fatto ciò, si può provare a trattare sul prezzo.

TROVARE EQUIPAGGIAMENTO NELLA ZONA CONTAMINATA

Ovviamente, la maggior parte degli oggetti non si otterrà comprandola, ma si tratterà piuttosto di cose che si sono trovate, ivi incluse cose saccheggiate ai morti, rubate ai vivi o semplicemente scoperte nei nascondigli sparsi per tutta la Zona Contaminata.

Le regole per i saccheggi e le razzie si trovano più avanti in questo capitolo, a pag. 195.

INGOMBRO

La maggior parte degli oggetti in questo libro ha un peso, riportato in chilogrammi (kg). Si può portare una quantità di oggetti di peso pari o minore al peso trasportabile (vedere pag. 47) prima di subire qualsiasi penalità.

Alcuni oggetti hanno peso pari a < 0,5 ciò significa che hanno un peso indicativo inferiore al mezzo chilo e se ne possono portare quanti si vogliono senza alcuna penalità, anche se il GM potrebbe decidere che se ne vengono trasportati molti (ad esempio dieci o più), potrebbero contare come aventi un peso totale effettivo dal mezzo chilo in su.

Se il peso totale dell'equipaggiamento supera il peso trasportabile, la difficoltà di tutte le prove basate su **FOR** o **AGI** aumenta di 1, non si può eseguire l'azione di Scatto e l'iniziativa del PG è ridotta di 1. Se si portano 25 chili o più oltre il proprio peso trasportabile, allora viene ulteriormente aumentata di 1 la difficoltà e abbassata di 1 l'iniziativa. Queste penalità aumentano ulteriormente di 1 ogni 25 chili oltre il proprio peso trasportabile.

Se si trasporta il doppio del proprio peso trasportabile non ci si può muovere, si falliscono automaticamente tutte le prove di abilità basate su **FOR** o **AGI** e l'iniziativa è considerata pari a zero.

MODIFICARE L'EQUIPAGGIAMENTO

Di solito si possono apportare modifiche, normalmente dette mod, ad armi, armature, alcuni tipi di vestiti e robot. Le mod alterano le proprietà dell'oggetto, ma non possono essere usate liberamente.

Per modificare un oggetto, servono alcune cose:

- La mod scelta e l'oggetto su cui installarla.
- Gli strumenti e le strutture adeguate per eseguire il lavoro (solitamente noti come "banco da lavoro")
- La giusta preparazione, che si esplica nel possedere i benefici adeguati per usare quella specifica mod.

Se un PG possiede tutto il necessario, si può mettere al lavoro. Si tratta di effettuare una prova di abilità con difficoltà 1, basata su **INT**+ qualsiasi abilità riportata nella descrizione della mod, che richiede circa un'ora per essere completata. Se si ha successo, si possono spendere 2 PA per dimezzare il tempo necessario, mentre ogni complicazione potrebbe aumentare il tempo di mezz'ora.

Se il personaggio fallisce, non riesce a installare la mod e, inoltre, deve tirare un : con un risultato Effetto, la modifica che ha provato a installare si danneggia nel processo e diventa inservibile.

Gli oggetti possono subire solo un certo numero di mod.

- Ogni pezzo di **armatura** può avere solo due mod: una materiale (che altera ciò di cui l'armatura è fatta o ricoperta) e una di utilità (che fornisce delle caratteristiche aggiuntive).
- L'**abbigliamento** può subire solo una mod e sono poche quelle che vi si applicano.
- Le **armi a distanza** possono subire tante mod quante riportate nella descrizione dell'arma, ma solo una per tipo: non importa quanto ci si provi, quel fucile non potrà beneficiare di due mod alla canna.
- Le **armi da mischia** possono avere solo una mod di miglioramento.
- I **robot** possono avere una modifica per punto di impatto a eccezione del torso, che può avere una mod armatura all'esterno e fino a tre mod interne.

NOMI DEGLI EQUIPAGGIAMENTI MODIFICATI

Spesso le mod riportano il modo in cui cambiano il nome dell'oggetto modificato, soprattutto quelle per le armi, dove alcune mod possono cambiare una "rivoltella" o una "pistola" in un "fucile" cambiando l'impugnatura in un calcio, oppure possono rendere un'arma "automatica" aumentando la potenza di fuoco. Quando si trovano in giro armi già modificate, si usano già i loro nuovi nomi. Per esempio, sia una pistola laser che un fucile laser sono dei tipi di armi laser: una dotata di un'impugnatura, l'altro di un calcio.

ELIMINARE LE QUALITÀ

Una volta che a un'arma sono state apportate delle mod, alcune qualità possono contraddirsi tra loro.

Se si installa una mod con la qualità "Di Precisione" o "Impreciso" per poi aggiungere la qualità opposta con un'altra mod, si cancellano a vicenda e l'arma non possiede nessuna delle due qualità.

Se l'arma ha già una qualità, questa non può essere aumentata, per cui se un'arma già possiede la qualità Di Precisione e la ottiene nuovamente grazie a una mod, non diventerà ancor più precisa. Se, però, a un'arma Imprecisa si applicano due mod contenenti entrambe la qualità Di Precisione, diventerà un'arma di Precisione.

L'unica eccezione è la mod Penetrante X. Ogni volta che si ripete, aumenta il grado degli effetti del danno di 1: la prima volta che la si ottiene, fornisce Penetrante 1, la seconda Penetrante 2 e così via.

Alcune mod possono cambiare la gittata di fuoco di un'arma. Se aumenta di un grado, da Ravvicinata diventa Media, da Media a Lunga, e da Lunga a Estrema. Nessun'arma può avere una gittata superiore a Estrema. Se la gittata di un'arma diminuisce di un grado, da Estrema diventa Lunga, quindi Media e infine Ravvicinata; nessun'arma può avere una gittata minore di Ravvicinata.

ARMI, MUNIZIONI E RELATIVE MODIFICHE

Tutte le armi che si imbracciano sono descritte da una serie di caratteristiche e valori.

TIPOLOGIA D'ARMA

Ogni tipologia d'arma corrisponde ad un'unica abilità, che è quella impiegata per servirsene in attacco:

- Armi a Energia
- Armi da Mischia
- Armi Leggere
- Armi Pesanti
- Da Lancio
- Esplosivi
- Senza Armi

VALORE DI DANNO

Il valore di danno è il numero di Dadi Combattimento che si tirano per determinare il danno che viene inflitto al bersaglio. Ogni Dado Combattimento ha due facce speciali, chiamate **Effetti**, che fanno scaturire gli effetti di danno dell'arma. In questo manuale, i Dadi Combattimento sono rappresentati col simbolo .

Bisogna ricordarsi che agli attacchi senza armi o con armi da mischia si deve aggiungere al valore dei danni tanti quanta è la FOR del personaggio (vedere Danni da Mischia a pag. 48).

Il valore di danno di un'arma a distanza si basa sulle munizioni e varia a seconda della tipologia usata.

EFFETTI DEI DANNI

Gli effetti dei danni sono le particolarità che caratterizzano il modo in cui un'arma infligge danno. Quando si ottengono uno o più Effetti in una prova per infliggere danni, si attivano tutti gli effetti dei danni dell'arma. Alcuni dipendono dal numero di simboli presenti nel risultato, come descritto in ciascuna voce.

In ogni arma la lista degli effetti dei danni è riportata subito dopo il valore di danno.

- **Dirompente:** Per ogni Effetto ottenuto, riduce permanentemente di 1 il numero di forniti al bersaglio da una copertura. Se il bersaglio non ha copertura, allora riduce di 1 la RD del punto d'impatto colpito in base al tipo di danno dell'arma; ad esempio il danno fisico riduce soltanto la RD fisica.
- **Penetrante X:** Ignora X punti della RD del bersaglio per ogni Effetto ottenuto, dove X corrisponde al valore dell'effetto del danno.
- **Persistente:** Se si ottengono uno o più Effetti, il bersaglio subisce nuovamente il danno dell'arma alla fine dei turni successivi, per un numero di round pari al numero di Effetti ottenuti. Il bersaglio può utilizzare un'azione maggiore per effettuare una prova in modo da interrompere anticipatamente il danno persistente e la difficoltà è pari al numero di Effetti ottenuti e l'attributo + abilità vengono scelti dal GM. Alcune armi Persistenti possono infliggere un tipo differente di danno

rispetto a quello dell'arma, in questi casi viene indicato fra parentesi, ad esempio: Persistente (veleno).

- **Propagato:** Per ogni Effetto ottenuto, l'attacco infligge uno o più colpi aggiuntivi al bersaglio. Ogni colpo aggiuntivo infligge la metà del danno tirato (arrotondato per difetto) e colpisce un punto d'impatto casuale, anche se era stato bersagliato un punto specifico per l'attacco iniziale.
- **Radioattivo:** Per ogni Effetto ottenuto, il bersaglio subisce anche 1 punto di danno da radiazione. Il danno da radiazione viene sommato e applicato separatamente, dopo che il personaggio ha subito il danno normale dell'attacco.
- **Raffica:** L'attacco colpisce un bersaglio aggiuntivo che si trova a distanza Ravvicinata dal primo bersaglio per ogni Effetto ottenuto. Tutti i bersagli aggiuntivi richiedono l'utilizzo di una carica di munizioni aggiuntiva dell'arma.
- **Stordente:** Se si ottengono uno o più Effetti, il bersaglio non può effettuare azioni normali nel suo prossimo turno. Un individuo o creatura storditi possono comunque spendere PA per ottenere azioni aggiuntive.
- **Violento:** Per ogni Effetto ottenuto, l'attacco infligge +1 danno.

TIPI DI DANNO

La tipologia del danno descrive il tipo di danno inflitto da un'arma:

- **Danno Fisico:** solitamente viene inflitto da colpi portati a mano nuda, con oggetti contundenti o affilati, proiettili o dalla forza d'urto e dalle schegge prodotte dalle esplosioni.
- **Danno da Energia:** solitamente inflitto da fuoco, laser e plasma
- **Danno da Radiazioni:** deriva dall'esposizione alle radiazioni provenienti, per esempio, da armi nucleari o irradiate.
- **Danno da Veleno:** è causato da sostanze tossiche e veleni animali.

CADENZA DI FUOCO

Tutte le armi da fuoco ed alcuni esplosivi sono dotati di una cadenza di fuoco, che rappresenta la velocità con cui sparano ed è indicata con un numero da 0 a 6.

Quando si attacca con un fucile, si spende 1 carica di munizioni solo per fare l'attacco. Si possono spendere cariche aggiuntive per aumentare il danno inflitto, aggiungendo +1 alla cadenza di fuoco dell'arma (valido solo per quell'attacco) per ogni carica spesa. La cadenza di fuoco di un'arma è il massimo numero di cariche che si possono usare per aumentare i danni in questo modo.

Un momento: Cadenza di Fuoco ZERO?

Ci sono alcune armi che hanno una cadenza di fuoco pari a 0. Ciò non significa altro che l'arma è così lenta, o che necessita di essere ricaricata così frequentemente, che non è possibile aggiungere degli spari aggiuntivi per aumentare il danno causato in un attacco.

GITTATA

Le armi a distanza riportano tutte una gittata ideale a cui essere usate, che sono le seguenti:

- **Ravvicinata (R):** L'arma ha la sua massima efficacia contro bersagli nella stessa zona.
- **Media (M):** L'arma ha la sua massima efficacia contro bersagli in una zona adiacente
- **Lunga (L):** L'arma ha la sua massima efficacia contro bersagli a due zone di distanza.
- **Estrema (E):** L'arma ha la sua massima efficacia contro bersagli a tre o più zone di distanza.

La gittata di un'arma modifica la difficoltà degli attacchi contro un bersaglio a seconda di quanto questo sia lontano, come descritto a pag. 28. Le armi da mischia e gli attacchi senza armi non hanno una gittata e possono essere usati solo per attaccare nemici a Portata.

QUALITÀ

Le qualità sono le regole che descrivono il modo in cui un'arma agisce e si differenzia dalle altre.

- **A Due Mani:** Un'arma A Due Mani deve essere impugnata con entrambe le mani per poter essere usata efficacemente: se si prova ad attaccare con una mano sola, la difficoltà aumenta di 2.
- **Affidabile:** Un'arma Affidabile ignora la prima complicazione tirata durante l'utilizzo in ogni scontro. Un'arma non può essere contemporaneamente Affidabile ed Inaffidabile.
- **Corpo a Corpo:** Un'arma da Corpo a Corpo è facile da utilizzare a distanza Ravvicinata e la difficoltà non aumenta quando viene usata entro la Portata del nemico.
- **Da Lancio:** Un'arma Da Lancio (R) può essere lanciata come attacco a distanza Ravvicinata. Un'arma Da Lancio (M) può essere lanciata come attacco a Media distanza. A seconda del tipo di arma, per attaccare, il personaggio effettua una prova di **AGI + Lanciare**.
- **Da Ricognizione:** quando si prende la mira con un'arma Da Ricognizione, si può marchiare il bersaglio a cui si è mirato. Il prossimo alleato che attaccherà quel bersaglio può ritirare un d20 in attacco.
- **Di Precisione:** Se un PG compie l'azione minore di Mirare prima di attaccare con un'arma di Precisione, può spendere fino a 3 PA per aggiungere +1 ingranaggio ogni PA speso così per aumentare il danno dell'attacco. Se così facendo subisce dei danni, non può spendere munizioni per infliggere danni aggiuntivi. Un'arma non può essere contemporaneamente di Precisione e Imprecisa.
- **Esplosiva:** Quando il PG effettua un'attacco con un'arma Esplosiva, non bersaglia un singolo avversario, ma seleziona una zona entro il proprio raggio visivo ed effettua la debita prova per attaccare, con una difficoltà base di 2 (da aggiustare a seconda della distanza). Se ha successo, ogni creatura (e qualsiasi altro obiettivo danneggiabile) in quella zona subisce i danni dell'arma. Se fallisce, l'attacco mal calibrato è meno efficace: il giocatore tira solo la metà degli ingranaggio dell'arma per determinare il danno inflitto alle creature nella zona bersagliata e queste ignorano i normali effetti dei danni dell'arma.
- **Gatling:** Le armi Gatling spendono munizioni a una velocità dieci volte superiore rispetto alla norma: invece di spendere una carica di munizioni, ne spende una raffica da 10. Quando si spendono munizioni per aumentarne il danno, si aggiungono 2 ingranaggio ogni raffica da 10 (fino a un massimo pari alla Cadenza di Fuoco dell'arma) invece di 1 ingranaggio per sparo.
- **Imprecisa:** Quando il PG attacca con un'arma Imprecisa non ottiene alcun beneficio dall'azione minore di Mirare. Un'arma non può essere contemporaneamente di Precisione ed Imprecisa.
- **Inaffidabile:** Quando si attacca con un'arma Inaffidabile, la complicazione dovuta alla distanza dell'attacco aumenta di 1. Un'arma non può essere contemporaneamente Affidabile ed Inaffidabile.
- **Invalidante:** La difficoltà di ogni prova per curare le ferite causate da un'arma Invalidante è aumentata di 1.
- **Mina:** Quando una Mina è piazzata su una superficie e innescata, diventa un oggetto pericoloso, che infligge danni a chiunque si trovi nel proprio raggio d'azione (e anche su altri individui, se possiede la caratteristica Esplosiva)
- **Occultata:** Le armi Occultate sono piccole o comunque facili da nascondersi addosso. I nemici non si accorgono delle armi Occultate a meno che non si stiano impugnando o dopo aver fatto un'attenta prequisizione e aver avuto successo in un tiro di **PER + Sopravvivenza** difficoltà 2.
- **Parata:** Durante un attacco in mischia contro un individuo, se questi imbraccia un'arma da Parata, può spendere 1 PA per aggiungere 1 alla sua Difesa contro quell'attacco.
- **Silenziata:** Se un nemico non è conscio che il personaggio sta attaccando con un'arma Silenziata, non si accorge dell'attacco a meno che non ne sia il bersaglio o che superi una prova di **PER + Sopravvivenza** difficoltà 2.
- **Visione Notturna:** Il design di un'arma con Visione Notturna è fatto per permettere di vedere meglio al buio. Quando si effettua l'azione Mirare con un'arma con Visione Notturna, si ignora qualsiasi aumento della difficoltà dell'attacco dovuto all'oscurità.

PESO

Il peso dell'arma in chilogrammi (kg) fornito nelle voci di base presenti in questo capitolo si riferisce a esse prima di qualsiasi alterazione dovuta a mod.

COSTO

Il costo dell'arma in tappi fornito nelle voci di base presenti in questo capitolo si riferisce a esse prima di qualsiasi alterazione dovuta a mod.

RARITÀ

La rarità dell'arma può aumentare a seguito di mod incredibilmente rare o efficienti.

Ricaricare!

Molto probabilmente sarà saltato agli occhi che non ci sono regole sulla quantità di colpi nel caricatore di un'arma, né su che tipo di azione serva per ricaricare un'arma scarica. Ciò è da attribuirsi al fatto che *Fallout: Il Gioco di Ruolo* parte dal presupposto che i personaggi ricarichino automaticamente ogni volta sia necessario, come atto naturale durante i combattimenti, gli attacchi e le manutenzioni dell'arma. L'unica cosa a cui bisogna stare attenti è di avere abbastanza munizioni per la propria arma preferita e di quante se ne vogliono usare per abbattere qualsiasi minaccia si trovi nel proprio mirino.

MUNIZIONI

Tutte le armi leggere, le armi a energia e le armi pesanti usano delle munizioni specifiche, elencate all'inizio della loro descrizione. Le munizioni sono misurate in colpi.

Ogni volta che si attacca con una di queste armi, si usa un colpo delle apposite munizioni. Se non si possiede il giusto tipo di munizioni, non si può attaccare con un'arma.

Esistono inoltre altri modi di spendere munizioni per migliorare gli attacchi, i più comuni dei quali sono menzionati sotto Cadenza di Fuoco (pag. 89) e nell'effetto del danno Raffica (pag. 88). Oltretutto, la caratteristica Gatling di un'arma le farà usare il decuplo delle munizioni allo stesso ritmo, per sottolineare il loro consumo massiccio.

Ottenere munizioni è un altro paio di maniche. Il modo più semplice di reperirle è comprarle dai mercanti, depredando i nemici uccisi o trovando delle riserve nascoste per la Zona Contaminata, ma alcune sono più difficili da trovare di altre.

La Reperibilità e Rarità delle Munizioni elenca i tipi di munizioni adoperati dalle armi presenti in questo capitolo a seconda della rarità, così come la quantità che solitamente se ne trova quando si possono comprare o saccheggiare. Ovviamente, i personaggi con il talento Scroccone (pag. 71) trovano una maggiore quantità per ogni tipo.

Reperibilità e Rarità delle Munizioni

TIPO DI MUNIZIONI	QUANTITÀ TROVATA	PESO	COSTO	RARITÀ
.308	6+3	<0,5	3	1
.38	10+5	<0,5	1	0
.44 Magnum	4+2	<0,5	3	3
.45	8+4	<0,5	3	2
.50	4+2	<0,5	4	3
2mm EC	6+3	<0,5	10	5
5 mm	10x12+6	<0,5	1	3
5.56 mm	8+4	<0,5	2	3
10mm	8+4	<0,5	2	0
Cartucce al Plasma	10+5	<0,5	5	4
Cartuccia per fucile a pompa	6+3	<0,5	3	1
Cella di Fusione	14+7	<0,5	3	2
Combustibile per Lanciafiamme	12+6	<0,5	1	2
MiniNuke	1+1	6	100	6
Missile	2+1	3,5	25	3
Munizioni Gamma	4+2	<0,5	10	2
Nucleo di Fusione	1	2	200	3
Proiettili Syringer	4+2	<0,5	var	2
Razzo	2+1	<0,5	1	1
Spuntone Sparachiodi	6+3	<0,5	1	2

.308

Si tratta di un tipo di munizioni per fucili di precisione, usate per quelli da caccia e per alcune carabine artigianali bolt-action. È talmente facile trovarle nella Zona Contaminata che è altamente improbabile che un'arma che usa cartucce .308 si trovi a corto di munizioni.

.38

Sono delle munizioni di piccolo calibro pensate per rivoltelle a doppia azione risalenti a prima della Grande Guerra. Sono talmente facili da trovare che vanno bene per la maggior parte delle armi da fuoco di fortuna, inoltre sono diverse le armi più potenti che possono essere modificate per sparare con cartucce .38, sacrificando la capacità offensiva per la reperibilità delle munizioni.

.44 MAGNUM

I potenti proiettili .44 magnum in origine erano stati concepiti per i revolver. Il loro eccellente potere di fuoco li rende quasi perfetti per qualsiasi abitante della Zona Contaminata che abbia bisogno di munizioni in grado di fermare mostri, umani e via di seguito. L'unico problema è la loro difficoltà di reperimento.

.45

Si tratta di buone cartucce che combinano una ragionevole potenza di fuoco con un rinculo gestibile e una discreta precisione. Possono essere usate da diverse armi facili da trovare nella Zona Contaminata e non sono troppo rare.

.50

Si tratta di munizioni molto grosse, potenti e ad alta prestazione che possono essere usate solo dai fucili più potenti. Prima della guerra venivano usate solitamente dalle mitragliatrici pesanti e dai fucili anti-materiale, per cui tendono a essere abbastanza rare, a meno che non ci sia una base militare nei paraggi. Un loro colpo è in grado di ridurre a brandelli qualsiasi cosa colpisce, ma ogni colpo è prezioso ed è bene che vada a segno.

2MM EC

Le Cartucce Elettromagnetiche da 2mm sono dei caricatori indipendenti che contengono sia i proiettili ferromagnetici ad alta velocità che le batterie necessarie ad alimentare l'arma gauss per spararli.

Non si trovano sfuse, ma all'interno di caricatori che contengono il numero di spari generati (e una batteria abbastanza carica da permettere all'arma di spararli).

5MM

Si tratta di munizioni di piccolo calibro solitamente utilizzate dai militari per le mitragliatrici. Nonostante sia raro imbattersi in delle scorte, quando succede si trovano in gran quantità. Il problema è che le armi che le usano consumano munizioni ad una velocità incredibile, per cui un'intera scatola di 5mm non dura molto.

5.56 MM

Sono delle munizioni leggere che di solito si utilizzano nei fucili d'assalto. Sviluppate secoli or sono per i fucili in dotazione all'esercito americano, hanno continuato a essere prodotte e usate fino alla fine della Grande Guerra e, se si sa dove cercare, non sono difficili da trovare.

10MM

Si tratta di uno dei tipi di munizioni per pistola più facili da trovare nella Zona Contaminata, fabbricate su ampia scala prima della Grande Guerra per fare il pari con il gran numero di pistole 10mm date in dotazione ai soldati e usate dai civili per difesa personale.

CARTUCCE AL PLASMA

Le armi al plasma sono alimentate da apposite cartucce, che sono una combinazione di celle di fusione che forniscono l'energia necessaria con una capsula contenente una versione stabile del composto chimico che diventerà il plasma sparato.

CARTUCCE PER FUCILE A POMPA

Quelle che di solito si trovano nella Zona Contaminata sono delle cartucce calibro .12 2 3/4" riempite di pallettoni #0. Relativamente facili da trovare, gli abitanti della Zona Contaminata pensano che, nell'evenienza di un incontro ravvicinato, sia utile avere a portata di mano un fucile a pompa.

Vanno bene per chiedere aiuto e poco più.

CELLE DI FUSIONE

Una cella di microfusione, o di fusione, è un reattore a fusione in miniatura che viene impiegato nelle armi a energia leggere. Sfrutta gli isotopi di idrogeno, i quali fondono quando sottoposti a un calore e una pressione estremi, e può esplodere se viene esposto a una fonte di calore esterna considerevole. Senza le giuste strutture, queste celle sono difficili da ricaricare, per cui spesso vengono semplicemente abbandonate una volta esaurite.

Si trova solitamente sotto forma di un'unica cella contenente il numero di colpi generati.

COMBUSTIBILE PER LANCIAFIAMME

Si tratta di un composto chimico altamente infiammabile progettato per i lanciafiamme. La qualità del combustibile può variare, ma di solito è una sostanza vischiosa che continua a bruciare ad alte temperature per molto tempo.

Si trova solitamente sotto forma di bombole contenenti abbastanza combustibile per il numero di colpi generati.

MININUKE

Una piccola testata nucleare, delle dimensioni di una palla da football, pensata per essere lanciata lontano con un lanciagranate. Sono estremamente rare e si trovano solo in quantità minime. Il talento Scroccone non può aumentare il numero di MiniNuke trovate.

MISSILI

Sono dei razzi altamente esplosivi pensati per essere utilizzati con un lanciamissili. Se chi li lancia è in possesso di un sistema di controllo, possono essere direzionati su un bersaglio, cosa che un razzo artigianale non è in grado di fare.

Se vengono trovati da un personaggio con il talento Scroccone, questi tira solo un +1 per Grado, invece che il normale numero bonus.

MUNIZIONI GAMMA

Sono delle grosse batterie ricoperte di plastica con una carica tale da far funzionare una Pistola Gamma.

NUCLEI DI FUSIONE

I nuclei di fusione risalenti all'anteguerra sono delle pile nucleari a lunga durata di prima qualità. Un singolo nucleo può fornire energia a un piccolo edificio per molto tempo o dare molta energia a qualcosa molto rapidamente. La maggior parte delle armature a energia funzionano con un nucleo di fusione, in grado di farle funzionare per ore. Possono anche essere usati come munizioni per un laser Gatling.

Quando lo si trova, un nucleo di fusione ha un numero di cariche pari a 10 più l'abilità Scienza dell'utilizzatore (chi ha maggiori conoscenze scientifiche può usarlo in maniera più efficiente; anche il talento Fisico Nucleare, a pag. 66, aggiunge cariche). Il modo in cui vengono usate o esaurite dipende da ciò a cui vengono collegate (vedere Armatura Atomica a pag. 123).

Se si utilizzano come munizioni per un laser Gatling, ogni carica equivale a 50 colpi. Poichè si tratta di un'arma gatling, il laser Gatling consuma munizioni dieci volte più velocemente della maggior parte delle armi (vedere Gatling a pag. 90).

Il talento Scroccone non può aumentare il numero di nuclei di fusione trovati.

PROIETTILI SYRINGER

I proiettili Syringer sono spesso fatti a mano da chimici della Zona Contaminata e si trovano nelle forme riportate qui di seguito. Nessuno degli Effetti descritti può essere applicato più di una volta nello stesso momento e sullo stesso bersaglio.

Tipi di Proiettili Syringer

NOME DEI PROIETTILI	EFFETTO	COSTO
Berserk	Se per il danno dell'arma vengono tirati uno o più Effetti, il bersaglio impazzisce e attacca la creatura vivente più vicina (sia essa amica o nemica) per il resto della scena.	50
Dissanguanti	L'arma ottiene l'effetto del danno Persistente.	17
Endangerol	Se per il danno dell'arma vengono tirati uno o più effetti, la Resistenza ai Danni Fisici del bersaglio si abbassa di 2 per il resto della scena.	60
Larva di Mosca Mutante	Se per il danno dell'arma vengono tirati uno o più Effetti, alla morte del bersaglio dal suo cadavere emerge una mosca mutante.	10
Nube Ottenebrante	Se per il danno dell'arma vengono tirati uno o più Effetti, il bersaglio diventa confuso e la difficoltà su tutti i suoi tiri di PER aumenta di 2 per un numero di round pari al numero degli Effetti tirati.	73
Pace	Se per il danno dell'arma vengono tirati uno o più Effetti, il bersaglio non può intraprendere azioni ostili o di aggressione per un numero di round pari al numero degli Effetti tirati.	39
Pancia Gialla	Se per il danno dell'arma vengono tirati uno o più Effetti, ogni turno il bersaglio deve usare almeno una delle sue azioni per allontanarsi da tutti i nemici seguendo la traiettoria più semplice. L'effetto dura per un numero di round pari al numero degli Effetti tirati.	55
Paralizzanti	L'arma ottiene l'effetto del danno Stordente.	40
Veleno di Scorpione	L'arma aggiunge 1 di danno e ottiene la qualità del danno Persistente (Veleno).	65

RAZZI

Si tratta di un cilindretto simile ad una cartuccia da fucile contenente una sostanza chimica che produce una fiammata brillante una volta accesa. Si sparano con una pistola lanciarazzi, che innesca la miccia al momento del lancio: il razzo esplode in aria illuminando l'area circostante, per poi ridiscendere in una scia di fumo bianco.

SPUNTONI SPARACHIODI

Sono dei chiodi di ferro originariamente pensati per tenere ferme le rotaie. Non sono così semplici da trovare come si potrebbe pensare, anche se si trattava di cose ordinarie.

ARMI LEGGERE

ARMI LEGGERE	TIPO DI ARMA	GRADO DI DANNO	EFFETTO DEL DANNO	TIPO DI DANNO	CADENZA DI FUOCO	GITTATA	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Bolt-Action Artigianale	Armi Leggere	5	Penetrante 1	Fisico	0	R	Imprecisa	1,5	30	0
Fucile a Doppia Canna	Armi Leggere	5	Propagato, Violento	Fisico	0	R	A Due Mani, Imprecisa	4,5	39	1
Fucile a Pompa da Combattimento	Armi Leggere	5	Propagato	Fisico	2	R	A Due Mani, Imprecisa	5,5	87	2
Fucile d'Assalto	Armi Leggere	5	Raffica	Fisico	2	M	A Due Mani	6,5	144	2
Fucile da Caccia	Armi Leggere	6	Penetrante 1	Fisico	0	M	A Due Mani	5	55	2
Fucile da Combattimento	Armi Leggere	5	–	Fisico	2	M	A Due Mani	5,5	117	2
Fucile Gauss	Armi Leggere	10	Penetrante 1	Fisico	1	L	A Due Mani	8	228	4
Fucile Sparachiodi	Armi Leggere	10	Dirompente	Fisico	0	M	A Due Mani, Invalidante, Inaffidabile	7	290	4
Mitragliatrice	Armi Leggere	3	Raffica	Fisico	3	R	A Due Mani, Imprecisa	6	109	1
Pistola .44	Armi Leggere	6	Violento	Fisico	1	R	Corpo a Corpo	2	99	2
Pistola 10mm	Armi Leggere	4	–	Fisico	2	R	Affidabile, Corpo a Corpo	2	50	1
Pistola Artigianale	Armi Leggere	3	–	Fisico	2	R	Corpo a Corpo, Inaffidabile	1	30	0
Pistola Lanciarazzi	Armi Leggere	3	–	Fisico	0	M	Affidabile	1	50	1
Revolver Artigianale	Armi Leggere	4	–	Fisico	1	R	Corpo a Corpo, Inaffidabile	2	25	0
Syringer	Armi Leggere	3	–	Fisico	0	M	A Due Mani	3	132	2

Complicazioni delle Armi Leggere

Qui di seguito sono suggerite alcune problematiche che potrebbero insorgere se un giocatore dovesse ottenere un 20 alla sua prova mentre sta usando un'Arma Leggera. Le complicazioni vengono risolte dopo aver effettuato una prova di abilità, per cui nessuno dei seguenti risultati può far fallire un attacco riuscito.

Sprecone: Il personaggio ha sparato più di quanto pensi. Perde un ulteriore colpo di munizioni per quell'arma.

Click...: Il personaggio preme di nuovo il grilletto, ma non succede niente. La pistola si è inceppata, lo sparo non si è innescato o magari ha solo finito il caricatore. Ad ogni modo, si deve ricorrere all'azione minore Interagire sull'arma prima di poterla usare di nuovo.

Logora e Distrutta: L'arma ha visto giorni migliori e non funziona più bene come una volta. Il grado di danno dell'arma viene ridotto di 1 o perde uno dei suoi effetti di danno, che possono essere recuperati se viene riparata. Se non è la prima volta che accade, il GM può decidere che si tratta di una rottura definitiva.

Rimbalzo: Uno dei colpi del personaggio non è andato proprio nella giusta direzione e prende qualcosa che, forse, non avrebbe voluto colpire. Potrebbe trattarsi di un alleato vicino al bersaglio, una tanica di combustibile, un pannello di controllo per delle macchine nelle vicinanze o una bestia errante.

BOLT-ACTION ARTIGIANALE

Munizioni: .308

È un'arma artigianale che è facile scorgere nelle mani di coloro che non possono costruire, comprare o razziare nulla di meglio. Le armi artigianali sono rozze e alquanto inaffidabili, ma abbastanza efficaci; di solito i bolt-action sono fatti per sparare cartucce da fucile, rinunciando alla Cadenza di Fuoco in favore di potenza e semplicità.

Un bolt-action artigianale può montare una per tipo delle seguenti modifiche. Non si può avere una mod sia all'Impugnatura che al Calcio. Ogni modifica al Calcio aggiunge la parola "Fucile" al nome dell'arma.

- **Bocca:** Baionetta, Compensatore, Rompifiamma, Silenziatore
- **Calcio:** Calcio Completo, Calcio da Tiratore Scelto, Calcio per Compensazione del Rinculo
- **Canna:** Canna Mozza, Canna Lunga, Canna Forata, Canna Alettata
- **Caricatore:** Caricatore Grande, Caricatore Rapido, Caricatore Grande Rapido
- **Castello:** Calibrato, Temprato, Automatico, Potente, Castello .38, Castello .50
- **Impugnatura:** Impugnatura da Tiratore Esperto
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna, Mirino da Ricognizione

FUCILE A DOPPIA CANNA

Munizioni: Cartucce per Fucile a Pompa

Prima della Grande Guerra i fucili a doppia canna venivano usati soprattutto per la caccia e la difesa domestica... e le cose non sono cambiate granché. A canna basculante, si possono trovare sia a canne giustapposte che sovrapposte. Semplici da costruire e manutenere, non è insolito vederli nel Commonwealth e nel resto della Zona Contaminata.

Un fucile a doppia canna può montare una per tipo delle seguenti modifiche:

- **Bocca:** Rompifiamma
- **Calcio:** Calcio Completo
- **Canna:** Canna Lunga, Canna Mozza
- **Castello:** Temprato, Grilletto Sensibile, Potente, Avanzato
- **Mirino:** Mirino Reflex

FUCILE A POMPA DA COMBATTIMENTO

Munizioni: Cartucce per Fucile a Pompa

Quelli da combattimento sono fucili a pompa usati solitamente da una fazione militare per assolvere ad uno scopo offensivo: sono perfetti per i combattimenti ravvicinati nei tunnel, dentro agli edifici o fra le strade in rovina delle vecchie città.

Un fucile da combattimento può montare una per tipo delle seguenti modifiche:

- **Bocca:** Baionetta, 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, Potente, Avanzato
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna, Mirino da Ricognizione

FUCILE D'ASSALTO

Munizioni: 5.56mm

Questo fucile a gas è molto comune nella Zona Contaminata, oltre a essere molto apprezzato per via del poco rinculo, della sua discreta precisione e della facilità di personalizzazione. In genere ci si imbatte in versioni semiautomatiche, ma è un'arma che può diventare automatica facilmente.

Un fucile d'assalto può montare una per tipo delle seguenti modifiche:

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

FUCILE DA CACCIA

Munizioni: .308

Fucile bolt-action di cui si servono solitamente i supermutanti e i Predoni. Prima della Grande Guerra, la sua struttura semplice lo ha reso famoso fra i cacciatori e i survivalisti, oltre a renderlo personalizzabile all'infinito. Potrebbe sembrare eccessivo suggerire che un semplice lanciaproiettili a canne mozze utilizzato da un mutante possa essere trasformato in un fucile da cecchino, eppure ciò descrive alla perfezione la versatilità del fucile da caccia.

Un fucile da caccia può montare una per tipo delle seguenti modifiche:

- **Bocca:** Baionetta, Silenziatore
- **Calcio:** Calcio Completo, Calcio da Tiratore Scelto,
- **Canna:** Canna Lunga, Canna Forata, Canna Ventilata
- **Caricatore:** Caricatore Grande, Caricatore Rapido, Caricatore Grande Rapido
- **Castello:** Calibrato, Temprato, Potente, Avanzato, Castello .38, Castello .50
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna, Mirino da Ricognizione

FUCILE DA COMBATTIMENTO

Munizioni: .45

Si tratta di un'arma dell'anteguerra che si può trovare nella Zona Contaminata e che è ampiamente utilizzata da alcune fazioni bellicose. Le carabine da combattimento sono robuste e versatili e possono essere modificate per servire a diversi scopi in battaglia.

Un fucile da combattimento può montare una per tipo delle seguenti modifiche:

- **Bocca:** Baionetta, Compensatore, Silenziatore
- **Calcio:** Calcio Completo, Calcio da Tiratore Scelto, Calcio per compensazione del Rinculo
- **Canna:** Canna Lunga, Canna Forata, Canna Ventilata
- **Caricatore:** Caricatore Grande, Caricatore Rapido, Caricatore Grande Rapido
- **Castello:** Calibrato, Temprato, Automatico, Grilletto Sensibile, Potente, Avanzato, Castello .38, Castello .308
- **Visione:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna, Mirino da Ricognizione

FUCILE GAUSS

Munizioni: 2mm EC

Il fucile gauss sfrutta l'induzione magnetica per sparare proiettili ad una velocità incredibile e devastante. Ogni sparo può essere caricato affinché faccia il maggior danno possibile tenendo premuto il grilletto per un istante prima di rilasciarlo.

Un fucile Gauss può montare una per tipo delle seguenti modifiche:

- **Bocca:** Silenziatore
- **Calcio:** Calcio per Compensazione del Rinculo
- **Canna:** Canna Schermata
- **Condensatori:** Condensatori Completi, Condensatore con Bobina Potenziata
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna, Mirino da Ricognizione

FUCILE SPARACHIODI

Munizioni: Spuntone sparachiodi

Arma artigianale creata da intraprendenti ingegneri della Zona Contaminata, il fucile sparachiodi sfrutta del vapore ad alta pressione per sparare spuntoni sparachiodi a una velocità tale da riuscire a trapassare e impalare la maggior parte dei bersagli.

Un fucile sparachiodi può montare una per tipo delle seguenti modifiche:

- **Bocca:** Baionetta
- **Calcio:** Calcio per Compensazione del Rinculo
- **Canna:** Canna Lunga
- **Castello:** Castello Automatico a Pistone
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna, Mirino da Ricognizione

MITRAGLIATRICE

Munizioni:.45

Le mitragliatrici erano armi vecchie anche prima della Guerra e, sebbene siano mostruosamente imprecise, la loro Cadenza di Fuoco rende inutile la mira.

Una mitragliatrice può montare una per tipo delle seguenti modifiche:

- **Bocca:** Compensatore, Rompifiamma, Silenziatore
- **Calcio:** Calcio Completo, Calcio per compensazione del Rinculo
- **Canna:** Canna Lunga
- **Caricatore:** Caricatore Grande, Caricatore Rapido, Caricatore Grande Rapido
- **Castello:** Calibrato, Temprato, Grilletto Sensibile, Potente
- **Mirino:** Mirino Reflex

PISTOLA .44

Munizioni: .44 Magnum

La pistola .44 è un revolver a doppia azione, pensato per utilizzare proiettili .44 Magnum. Si tratta di un'arma potente, ma non personalizzabile quanto altre rivoltelle. Il loro design semplice e robusto le rende preziose agli occhi dei proprietari, ma non è così difficile vederne una da poterla definire davvero rara.

Una pistola .44 può montare una per tipo delle seguenti modifiche:

- **Canna:** Ridotta, Canna Stabile
- **Castello:** Temprato, Potente, Avanzato
- **Impugnatura:** Impugnatura Ergonomica
- **Mirino:** Mirino Corto, Mirino reflex, Mirino da Ricognizione

PISTOLA 10MM

Munizioni: 10mm

Piccola, affidabile, abbastanza potente e facilmente reperibile, la pistola 10mm è una costante nei combattimenti nella Zona Contaminata sin dal momento in cui caddero le prime bombe. La sua versatilità e il potenziale di personalizzazione implicano che una pistola 10mm ben tenuta terrà a sua volta il proprietario al sicuro per molto tempo.

Una pistola 10mm può montare una per tipo delle seguenti modifiche:

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

PISTOLA ARTIGIANALE

Munizioni: .38

Primitive, fatte in casa, normalmente impiegate da chi non può costruire, comprare o razziare nulla di meglio, le pistole artigianali sono rozze e alquanto inaffidabili, ma efficaci quanto basta. Quelle più comuni assomgliano a delle piccole semiautomatiche, fatte per ospitare delle comuni munizioni .38... ma si sa che ci sono stati degli ardimentosi (o disperati) che le hanno modificate per farle diventare automatiche o di precisione.

Una pistola artigianale può montare una per tipo delle seguenti modifiche. Ogni mod al Calcio cambia la parola "Pistola" nel nome dell'arma in "Fucile".

- **Bocca:** Baionetta, Compensatore, Rompifiamma, Silenziatore
- **Calcio:** Calcio Completo, Calcio da Tiratore Scelto, Calcio per Compensazione del Rinculo
- **Canna:** Canna Lunga, Canna Forata, Canna Alettata
- **Caricatore:** Caricatore Grande, Caricatore Rapido, Caricatore Grande Rapido
- **Castello:** Calibrato, Temprato, Automatico, Grilletto sensibile, Castello .45
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna, Mirino da Ricognizione

PISTOLA LANCIARAZZI

Munizioni: Razzi

Una pistola lanciarazzi è un'arma a colpo singolo a canna basculante non propriamente progettata per infliggere danni, quanto piuttosto per eiettare razzi di segnalazione, che molte fazioni usano per richiedere aiuto sparandoli in aria.

REVOLVER ARTIGIANALE

Munizioni: .45

Proprio come le altre armi artigianali, anche queste sono delle pistole di fortuna o fatte in casa, in questo caso sulla base di un revolver. Si tratta di un punto d'incontro tra la potenza di fuoco del bolt-action e la rapidità di fuoco delle pistole, inoltre essendo anch'esso un'arma "Improvvisata" è parimenti facile da modificare.

Un revolver artigianale può montare una per tipo delle seguenti modifiche. Ogni mod al Calcio aggiunge la parola "Fucile" al nome dell'arma.

- **Bocca:** Baionetta, Compensatore, Rompifiamma, Silenziatore
- **Calcio:** Calcio Completo, Calcio da Tiratore Scelto, Calcio per Compensazione del Rinculo
- **Canna:** Canna Lunga, Canna Forata, Canna Alettata
- **Castello:** Calibrato, Temprato, Potente, Castello .38, Castello.308
- **Impugnatura:** Impugnatura da Tiratore Esperto
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna, Mirino da Ricognizione

SYRINGER

Munizioni: Proiettili Syringer

Si tratta di un'arma artigianale ad aria compressa che spara sul bersaglio delle siringhe personalizzate che di per sé fanno poco danno, ma possono infliggere un'ampia gamma di effetti debilitanti.

Un Syringer può montare una per tipo delle seguenti modifiche:

- **Calcio:** Calcio da Tiratore Scelto, Calcio per Compensazione del Rinculo
- **Canna:** Canna Mozza
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna, Mirino da Ricognizione

MOD ALLE ARMI LEGGERE

Qui di seguito si trovano le mod disponibili per le Armi Leggere appena descritte. Tutte le mod per Armi Leggere vengono apportate con l'abilità Riparare, ma solo se si possiede uno dei vantaggi elencati (se ce ne sono).

Mod per le Armi Leggere

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA BOCCA					
Baionetta	Con Baionetta	Arma da Mischia, infligge 4 Danni Fisici, Penetrante 1	+1	+10	–
Compensatore	Con Compensatore	Perde Impreciso	+0,5	+15	Fanatico delle Armi 1
Rompifiamma	Con Rompifiamma	Perde Impreciso, +1 Cadenza di Fuoco	+0,5	+30	Fanatico delle Armi 1
Silenziatore	Con Silenziatore	Ottiene Silenziata	+1	+45	Fanatico delle Armi 2
MOD AL CALCIO					
Calcio Completo	–	Ottiene A due Mani, Perde Impreciso	+0,5	+10	–
Calcio da Tiratore Scelto	Da Tiratore Scelto	Ottiene A Due Mani, Perde Impreciso, Ottiene Di Precisione	+1	+20	Fanatico delle Armi 2
Calcio per Compensazione del Rinculo	A Rinculo Compensato	Ottiene A Due Mani, Perde Impreciso, +1 Cadenza di Fuoco	+1	+3	Fanatico delle Armi 3
MOD ALLA CANNA					
Canna Alettata	Alettata	+1 Danno , Aumenta la Gittata di +1 grado	+1	+15	Fanatico delle Armi 2
Canna Forata	Forata	Aumenta la Gittata di +1 grado, +1 Cadenza di Fuoco,	+0,5	+35	Fanatico delle Armi 4
Canna Lunga	Lunga	Aumenta la Gittata di +1 grado	+0,5	+20	Fanatico delle Armi 1
Canna Mozza	Mozza	Perde A due Mani, Ottiene Corpo a Corpo	-1	+3	–
Canna Ridotta	Ridotto	Ottiene Imprecisa	-0,5	–	–
Canna Schermata	Schermata	+1 Danno	–	+37	Fanatico di Armi 3, Riparare
Canna Stabile	Canna stabile	Ottiene Affidabile	–	+10	Fanatico delle Armi 3
Canna Ventilata	Ventilata	Aumenta la Gittata di +1 grado, +1 Cadenza di Fuoco, Ottiene Affidabile	+0,5	+36	Fanatico delle Armi 4
MOD AL CARICATORE					
Caricatore Grande	Alta Capacità	+1 Cadenza di Fuoco, Inaffidabile	+0,5	-3	Fanatico delle Armi 2
Caricatore Grande Rapido	Alta Capacità Rapido	+1 Cadenza di Fuoco	+0,5	+23	Fanatico delle Armi 2
Caricatore Rapido	Rapido	Ottiene Affidabile	–	+8	Fanatico delle Armi 1
MOD AL CASTELLO					
Automatico	Auto	-1 Danno , + 2 Cadenza di Fuoco, Ottiene Raffica, Ottiene Impreciso	+0,5	+30	Fanatico delle Armi 1
Avanzato	Avanzato	+3 Danno , + 1 Cadenza di Fuoco	+1	+35	Fanatico delle Armi 2
Calibrato	Calibrato	Ottiene Violento	–	+25	–
Castello .308	.308	I Danni Diventano 7 , Le Munizioni Diventano .308	+2	+40	Fanatico delle Armi 4

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Castello .38	.38	I Danni Diventano 4, Le Munizioni Diventano .38	+1,5	+20	Fanatico delle Armi 4
Castello .45	.45	I Danni Diventano 4, +1 Cadenza di Fuoco, Le Munizioni Diventano .45	+1	+19	Fanatico delle Armi 2
Castello .50	.50	I Danni Diventano 8, Ottiene Violento, Le Munizioni Diventano .50	+2	+30	Fanatico delle Armi 4
Castello Automatico a Pistone	Automatico	+2 Cadenza di Fuoco, Riduce la Gittata di 1 grado	+1	+75	Fanatico delle Armi 2
Grilletto Sensibile	Grilletto Sensibile	+ 1 Cadenza di Fuoco	–	+20	Fanatico delle Armi 2
Potente	Potente	+2 Danno	+0,5	+25	Fanatico delle Armi 1
Temprato	Temprato	+1 Danno	–	+20	–
MOD ALL'IMPUGNATURA					
Impugnatura Ergonomica	Ergonomica	Perde Impreciso	–	+6	–
Impugnatura da Tiratore Esperto	Da Tiratore Esperto	Perde Impreciso, Ottiene Penetrante 1	–	+10	Fanatico delle Armi 1
MOD AL MIRINO					
Mirino Corto	Con Mirino	Ottiene Di Precisione	+0,5	+11	–
Mirino Corto Visione Notturna	Visione Notturna	Ottiene Di Precisione, Ottiene Visione Notturna	+0,5	+38	Scienza! 2
Mirino da Ricognizione	Da Ricognizione	Ottiene Di Precisione, Ottiene Da Ricognizione	+0,5	+59	Scienza! 3
Mirino Lungo	Con Mirino	Aumenta la Gittata di 1, Ottiene Di Precisione	+0,5	+29	Scienza! 2
Mirino Lungo Visione Notturna	Visione Notturna	Ottiene Di Precisione, Ottiene Visione Notturna, Aumenta la Gittata di 1	+0,5	+50	Scienza! 3
Mirino Reflex	Tattico	Può Ritirare il Dado del Punto di Impatto	–	+14	–

ARMI A ENERGIA

ARMA A ENERGIA	TIPO DI ARMA	GRADO DI DANNO	EFFETTO DEL DANNO	TIPO DI DANNO	CADENZA DI FUOCO	GITTATA	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Laser dell'Istituto	Arma a Energia	3	Raffica	da Energia	3	R	Corpo a Corpo, Imprecisa	2	50	2
Moschetto Laser	Arma a Energia	5	Penetrante 1	da Energia	0	M	A Due Mani	6,5	57	1
Pistola al Plasma	Arma a Energia	6	–	Fisico/da Energia	1	R	Corpo a Corpo	2	123	3
Pistola Gamma	Arma a Energia	3	Penetrante 1, Stordente	Radioattivo	1	M	Esplosiva, Imprecisa	1,5	156	5
Pistola Laser	Arma a Energia	4	Penetrante 1	da Energia	2	R	Corpo a Corpo	2	69	2

Complicazioni delle Armi a Energia

Qui di seguito sono suggerite alcune problematiche che potrebbero insorgere quando un giocatore ottiene un 20 alla prova mentre sta usando un'Arma a Energia. Le complicazioni vengono risolte dopo aver effettuato una prova di abilità, per cui nessuno dei seguenti risultati può evitare un attacco che ha colpito.

- **Sprecone:** Il personaggio ha sparato più di quanto pensi. Perde un ulteriore colpo di munizioni per quell'arma.
- **Surriscaldata!** Le componenti dell'arma si surriscaldano per aver sparato troppo e il personaggio subisce 2 danni da Energia al braccio con cui sta impugnando l'arma, inoltre il prossimo turno non può usarla perchè deve raffreddarsi.
- **Logora e Distrutta:** L'arma non funziona più come una volta. Il grado di danno dell'arma viene ridotto di 1 o perde uno dei suoi effetti di danno, che possono essere recuperati se viene riparata. Se non è la prima volta che accade, il GM può decidere che si tratti di una rottura definitiva.

LASER DELL'ISTITUTO

Munizioni: Celle di Fusione

Sviluppati dall'Istituto dopo la Grande Guerra, i laser dell'istituto sono diversi sia nell'aspetto che nella funzione rispetto a quelli dell'anteguerra che vengono utilizzati da altre fazioni, come la Confraternita d'Acciaio. Rinunciando alla potenza di fuoco in favore di una rapida successione di raggi, possono riversare una pioggia incandescente di fuoco di sbarramento.

La configurazione di base si riferisce a una pistola laser dell'Istituto, che può montare una per tipo delle seguenti modifiche. Ogni mod Calcio trasforma l'arma in un fucile laser dell'Istituto.

- **Bocca:** Separatore di Raggio, Concentratore di Raggio, Lenti di Compensazione Circolari
- **Calcio:** Calcio Standard
- **Canna:** Canna Lunga, Canna Automatica, Canna Migliorata
- **Condensatore:** Stimolatore Fotonico, Sintonizzatore di Onde Beta, Condensatore Potenziato, Agitatore Fotonico
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna, Mirino da Ricognizione

MOSCHETTO LASER

Munizioni: Celle di Fusione

Il moschetto laser è un tipo di fucile laser artigianale che unisce una tecnologia avanzata con dei meccanismi insolitamente primitivi ed è molto diffuso tra le milizie come i Minutemen. Deve essere caricato manualmente, girando una manovella sul retro dell'arma. Sebbene sembri rozzo, può essere un'ottima arma da cecchino, soprattutto con un condensatore modificato in grado di sostenere una carica maggiore.

Speciale: Sparare con un moschetto laser fa usare ogni volta due colpi di munizioni. Ogni mod Condensatore aumenta sia il danno, che il numero di colpi consumati, che possono essere ridotti abbassando il danno di -1 per ogni colpo risparmiato (fino a un minimo di 4 danno e 1 colpo usato).

Un moschetto laser può montare una per tipo delle seguenti modifiche:

- **Bocca:** Separatore di Raggio, Concentratore di Raggio, Lenti di Compensazione Circolari
- **Calcio:** Calcio Completo
- **Canna:** Canna Lunga, Canna Corta Rinforzata, Canna Lunga Rinforzata
- **Condensatore:** Condensatore a Tre Cariche, Condensatore a Quattro Cariche, Condensatore a Cinque Cariche, Condensatore a Sei Cariche
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna, Mirino da Ricognizione

Le mod al Condensatore dei moschetti laser funzionano solo su queste armi, vengono installate con l'abilità Scienza e sono introdotte subito, invece che più avanti nel capitolo.

Mod al Condensatore Esclusive del Moschetto Laser

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Condensatore a Tre Cariche	A Tre Cariche	+1, Consuma 3 Colpi ad Attacco	–	+4	–
Condensatore a Quattro Cariche	A Quattro Cariche	+2, Consuma 4 Colpi ad Attacco	+0,5	+8	Scienza! 1
Condensatore a Cinque Cariche	A Cinque Cariche	+3, Consuma 5 Colpi ad Attacco	+0,5	+12	Scienza! 2
Condensatore a Sei Cariche	A Sei Cariche	+4, Consuma 6 Colpi ad Attacco	+1	+16	Scienza! 3

PISTOLA AL PLASMA

Munizioni: Cartucce al Plasma

Le armi al plasma, dette anche plasmacaster, sono delle armi altamente tecnologiche che sparano gas ionizzato ad altissime temperature, o plasma. Queste armi, che funzionano con cartucce al plasma, sono rare e molto potenti, in grado come sono di arrecare danno attraverso l'impatto ad alta velocità del raggio al plasma e, successivamente, con il trasferimento termico del calore che viene riversato sul bersaglio al momento dell'impatto.

Speciale: Le armi al plasma infliggono danni sia Fisici che da Energia. Si esegue il tiro per il danno come sempre, quindi si sottrae al risultato il valore di Resistenza ai Danni più basso del bersaglio tra Fisica o Energia. Qualsiasi effetto Persistente dei danni (applicato attraverso le mod dell'arma) infligge danni da Energia.

La configurazione di base si riferisce a una pistola al plasma, che può montare una per tipo delle seguenti modifiche. Ogni mod Calcio la trasforma in un fucile al plasma.

- **Calcio:** Calcio Standard, Calcio da Tiratore Scelto, Calcio per Compensazione del Rinculo
- **Canna:** Separatore, Canna Automatica, Canna da Cecchino, Canna Lanciafiamme, Canna Migliorata
- **Condensatore:** Stimolatore Fotonico, Sintonizzatore di onde Beta, Condensatore Potenziato, Agitatore fotonico
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna, Mirino da Ricognizione

PISTOLA GAMMA

Munizioni: Munizioni Gamma

La pistola gamma, col suo aspetto apparentemente rozzo, emette dei raggi direzionali di radiazioni ionizzanti ad alta intensità, che possono essere devastanti per qualsiasi creatura non sia immune o incredibilmente resistente alle radiazioni ma, al contempo, non fanno quasi alcun danno sugli altri bersagli.

Una pistola Gamma può montare una per tipo delle seguenti modifiche, che funzionano solo per questo tipo d'arma e vengono installate con l'abilità Scienza.

Mod Esclusive per Pistole Gamma

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA BOCCA					
Antenna Segnale Elettrico	Elettrificata	I Danni Diventano 7 , I Danni Diventano di tipo Energia, Ottiene Radioattivo	–	+30	Scienza! 4
Ripetitore di Segnale	Automatica	+2 Cadenza di Fuoco, Ottiene Raffica, Perde Scoppio	–	+60	Scienza! 4
MOD AL DISCO					
Disco Profondo	Lunga	+1 . Aumenta la Gittata di 1 grado	+1	+72	Scienza! 4

PISTOLA LASER

Munizioni: Celle di Fusione

Le pistole laser sono armi tecnologiche in grado di emettere un raggio di luce direzionale coeso e abbastanza intenso da causare gravi danni. Negli anni prima della Grande Guerra erano un'evoluzione relativamente nuova, per cui è difficile trovarle nella Zona Contaminata, al di fuori dei gruppi che sono riusciti ad accaparrarsi i vecchi depositi delle armi dell'esercito. La maggior parte dei modelli sopravvissuti di pistole laser, come l'affidabile AER9, ampiamente usata dall'esercito americano, si serve di un condensatore interno caricato da una batteria a microfusione.

La configurazione di base si riferisce a una pistola laser che può montare una per tipo delle seguenti modifiche. Ogni mod Calcio la trasforma in un fucile laser.

- **Bocca:** Separatore di Raggio, Concentratore di Raggio, Lenti di Compensazione Circolari
- **Calcio:** Calcio Standard, Calcio da Tiratore Scelto, Calcio per Compensazione del Rinculo
- **Canna:** Canna Lunga, Canna Automatica, Canna da Cecchino, Canna Migliorata
- **Condensatore:** Stimolatore Fotonico, Sintonizzatore di Onde Beta, Condensatore Potenziato, Agitatore Fotonico
- **Impugnatura:** Impugnatura da Tiratore Esperto
- **Mirino:** Mirino Reflex, Mirino Corto, Mirino Lungo, Mirino Corto Visione Notturna, Mirino Lungo Visione Notturna, Mirino da Ricognizione

MOD DELLE ARMI A ENERGIA

Qui di seguito si trovano le mod disponibili per le Armi a Energia appena descritte. Tutte le mod per Armi a Energia vengono apportate con l'abilità Scienza, ma solo se si possiede uno dei talenti elencati (se ce ne sono).

Mod delle Armi a Energia

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA BOCCA					
Concentratore di Raggio	Concentrato	Aumenta la Gittata di 1 grado	+0,5	+20	Scienza! 1
Lenti di Compensazione Circolari	Di Puntamento	+1 Cadenza di Fuoco, Perde Impreciso	+0,5	+25	Scienza! 1
Separatore di Raggio	Frammentato	-1 , Ottiene Propagato, -1 Cadenza di Fuoco, Ottiene Impreciso, Riduce la Gittata di 1 grado	+0,5	+15	Scienza! 1
MOD AL CALCIO					
Calcio Completo	–	Ottiene Penetrante 1, Perde Corpo a Corpo	+0,5	+15	–
Calcio da Tiratore Scelto	Da Tiratore Scelto	Ottiene A Due Mani, Perde Impreciso, Ottiene Accurato, Perde Corpo a Corpo	+1	+20	Fanatico di Armi 2

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Calcio per Compensazione del Rinculo	A Rinculo compensato	Ottiene A Due Mani, Perde Impreciso, +1 Cadenza di Fuoco, Perde Corpo a Corpo	+1	+3	Fanatico di Armi 3
Calcio Standard	–	Ottiene A Due Mani, Perde Impreciso, Perde Corpo a Corpo	+0,5	+10	–
MOD ALLA CANNA					
Canna Automatica	Automatica	-1 [ingranaggio], Perde Corpo a Corpo, Aumenta la Gittata di 1 grado, +1 Cadenza di Fuoco	+0,5	+24	Scienza! 1
Canna Corta Rinforzata	–	Permette all'Arma una Mod alla Bocca	–	+6	–
Canna da Cecchino	Da Cecchino	+ 2 [ingranaggio], Perde Corpo a Corpo, Aumenta la Gittata di 1 grado, -1 Cadenza di fuoco	+1	+30	Scienza! 1
Canna Lanciafiamme	Lanciafiamme	-2 [ingranaggio], +2 Cadenza di Fuoco, Ottiene Raffica, riduce la Gittata di 1 grado, Ottiene Impreciso	+0,5	+35	Scienza! 2
Canna Lunga	Lunga	Perde Corpo a Corpo, Aumenta la Gittata di 1 grado	+1	+20	–
Canna Lunga Rinforzata	–	Perde Corpo a Corpo, Aumenta la Gittata di 1 grado, consente all'arma di avere una mod alla bocca	+1	+25	Scienza! 1
Canna Migliorata	Migliorata	+1 [ingranaggio]	+0,5	+26	Scienza! 1
Separatore	A Dispersione	-1 [ingranaggio], Ottiene a Dispersione, Ottiene Imprecisa	+0,5	+31	–
MOD AL CONDENSATORE					
Agitatore Fotonico	Agitato	+1 [ingranaggio], Ottiene Violento	+0,5	+35	Scienza! 2
Condensatore Potenziato	Potenziato	+1 [ingranaggio], -1 Cadenza di Fuoco	–	+35	–
Sintonizzatore di Onde Beta	Incendiario	Ottiene Persistente	–	+30	–
Stimolatore Fotonico	Stimolato	Ottiene Violento	–	+30	Scienza! 1
MOD ALL'IMPUGNATURA					
Impugnatura da Tiratore Esperto	Da Tiratore Esperto	Rimuove Impreciso, Ottiene Penetrante 1	–	+10	Fanatico delle Armi 1
MOD AL MIRINO					
Mirino Corto	Con Mirino	Ottiene Accurato	+0,5	+11	–
Mirino Corto Visione Notturna	Visione Notturna	Ottiene Accurato, Ottiene Visione Notturna	+0,5	+38	Scienza! 2
Mirino da Ricognizione	Da Ricognizione	Ottiene Accurato, Ottiene Da Ricognizione	+0,5	+59	Scienza! 3
Mirino Lungo	Con Mirino	Ottiene Accurato, Aumenta la Gittata di 1 grado	+0,5	+29	Scienza! 2
Mirino Lungo Visione Notturna	Visione Notturna	Ottiene Accurato, Ottiene Visione Notturna, Aumenta la Gittata di 1 grado	+0,5	+50	Scienza! 3
Mirino Reflex	Tattico	Può Ritirare il Dado del Punto di Impatto	–	+14	–

ARMI PESANTI

ARMA PESANTE	TIPO DI ARMA	GRADO DEL DANNO	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DI DANNO	CADENZA DI FUOCO	GITTATA	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Fat Man	Armi Pesanti	21	Radioattivo, Dirompente, Violento	Fisico	0	M	A Due Mani, Impreciso Esplosiva	15,5	512	4
Inceneritore pesante	Armi Pesanti	5	Persistente, Propagato, Raffica	Da Energia	3	M	A Due Mani, Invalidante	10	350	4
Junk Jet	Armi Pesanti	6	–	Fisico	1	M	A Due Mani	15	285	3
Lanciafiamme	Armi Pesanti	3	Persistente, Propagato, Raffica	Da Energia	4	R	A Due Mani, Invalidante, Impreciso	8	137	3
Lanciamissili	Armi Pesanti	11	–	Fisico	0	L	A Due Mani, Esplosivo	10,5	314	4
Laser Gatling	Armi Pesanti	3	Penetrante 1, Raffica	Da Energia	6	M	A Due Mani, Gatling, Impreciso	9,5	804	3
Mitragliatore a Canne Rotanti	Armi Pesanti	3	Propagato, Raffica	Fisico	5	M	A Due Mani, Gatling, Impreciso	13,5	382	2

Complicazioni delle Armi Pesanti

Qui di seguito sono suggerite alcune problematiche che potrebbero insorgere se un giocatore dovesse ottenere un 20 alla sua prova mentre sta usando un'Arma Pesante. Le complicazioni vengono risolte dopo aver effettuato una prova di abilità, per cui nessuno dei seguenti risultati può evitare un attacco che è entrato.

- **Sprecone:** Il personaggio ha sparato più di quanto pensi. Perde un ulteriore colpo di munizioni per quell'arma.
- **Click...:** Il personaggio preme di nuovo il grilletto, ma non succede niente. L'arma si è inceppata, lo sparo non si è innescato, o magari è solo finito il caricatore. Ad ogni modo, si deve ricorrere all'azione minore Interagire sull'arma prima di poterla usare di nuovo.
- **Logora e distrutta:** L'arma ha visto giorni migliori e non funziona più bene come una volta. Il grado di danno dell'arma viene ridotto di 1 o perde uno dei suoi effetti di danno, che possono essere recuperati se viene riparata. Se non è la prima volta che accade, il GM può decidere che si tratta di una rottura definitiva.
- **Rinculo potente:** Il peso e il terribile rinculo dell'arma sono un po' troppo per il personaggio, che nel prossimo turno non potrà fare azioni di movimento o Scatto perché deve mantenere l'equilibrio.

Mod alle Armi Pesanti

A differenza di quanto accade con le Armi Leggere e quelle a Energia, le armi di questa sezione che possono essere modificate tollerano solo poche mod, che sono specifiche per ogni arma. Tutte le mod elencate riportano, oltre all'abilità richiesta per essere installate, anche se serve un qualche talento.

FAT MAN

Munizioni: MiniNuke

La Catapulta Nucleare M42 è un'arma a spalla di supporto alla fanteria che lancia a breve distanza testate nucleari tattiche compatte (le MiniNuke, grandi all'incirca quanto un pallone da football) per infliggere danni pesanti all'interno della posizione bersagliata.

LASER GATLING

Munizioni: Celle di Fusione o Nucleo di Fusione

Il laser gatling è un'arma a laser con una enorme cadenza di fuoco che si serve di una serie di canne rotanti che sparano velocemente una dopo l'altra per produrre una devastante pioggia di impulsi laser. I singoli impulsi non sono molto potenti, ma sommati insieme possono distruggere praticamente qualsiasi bersaglio. Possono essere azionati con qualsiasi fonte d'energia abbastanza potente, e sebbene possano funzionare con le celle di fusione, la loro cadenza di fuoco fa sì che le esauriscano quasi subito. La maggior parte di chi li utilizza si affida a fonti di energia maggiori, come un nucleo di fusione.

Un laser gatling può montare una per tipo delle seguenti modifiche, da installare con l'abilità Scienza. Ricordano alcune mod delle Armi a Energia, ma a causa delle dimensioni dell'arma sono in qualche modo più grosse e hanno degli effetti leggermente diversi.

Mod Specifiche per Laser Gatling

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA CANNA					
Canne a Caricamento	a Caricamento	+4 [ingranaggio], -3 Cadenza di Fuoco, Aumenta la Gittata di 1 Grado	+5	+357	Scienza! 4
MOD AL CONDENSATORE					
Agitatore Fotonico	Agitato	+1 [ingranaggio], Ottiene Violento	+1,5	+132	Scienza! 3
Condensatore Potenziato	Potenziato	+1 [ingranaggio]	+0,5	+94	–
Sintonizzatore di Onde Beta	Incendiario	Ottiene Persistente	+0,5	+57	–
Stimolatore Fotonico	Eccitato	Ottiene Violento	+0,5	+19	Scienza! 3
MOD AL MIRINO					
Mirino Reflex	Tattico	Perde Impreciso	+0,5	+169	Scienza! 4
MOD ALL'UGELLO					
Concentratore di Raggio	Concentrato	Ottiene Penetrante 1, Aumenta la Gittata di 1 grado	–	+22	–

INCENERITORE PESANTE

Munizioni: Combustibile per Lanciafiamme

Proprio come un lanciafiamme, anche l'inceneritore pesante riversa una miscela incendiata sul bersaglio per bruciarlo, ma la differenza sta nel fatto che sembra lanciare una serie di palle di fuoco con una traiettoria ad arco, proprio come un lanciagranate, le quali esplodono sul colpo e appiccano il fuoco non appena il combustibile spruzza il bersaglio.

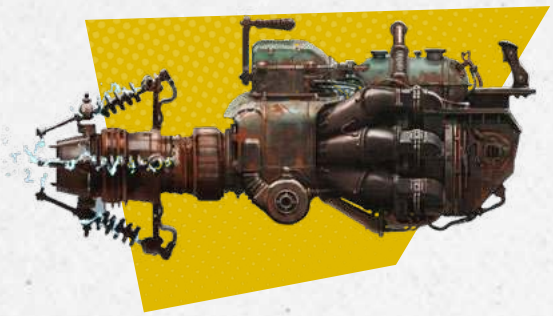
JUNK JET

Munizioni: Qualsiasi Cosa

Il Junk Jet è un'arma pesante artigianale in grado di sparare qualsiasi cosa. Qualsiasi oggetto che venga caricato nella tramoggia viene poi lanciato con una potenza letale dalla bocca dell'arma. Ciò lo rende ovviamente molto utile in situazioni in cui c'è abbondanza di cianfrusaglie inutili e le vere munizioni scarseggiano.

Speciale: Quando utilizza un Junk Jet, il personaggio può scegliere di sparare qualsiasi oggetto stia portando. Per ogni ulteriore colpo speso per l'attacco, sceglie un oggetto aggiuntivo. Gli oggetti devono essere abbastanza piccoli da entrare in una mano per essere caricati nella tramoggia. Alla fine della scena, il giocatore può tirare 1 per ogni oggetto lanciato: se ottiene un Effetto, l'oggetto è sopravvissuto al lancio e può riaverlo indietro.

Un Junk Jet può montare una per tipo delle seguenti modifiche, che sono specifiche e vengono **installate con l'abilità Riparare**.



Mod Specifiche per il Junk Jet

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA BOCCA					
Modulo di Combustione	Infuocato	Ottiene Persistente (Energia)	+0,5	+130	Fanatico delle Armi 3, Scienza! 1
Modulo di Elettrificazione	Elettrificato	Ottiene Violento, I Danni Diventano da Energia	+0,5	+70	Fanatico delle Armi 2, Scienza! 1
MOD AL CALCIO					
Calcio per Compensazione del Rinculo	A Rinculo Compensato	+ 1 Cadenza di Fuoco	+1	+40	–
MOD ALLA CANNA					
Canna Lunga	Lunga	Aumenta la Gittata di 1 grado	+1	+20	Fanatico delle Armi 1
MOD AL MIRINO					
Mirino Gunner	Tattico	Può Ritirare il Dado del Punto di Impatto	+0,5	+5	–

LANCIAFIAMME

Munizioni: Combustibile per Lanciafiamme

I lanciafiamme sono armi che spruzzano in un'area una miscela di carburante incendiato, creando essenzialmente un getto di fiamme che può bruciare o appiccare il fuoco al bersaglio a distanza. Ideali per fare piazza pulita di foglie morte, delinquenti e bunker fortificati!

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

Mod Specifiche per Lanciafiamme

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA CANNA					
Canna Lunga	Lunga	Perde Impreciso	+1	+28	Fanatico delle Armi 1
MOD AL COMBUSTIBILE					
Napalm	Al Napalm	+1	+3,5	+59	Fanatico delle Armi 1
MOD AL SERBATOIO PROPELLENTE					
Serbatoio Grande	Alta capacità	+1 Cadenza di Fuoco	+1,5	+28	Fanatico delle Armi 1
Serbatoio Enorme	Massima Capacità	+2 Cadenza di Fuoco	+3	+34	Fanatico delle Armi 2
MOD ALL'UGELLO					
Ugello di Compressione	Compresso	+1	–	+22	Fanatico delle Armi 1
Ugello Vaporizzatore	Vaporizzante	+1 , Violento	–	+47	Fanatico delle Armi 2

LANCIAMISSILI

Munizioni: Missili

Il lanciamissili modulare, un'arma polivalente molto sofisticata ed estremamente adattabile che è entrata a far parte dell'arsenale americano, è più piccolo e maneggevole del modello precedente. È composto da un tubo di lancio in due parti, il meccanismo di lancio, le staffe di fissaggio, un mirino a tutto campo e un supporto per un sistema di guida. È un'arma a retrocarica che viene caricata alzando la sezione anteriore del tubo di lancio e facendo scivolare dentro il missile .72 ad alette stabilizzatrici. La parte posteriore del tubo è progettata per disperdere in maniera sicura i gas del lancio, facendo sì che si possa sparare anche da luoghi chiusi. Nella Zona Contaminata si possono trovare lanciamissili di altre forme e modelli, ma questo tipo è abbastanza comune da essere considerato lo standard.

Un lanciamissili può montare una per tipo delle seguenti modifiche, che sono specifiche e vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Modifiche per Lanciamissili

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA BOCCA					
Baionetta	Con Baionetta Triturante	Arma da Mischia, Infligge 4 di Danno Fisico Penetrante 1	+0,5	+30	–
Stabilizzatore	Con Rompifiamma	Ottiene Penetrante 1	+1	+60	Fanatico delle Armi 2
MOD ALLA CANNA					
Canna Tripla	A Canna Tripla	+1 Cadenza di Fuoco	+8	+143	Fanatico delle Armi 2
Canna Quadrupla	A Canna Quadrupla	+2 Cadenza di Fuoco	+10	+218	Fanatico delle Armi 3
MOD AL MIRINO					
Computer di Puntamento	Di Puntamento	Quando si mira a un bersaglio, questo non ha alcun beneficio derivante da copertura, inoltre il bonus per la mira si applica al prossimo attacco in qualsiasi turno successivo della scena	+3,5	+293	Fanatico delle Armi 2, Scienza! 2
Mirino	Con Mirino	Ottiene Accurato	+3	+143	Fanatico delle Armi 2
Mirino Visione Notturna	Visione Notturna	Ottiene Accurato, Ottiene Visione Notturna	+3	+248	Fanatico delle Armi 4, Scienza! 1

MITRAGLIATORE A CANNE ROTANTI

Munizioni: 5mm

Il mitragliatore a canne rotanti è un'arma motorizzata per il fuoco rapido simile al gatling, comunemente usata dall'esercito o da fazioni minori che sono riuscite ad impossessarsene. Si possono trovare fissati alle porte sui Vertibird o come armi di artiglieria pesante a mano da supporto. L'elevata rapidità di fuoco implica che può causare danni devastanti a scapito di un consumo altissimo delle munizioni, perciò è molto difficile che ne abbiano sempre a disposizione.

Un mitragliatore a canne rotanti può montare una per tipo delle seguenti modifiche, che sono specifiche e vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Mod Specifiche per Mitragliatore a Canne Rotanti

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
MOD ALLA BOCCA					
Trituratore	Con Baionetta Triturante	Arma da Mischia, Infligge un Numero di Danni Fisici pari alla Cadenza di Fuoco	+2,5	+5	Fanatico delle Armi 2
MOD ALLA CANNA					
Canna Accelerata	Ad Alta Velocità	+1 , Riduce la Gittata di 1 grado, +1 Cadenza di fuoco	+2,5	+45	Fanatico delle Armi 3
Canna Tripla	Ad Alta Potenza	+2 , -2 Cadenza di fuoco	+1,5	+75	Fanatico delle Armi 4
MOD AL MIRINO					
Mirino Gunner	Tattico	Rimuove Impreciso	+0,5	+68	–

ARMI DA MISCHIA

ARMA DA MISCHIA	TIPO DI ARMA	GRADO DI DANNO	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DI DANNO	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Asse	Arma da Mischia	4	–	Fisico	A Due Mani	1,5	20	0
Bastone da Passeggio	Arma da Mischia	3	–	Fisico	–	1	10	0
Calcio dell'Arma (1 mano)	Arma da Mischia	2	Stordente	Fisico	————— Come una Pistola —————			
Calcio dell'Arma	Arma da Mischia	3	Stordente	Fisico	—— Come una Pistola A Due Mani ——			
Chiave Idraulica	Arma da Mischia	3	–	Fisico	–	1	30	1
Colpo Senza Armi	Senza Armi	2	–	Fisico	–	–	–	–
Coltello a Serramanico	Arma da Mischia	2	Penetrante 1	Fisico	Occultato	0,5	20	0
Coltello da Combattimento	Arma da Mischia	3	Penetrante 1	Fisico	–	0,5	25	1
Guanto da Deathclaw	Senza Armi	5	Penetrante 1	Fisico	–	5	75	3
Guantone da Boxe	Senza Armi	3	Stordente	Fisico	–	0,5	10	1
Leva per Ruote	Arma da Mischia	3	–	Fisico	–	1	25	1
Machete	Arma da Mischia	3	Penetrante 1	Fisico	–	1	25	1
Manganello	Arma da Mischia	3	–	Fisico	–	1	15	1
Martello Demolitore	Arma da Mischia	5	–	Fisico	A Due Mani	6	40	2
Mattarello	Arma da Mischia	3	–	Fisico	–	0,5	10	0
Mazza da Baseball	Arma da Mischia	4	–	Fisico	A Due Mani	1,5	25	1
Mazza da Baseball in Alluminio	Arma da Mischia	5	–	Fisico	A Due Mani	1	32	2
Pietra	Senza Armi	2	Violento	Fisico	Da Lancio (R)	0,5	–	–
Pugno Potenziato	Senza Armi	4	Stordente	Fisico	–	2	100	2
Ripper	Arma da Mischia	4	Violento	Fisico	–	3	50	2
Shishkebab	Arma da Mischia	5	Penetrante 1	Da Energia	Parata	1,5	200	3
Spada	Arma da Mischia	4	Penetrante 1	Fisico	Parata	1,5	50	2
Stecca da Biliardo	Arma da Mischia	3	–	Fisico	A Due Mani	0,5	10	0
Super Martello	Arma da Mischia	6	Dirompente	Fisico	A Due Mani	10	180	3
Tirapugni	Senza Armi	3	–	Fisico	Occultato	<0,5	10	1
Tubo di Piombo	Arma da Mischia	3	–	Fisico	–	1,5	15	0

Mod alle Armi da Mischia

Al contrario delle armi a distanza, le armi da mischia possono montare al massimo una modifica. Oltretutto, quelle che possono essere modificate elencano le specifiche mod che possono montare, che sono esclusive per ciascuna arma. Ogni mod riporta l'abilità necessaria per installarla e, qualora siano richiesti, anche i talenti necessari.

Complicazioni delle Armi da Mischia

Qui di seguito sono suggerite alcune problematiche che potrebbero insorgere durante il tiro del d20 mentre si usa un'Arma da Mischia. Le complicazioni vengono risolte dopo aver effettuato una prova di abilità, per cui nessuno dei seguenti risultati può evitare un attacco che è entrato.

- **Sbilanciata:** l'attacco lascia il personaggio incapace di difendersi efficacemente. La difesa diminuisce di 1 fino all'inizio del suo prossimo turno.
- **Incastrata:** L'arma del personaggio si è incastrata in qualcosa... forse nel terreno, forse nel nemico, ma ad ogni modo dovrà lasciare la presa sull'arma (non potendola quindi usare, ovviamente) o recuperarla usando l'azione minore Interagire.
- **Logora e Distrutta:** L'arma ha visto giorni migliori e non funziona più bene come una volta. Il grado di danno dell'arma viene ridotto di 1 o perde uno dei suoi effetti di danno, che possono essere recuperati se viene riparata. Se non è la prima volta che accade, il GM può decidere che si tratta di una rottura definitiva.

ASSE

Poco più che delle lunghe tavole di legno con un manico avvolto nel nastro adesivo, le assi sono della armi pesanti da mischia solitamente predilette dai supermutanti, che possiedono la forza per utilizzarle in maniera efficace.

Un'asse può montare una delle seguenti modifiche, che vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Mod Specifiche per Assi

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Chiodata	Chiodata	+ 1 , Ottiene Penetrante 1	+0,5	+6	–
Pungente	Pungente	+ 2	+0,5	+9	Fabbro 1
Tagliente	Tagliente	+2 , Ottiene Persistente	+1	+12	Fabbro 1

BASTONE DA PASSEGGIO

Un semplice bastone di quelli usati come ausilio da chi non cammina bene, il bastone da passeggio è abbastanza robusto da poter essere usato come arma improvvisata se non ci sono altre opzioni.

Un bastone da passeggio può montare una delle seguenti modifiche, che vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Mod Specifiche per Bastoni da Passeggio

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Chiodato	Chiodato	+1 , Ottiene Penetrante 1	–	+3	–
Spinato	Spinato	+1 , Ottiene Penetrante 1	–	+3	–

CHIAVE IDRAULICA

Si tratta di una pesante chiave idraulica regolabile in metallo, abbastanza lunga da poter essere utilizzata come arma da mischia artigianale. Spesso le ganasce regolabili sono sfruttate per tenere degli accessori, fatto che la rende molto semplice da modificare.

Una chiave idraulica può montare una delle seguenti modifiche, che vengono **installate con l'abilità Riparare**. La difficoltà di ogni prova per installare una mod su una chiave idraulica è ridotta di 1.

Mod Specifiche per Chiavi Idrauliche

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Molto Pesante	Pesante	+3	+1	+22	Fabbro 2
Pesante	Bilanciata	+2	+0,5	+12	Fabbro 1
Pungente	Pungente	+2 , Ottiene Penetrante 1	+0,5	+13	Fabbro 1
Uncinato	Uncinata	+1 , Se l'attacco ha successo, si possono spendere 2 PA per disarmare l'avversario, scagliando via l'arma che impugnava	–	+9	–

COLTELLO A SERRAMANICO

Il coltello a serramanico è un'arma da mischia molto comune. Le sue piccole dimensioni lo rendono maneggevole e adatto a essere introdotto di nascosto in zone riservate, anche se non fa tanti danni quanto altri coltelli o spade più grandi.

I coltelli a serramanico possono montare la seguente modifica, che viene **installata con l'abilità Riparare**.

Mod Specifica per Coltelli a Serramanico

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Lama Seghettata	Seghettato	+1 , Ottiene Persistente	–	+10	Fabbro 1

COLTELLO DA COMBATTIMENTO

Spesso i soldati (e chi vuole imitarli) si portano dietro un coltello che serve sia per combattere, che per uso quotidiano. Di solito i Coltelli da Combattimento che si trovano nella Zona Contaminata sono dello stesso tipo di quelli in dotazione ai soldati dell'esercito americano durante la Grande Guerra, con una lama tronca a filo singolo. Si tratta di un'arma molto leggera e resistente, fatta per essere usata spesso.

I Coltelli da combattimento possono montare una delle seguenti modifiche, che vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Mod Specifiche per Coltelli da Combattimento

MODS	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Lama Seghettata	Seghettato	+1 , Ottiene Persistente	–	+12	Fabbro 1
Lama Stealth	Stealth	+1 , Ottiene Persistente, +2 per gli Attacchi a Sorpresa	–	+18	Fabbro 2

GUANTO DA DEATHCLAW

Fatto con le dita mozzate e gli artigli di un deathclaw montati su un polsino stretto al polso, il Guanto consente a chi lo indossa di colpire con un po' della forza del precedente proprietario degli artigli.

Un guanto da deathclaw può montare la seguente modifica, che viene **installata con l'abilità Riparare**.

Mod Specifica per Guanti da Deathclaw

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Artiglio Extra	Grande	+1 . Se l'attacco ha successo, si possono spendere 2 PA per disarmare l'avversario, scagliando via l'arma che impugnava	+1	+22	–

GUANTONE DA BOXE

Un grosso guanto di pelle usato per proteggere mani e polsi quando si tirano pugni. Originariamente usato per gli incontri sportivi, un lottatore esperto li può usare per piazzare dei forti colpi in combattimenti concitati, soprattutto se li ha in qualche modo modificati.

Un Guantone da Boxe può montare una delle seguenti modifiche, che vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Mod Specifiche per Guantoni da Boxe

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Chiodato	Chiodato	Ottiene Penetrante 1	–	+3	–
Pungente	Pungente	+1 , Ottiene Penetrante 1	–	+4	Fabbro 1
Rivestimento Piombato	Piombato	+2	+0,5	+7	Fabbro 1

LEVA PER RUOTE

Si tratta di un semplice arnese a forma di L che si trova solitamente nelle auto e nei garage e che può diventare un'utile arma, se non la si usa per cambiare le gomme dell'auto.

Una Leva per Ruote può montare la seguente modifica, che viene **installata con l'abilità Riparare**.

Mod Specifica per Leve per Ruote

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Tagliente	Tagliente	+ 1 , Ottiene Persistente	+0,5	+12	Fabbro 2

MACHETE

Si tratta di un lungo coltello affilato pensato per farsi strada attraverso una fitta vegetazione, fatto che lo rende sia un oggetto molto utile che un'arma efficace. Alcuni di quelli che si possono trovare nella Zona Contaminata sono veri e propri machete, mentre altri sono delle armi artigianali, composti generalmente da una lama affilata di metallo (presa per esempio da un tagliaerba) che viene inchiodata, legata, incollata o in qualche altro modo fissata a un semplice manico.

I machete possono montare la seguente modifica, che è specifica e viene **installata con l'abilità Riparare**:

Mod Specifica per Machete

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Lama Seghettata	Seghettato	+ 2 , Ottiene Persistente	–	+12	Fabbro 2

MANGANELLO

Un bastone telescopico come quelli usati dalla polizia e dalle forze di sicurezza private prima della Grande Guerra. La sicurezza della Vault-tec ne aveva una riserva in ogni caveau, per cui sono tutt'oggi molto diffusi come un'arma da mischia leggera da intimidazione.

Un manganello può montare una delle seguenti modifiche, che vengono **installate con l'abilità Riparare**:

Mod Specifiche per Manganelli

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Elettrificato	Fulminante	+2 , I Danni Diventano da Energia	–	+15	Fabbro 2, Scienza! 1
Stordente	Stordente	+3 , Ottiene Stordente, I Danni Diventano da Energia	–	+30	Fabbro 2, Scienza! 1

MARTELLO DEMOLITORE

I martelli demolitori sono armi primitive che, prima della guerra, venivano usate come utensili per fare lavori edilizi o distruggere cose. Sebbene di solito non venga considerato un'arma potente, una persona forte (o un supermutante) lo può brandire come una clava e sfruttarne appieno il peso.

Un martello demolitore può montare una delle seguenti modifiche, che vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Mod Specifiche Per Martelli Demolitori

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Pesante	Pesante	+2	+4,5	+30	Fabbro 2
Pungente	Pungente	+1 , Ottiene Penetrante 1	+2,5	+18	Fabbro 2

MATTARELLO

È un solido cilindro di legno che si può trovare in qualsiasi cucina. Se non c'è nulla di più pericoloso, è abbastanza minaccioso da far desistere diversi aggressori.

Un mattarello può montare una delle seguenti modifiche, che vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Mod Specifiche Per Mattarelli

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Affilato	Affilato	+1 , Ottiene Persistente	–	+3	–
Chiodato	Chiodato	+1 , Ottiene Penetrante 1	–	+3	–

MAZZA DA BASEBALL

Una volta le mazze da baseball erano usate nell'omonimo sport, considerato il passatempo numero uno dell'America nell'epoca antecedente alla Guerra. Duecento anni dopo, sono state riconvertite in delle rozze, ma efficaci armi da mischia. La maggior parte è formata da un singolo ciocco di legno (solitamente frassino, ma spesso vengono usati altri legni duri), ma se ne possono trovare alcune in alluminio, più leggere e dure.

Una mazza da baseball può montare una delle seguenti modifiche, che vengono **installate con l'abilità Riparare**. Si possono apportare mod a una mazza in alluminio solo se si possiede il talento Fabbro 1.

Mod Specifiche per Mazze da Baseball

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Affilata	Affilata	+1 , Ottiene Persistente	+0,5	+7	–
Catena	Con Catena	+2	+0,5	+10	Fabbro 1
Chiodata	Chiodata	+1 , Ottiene Penetrante 1	+0,5	+7	–
Spinata	Spinata	Ottiene Penetrante 1	–	+5	–
Tagliente	Tagliente	+2 , Ottiene Persistente	+1	+12	Fabbro 2

PUGNO POTENZIATO

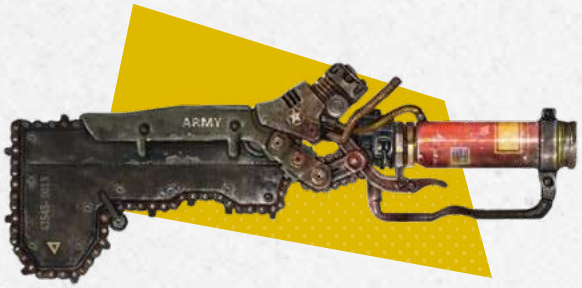
I Pugni Potenziati non sono altro che guanti o avambracci pesanti rinforzati con un robusto ariete pneumatico sulle nocche. Pensati per essere utilizzati dalle squadre di demolizione, sono stati anche impiegati per scopi militari come fare breccia nelle fortificazioni e fare piazza pulita delle barricate nemiche... assieme ai nemici.

Un pugno potenziato può montare una delle seguenti modifiche, che vengono **installate con l'Abilità Riparare**.

Mod Specifiche per Pugno Potenziato

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Pungente	Pungente	+2 , Ottiene Penetrante 1	+0,5	+45	Fabbro 2
Serpentina Riscaldante	Bruciante	+2 , I Danni Diventano da Energia	–	+100	Fabbro 3

RIPPER



Il ripper è una piccola sega elettrica militare portatile ampiamente impiegata nei conflitti armati antecedenti alla Grande Guerra, che è in grado di tagliare con facilità la carne come il metallo. Del ripper è stata fatta anche una versione in scala ridotta, disponibile sul mercato generale.

I ripper possono montare una delle seguenti modifiche, che devono essere **installate con l'abilità Riparare**.

Mod Specifiche per Ripper

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Lama Curva	Ricurva	+1 , quando un attacco ha successo può spendere 2 PA per disarmare l'avversario, scagliando lontano un'arma impugnata	+0,5	+15	–
Lama Estesa	Estesa	+1 , Ottiene Persistente	+1,5	+25	Fabbro 3

SHISHKEBAB

Lo Shishkebab è una "Spada Fiammeggiante" artigianale di cui si possono trovare diverse versioni nella Zona Contaminata: alcune costruite partendo da una spada vera e propria, mentre altre formate da diversi componenti. Tutte, però, hanno alcuni elementi in comune: una qualche sorta di serbatoio o bombola (che possono essere collegati all'arma con un tubo e trasportati da chi la utilizza, o direttamente attaccati a essa), una fiamma pilota e un meccanismo d'innesco solitamente rubato da una motocicletta. Quando vengono usati, il combustibile viene fatto scorrere lungo la lama e incendiato dalla fiamma pilota, che la ricopre di fiamme.

Lo Shishkebab può montare la seguente modifica, che viene **installata con l'abilità Riparare**:

Mod Specifica per Shishkebab

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Getti di Fiamme Ulteriori	Rovente	+1 , Ottiene Persistente	+0,5	+100	Fabbro 3

SPADA

Le spade sono antiche tanto quanto le guerre e fino alla Grande Guerra sono sempre state diffuse fra i soldati (soprattutto gli ufficiali) in tutto il mondo come simbolo di status e prestigio. Molte delle spade che si possono trovare nella Zona Contaminata sono quelle appartenute agli ufficiali cinesi durante la Grande Guerra, spesso prese dai campi di battaglia come trofei dalle truppe americane, mentre altre sono pezzi da museo o imitazioni provenienti da collezioni private, spesso simili alle sciabole utilizzate dalla cavalleria durante la Rivoluzione Americana.

Le spade possono montare una delle seguenti modifiche, che sono specifiche e devono essere **installate con l'Abilità Riparare**.

Mod Specifiche per Spade

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Elettrificata Stordente	Stordente	+ 2 , I Danni Diventano da Energia, Ottiene Stordente	–	+100	Fabbro 3, Scienza! 1
Lama Elettrificata	Elettrificata	+ 1 , I Danni Diventano da Energia	–	+50	Fabbro 2, Scienza! 1
Lama Seghettata	Seghettata	Ottiene Persistente	–	+25	Fabbro 2
Lama Seghettata Elettrificata	Elettrificata Seghettata	+ 1 , I Danni Diventano da Energia, Ottiene Persistente	–	+75	Fabbro 3, Scienza! 1

STECCA DA BILIARDO

Si tratta di un pezzo di legno lungo e sottile, usato in giochi come il biliardo. Se non c'è nulla di più pesante, può essere utile come arma da mischia.

Una stecca da biliardo può montare una delle seguenti modifiche, che vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Mod Specifiche per Stecche da Biliardo

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Affilata	Affilata	+1 , Ottiene Persistente	–	+3	–
Spinato	Spinata	+1 , Ottiene Penetrante 1	–	+2	–

SUPER MARTELLO

I Super Martelli non sono che versioni potenziate di un normale martello. I vecchi modelli d'anteguerra erano dotati di dispositivi di stoccaggio di energia cinetica per aumentare la forza d'impatto, mentre quelli successivi montano un piccolo motore a razzo all'interno della testa del martello per accelerare il movimento e colpire più forte.

Un super martello può montare una delle seguenti modifiche, che vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Mod Specifiche Per Super Martelli

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Serpentina Riscaldante	Bruciante	+1 , I Danni Diventano da Energia	–	+180	Fabbro 2
Elettrificata Stordente	Stordente	+2 , Ottiene stordente, I Danni Diventano da Energia	–	+360	Fabbro 3, Scienza! 1

TIRAPUGNI

Creata nell'antichità, quest'arma è comunque molto diffusa nella Zona Contaminata che si è creata dopo la Grande Guerra. Il tirapugni d'ottone, o noccoliere, ha la forma di quattro anelli di metallo saldati in un arco convesso, con un paracolpi attaccato alla parte concava. Il combattente si infila gli anelli sulle dita, con il paracolpi premuto contro il palmo della mano. Quando si tira un pugno, il tirapugni d'ottone assorbe la maggior parte dell'impulso dell'impatto, riversando buona parte dell'energia cinetica del pugno sul bersaglio attraverso la superficie d'impatto, più piccola, degli anelli di metallo. Ciò aumenta drasticamente le probabilità di distruzione dei tessuti e danni alle ossa.

Un tirapugni può montare una delle seguenti modifiche, che vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Mod Specifiche per Tirapugni

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Affilato	Affilato	Ottiene Persistente	–	+3	–
Chiodato	Chiodato	Ottiene Penetrante 1	–	+3	–
Pungente	Pungente	+1 , Ottiene Penetrante 1	–	+4	Fabbro 1
Tagliente	Tagliente	+1 , Ottiene Persistente	–	+5	Fabbro 1

TUBO DI PIOMBO

Si tratta di un lungo e pesante tubo in metallo (normalmente piombo) con un'impugnatura di nastro adesivo a un'estremità e alcuni dadi e bulloni attaccati all'altra. Violento, semplice e fa un male cane.

Un tubo di piombo può montare una delle seguenti modifiche, che vengono **installate con l'abilità Riparare.**

Mod Specifiche per Tubi di Piombo

MOD	DESCRITTORE	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Chiodato	Chiodato	+1 , Ottiene Penetrante 1	+0,5	+4	–
Pesante	Pesante	+2	+1	+11	Fabbro 2

ARMI DA LANCIO

ARMA DA LANCIO	TIPO DI ARMA	GRADO DI DANNO	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DI DANNO	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Coltelli da lancio	da Lancio	3	Penetrante 1	Fisico	Da Lancio (R), Occultabile, Silenziata	<0,5	10	1
Giavellotto	da Lancio	4	Penetrante 1	Fisico	Da Lancio (M), Silenziata	2	10	1
Tomahawk	da Lancio	4	Penetrante 1	Fisico	Da Lancio (R), Silenziata	<0,5	15	2

COLTELLI DA LANCIO

Si tratta di piccoli coltelli affilati progettati specificamente per essere lanciati. Solitamente sono fatti con metalli leggeri, con un manico cavo per ridurre il peso. Di per sé fanno poco danno, ma sono leggeri, silenziosi e rapidi da utilizzare.

GIAVELLOTTO

È una lancia piuttosto corta, di solito non abbastanza resistente per il combattimento ravvicinato, che può essere lanciata abbastanza lontano.

TOMAHAWK

Si tratta di una piccola ascia da battaglia col manico corto, molto simile a un'accetta. Più vistoso di un coltello da lancio, un tomahawk lanciato è senza ombra di dubbio in grado di impressionare il nemico.

Complicazioni delle Armi da Lancio

Qui di seguito sono suggerite alcune problematiche che potrebbero insorgere se si ottenesse un 20 mentre si effettua una prova con un'Arma da lancio. Le complicazioni vengono risolte dopo aver effettuato una prova di abilità, per cui nessuno dei seguenti risultati può evitare un attacco che è entrato.

- **Sfuggito:** Nel prendere la propria arma, il personaggio ne urta un'altra nella sacca. Un'altra arma da lancio dello stesso tipo cade per terra e, a meno che non la raccolga, resta persa.
- **Sbilanciato:** L'attacco lascia il personaggio incapace di difendersi efficacemente. La difesa diminuisce di 1 fino all'inizio del suo prossimo turno.

ESPLOSIVI

ESPLOSIVO	TIPO DI ARMA	GRADO DI DANNO	EFFETTI DEL DANNO	TIPO DI DANNO	QUALITÀ	PESO	COSTO	RARITÀ
Bottiglia Molotov	Esplosiva	4	Persistente	Da Energia	Da Lancio (M), Esplosiva	0,5	20	1
Granata a Frammentazione	Esplosiva	6	–	Fisico	Da Lancio (M), Esplosiva	<0,5	50	2
Granata a Impulsi	Esplosiva	6	Stordente	Da Energia	Da Lancio (M), Esplosiva	<0,5	100	3
Granata Nuka	Esplosiva	9	Violento, Dirompente, Radioattivo	Da Energia	Da Lancio (M), Esplosiva	0,5	100	4
Granata al Plasma	Esplosiva	9	–	Da Energia	Da Lancio (M), Esplosiva	<0,5	135	3
Mina Atomica	Esplosiva	9	Violento, Dirompente, Radioattivo	Da Energia	Esplosiva, Mina	0,5	100	4
Mina a Frammentazione	Esplosiva	6	–	Fisico	Esplosiva, Mina	0,5	50	2
Mina a Impulsi	Esplosiva	6	Stordente	Da Energia	Esplosiva, Mina	<0,5	100	3
Mina al Plasma	Esplosiva	9	–	Da Energia	Esplosiva, Mina	<0,5	135	3
Mina a Tappi	Esplosiva	6	–	Fisico	Esplosiva, Mina	0,5	75	2
Palla da Baseball Esplosiva	Esplosiva	5	–	Fisico	Da Lancio (M), Esplosiva	0,5	40	1

BOTTIGLIA MOLOTOV

Si tratta di una bottiglia di vetro (normalmente di qualche alcolico) contenente una miscela combustibile infiammabile, un pochino di olio da motore per aiutare le fiamme ad allargarsi e uno straccio imbevuto nell'alcol infilato nel collo per fare da miccia. Per usarla si accende la miccia e la si lancia verso il bersaglio: la bottiglia si infrange spargendo la miscela, che prende rapidamente fuoco per bruciare qualsiasi cosa nelle vicinanze. Economica ed efficace.

Complicazioni degli Esplosivi

Qui di seguito sono suggerite alcune problematiche che potrebbero insorgere se si ottenesse un 20 in una prova mentre si usa un Esplosivo. Le complicazioni vengono risolte dopo aver effettuato una prova di abilità, per cui nessuno dei seguenti risultati può evitare un attacco riuscito, ma le complicazioni che emergono da un attacco fallito possono essere esito diverso rispetto a quelle di un tiro che ha avuto successo.

- **Danno Collaterale:** Nel punto dell'esplosione c'è qualcosa di cui il personaggio non si è accorto per tempo o che non ha considerato nel lanciare la granata. Il GM sceglie qualcosa nella zona che sia di valore o utile per il personaggio o un altro PG (o lo aggiunge) che verrà danneggiato dall'esplosione.
- **Cilecca:** Una qualche parte dell'esplosivo è difettosa e non detona. Se l'attacco è fallito e il personaggio ha tirato e ottenuto una complicazione, l'esplosivo potrebbe non avere alcun effetto (e infliggere 0 danni), invece che un effetto ridotto come al solito.
- **Ops...:** Al personaggio cade la granata prima di lanciarla. Se l'attacco ha fallito e ha tirato e ottenuto più di una complicazione, probabilmente gli è sfuggita la presa e l'ha fatta cadere. La granata infligge il massimo dei danni sul personaggio e la metà su chiunque si trovi nella stessa zona.
- **Mira Sbagliata:** La granata è un po' fuori bersaglio, rimbalza su qualcosa o, ad ogni modo, non finisce proprio dove avrebbe dovuto. I nemici al riparo all'interno della zona tirano +2 dadi di difesa.

GRANATA A FRAMMENTAZIONE

Non è altro che una semplice granata a frammentazione formata da un nucleo di esplosivo racchiuso in un involucro di metallo progettato per frantumarsi in schegge non appena esplode. Sono semplici e molto efficaci: basta ricordarsi di lanciare la granata, non la sicura.

GRANATA A IMPULSI

Le granate a impulsi emettono un'onda elettromagnetica che infligge gravi danni alle macchine (come robot, synth e Armature Atomiche) nelle vicinanze, lasciando ogni creatura vivente incolume.

Speciale: Le granate a impulsi infliggono danni solo a robot, synth, Armature Atomiche (sebbene non a chi le indossa) ed altri bersagli meccanici o tecnologici, oltre a danneggiare qualsiasi computer nell'area dell'esplosione. Contro ogni altro tipo di bersaglio infliggono 0 danni.

GRANATA AL PLASMA

Si tratta di un serbatoio pieno di sostanze chimiche che, quando scoppiano, si trasformano rapidamente in gas ionizzato ad altissime temperature, o plasma. L'esplosione di una granata al plasma libera moltissimo calore, che è più che sufficiente per compensare la mancanza di schegge od onde d'urto.

Speciale: Le granate al plasma infliggono sia danni fisici che da energia. Si tira il danno normalmente, per poi sottrarre al totale ottenuto il valore di resistenza minore che il bersaglio possiede fra fisica e da energia.

GRANATA NUKA

Le granate nuka sono delle piccole armi nucleari tattiche portatili il cui uso è estremamente pericoloso (non è consigliato farne cadere una), ma devastantemente efficace, simile a quello delle MiniNuke usate dal lanciatore Fat Man.

MINA A FRAMMENTAZIONE

Molto simile per progettazione e costruzione alle granate a frammentazione, le mine a frammentazione vengono piazzate per terra e si servono di una lastra a pressione o di un sensore di prossimità per innescare l'esplosione quando qualcuno si avvicina troppo.

MINA A IMPULSI

Questa mina è un potente dispositivo EMP collegato a un fuso di prossimità che viene sigillato in un contenitore di metallo pesante. Sebbene non sia molto dannosa per i bersagli organici, infligge gravi danni ai nemici robotici, stordendoli o addirittura disattivandoli per sempre.

Speciale: Le mine a impulsi infliggono danni solo a robot, synth, Armature Atomiche (sebbene non a chi le indossa) e qualsiasi altro bersaglio meccanico o tecnologico, oltre a danneggiare qualsiasi computer nell'area dell'esplosione. Contro ogni altro tipo di bersaglio infliggono 0 danni.

MINA A TAPPI

Le mine a tappi vengono assemblate in maniera grossolana, eppure è un esplosivo formidabile. Si compongono di un semplice contenitore, come un cestino per il pranzo, pieno di tappi di bottiglia e di una rozza miscela esplosiva, a cui vengono applicati un sensore e un detonatore. La forza dell'esplosione scaraventa i tappi a una buona distanza, a velocità tale che diventano delle vere e proprie schegge.

Speciale: Quando si costruisce una mina a tappi, si possono aggiungere dei tappi in più: ogni 10 tappi il danno aumenta di +1 . Quando la mina detona, bisogna fare due volte il tiro per il grado di danno: la cifra ottenuta equivale al numero di tappi intatti che si possono ritrovare nell'area della detonazione.

MINA AL PLASMA

Queste mine sigillate magneticamente quando vengono innescate emettono un'ondata di plasma energizzato che abbrustolisce chi ne ha attivato i sensori.

Speciale: Il plasma infligge danni sia fisici che da energia. Si tira il danno come sempre, per poi sottrarre al totale ottenuto il valore di resistenza minore che il bersaglio possiede fra difesa fisica e da energia.

MINA ATOMICA

È la variante nucleare di una mina terrestre. Funzionano esattamente come ogni altra mina, anche se l'esplosione assomiglia più a quella di una MiniNuke. Ovviamente, ciò implica che infliggono danni sia per l'esplosione che per le radiazioni emesse dallo scoppio.

PALLA DA BASEBALL ESPLOSIVA

Poco più che una palla da baseball svuotata e riempita con miscele esplosive improvvisate. Queste granate sono rozze, antiquate e facili da realizzare, e riescono a infliggere qualche danno a chi si trova a raggio di esplosione.

ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento comprende tutto, dai vestiti ai cappelli, alle tute, fino alle armature e agli elmi. Ogni capo di abbigliamento fornisce una qualche Resistenza ai Danni che va applicata alla parte protetta. Si possono perfino indossare vestiti sotto un'armatura, ma deve essere una cosa sensata, altrimenti il GM potrebbe decidere che la combinazione desiderata non funziona o imporre una restrizione sul personaggio, che potrebbe trovarsi impacciato o costretto ad aumentare la difficoltà delle prove di Forza o Agilità in base a come ha stratificato il proprio abbigliamento.

VESTITI

I vestiti sono la forma più semplice di abbigliamento. Vengono presentati come un insieme che copre tutto il corpo (braccia, gambe e torso), spesso in grado di fornire qualche piccolo bonus a seconda di come fanno apparire chi li indossa o del modo in cui sono progettati. I vestiti si possono portare sotto le armature: per ogni punto d'impatto , si prende in considerazione la Resistenza ai Danni più alta dei vestiti e dell'armatura indossati.

COMPLETI

I completi, come i vestiti, vengono considerati come un singolo oggetto che, una volta indossato, copre braccia, gambe e torso, ma al contrario dei primi non possono essere indossati sotto un'armatura perché potrebbero essere troppo ingombranti, includono già di per sé un'armatura o perché i benefici apportati verrebbero vanificati in combinazione con essa.

PEZZI D'ARMATURA

Ogni pezzo d'armatura copre una parte del corpo, un braccio, una gamba o il torso (la testa è protetta dai copricapo descritti di seguito) e aggiunge una serie distinta di Resistenze ai Danni per gli attacchi rivolti contro quella parte. Le parti per le braccia possono essere indossate a destra o a sinistra, a piacimento, così come quelle per le gambe, ma si può indossare solo un pezzo di armatura per punto d'impatto.

COPRICAPO

Elmi, cappelli, maschere e altri oggetti da indossare sulla testa, si possono indossare solo uno per volta.

Come i pezzi d'armatura, un copricapo aggiunge una serie distinta di Resistenze ai Danni per gli attacchi contro la testa, ma può anche dare altri benefici.

Armature per Supermutanti e Robot

Normalmente, i supermutanti e i robot non possono indossare le armature. I supermutanti possono indossare solo l'Armatura da Predone, una protezione di fortuna che può essere facilmente regolata per adattarsi al loro fisico voluminoso.

I robot possiedono una propria Resistenza ai Danni, che si basa sui materiali del loro guscio. Le armature per robot possono essere potenziate, come descritto a pag. 146.

Armature per Cani

I personaggi che hanno scelto il talento Dogmeat (pag. 64) sono accompagnati da un fidato compagno a quattro zampe e molto probabilmente vorranno proteggere il Miglior Amico dell'Uomo dai pericoli della Zona Contaminata. I personaggi con il talento Dogmeat possono reperire i seguenti tipi di armatura per proteggere i propri cani:

Armatura per Cani

PEZZO DI ARMATURA PER CANI	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
Casco per Cani	2	1	0	Testa	0,5	7	2
Armatura Leggera per Cani	1	1	0	Torso, Zampe	0,5	10	1
Armatura Media per Cani	2	2	0	Torso, Zampe	1	15	2
Armatura Pesante per Cani	3	3	0	Torso, Zampe	1	20	3

ARMATURA ATOMICA

Un'Armatura Atomica è formata da un'intelaiatura alimentata a cui vengono applicate diverse parti di Armatura Atomica. Senza di essa non si può indossare il resto dell'armatura, ma da sola non fornisce alcuna resistenza.

Il modo in cui usare un'Armatura Atomica è descritto in maniera dettagliata più avanti in questa sezione, a partire da pag. 137.

ARMATURA PER ROBOT

I robot non indossano armature, non nel senso convenzionale del termine. Più che altro, il modo in cui i loro corpi sono costruiti fornisce loro una protezione dalle azioni ostili e dai pericoli ambientali. Tutti i robot iniziano con un valore base di Resistenza ai Danni dovuto alla loro costruzione e al materiale di cui sono fatti i loro corpi, che però col tempo, con l'impegno e i materiali giusti, possono essere migliorati.

VESTITI E COMPLETI

I vestiti, di per sé, offrono poca protezione, ma in combinazione con un'armatura possono apportare dei piccoli bonus. Di solito i completi danno una protezione maggiore o dei bonus migliori, ma non possono essere combinati con un'armatura. L'unica mod che la maggior parte dei vestiti può montare è la Trama Balistica, che aumenta la protezione fornita dal vestito senza cambiarne troppo l'aspetto, ma trovare qualcuno che sappia farla è difficile... e costa molto caro.

Tipi di Vestiti, Completi e Copricapo

OGGETTO	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
VESTITI							
Bardatura	0	0	0	Braccia, Gambe, Torso	0,5	5	0
Completo da Strada	1	1	0	Braccia, Gambe, Torso	0,5	5	1
Tuta del Vault	0	1	2	Braccia, Gambe, Torso	0,5	20	2
Uniforme della Confraternita d'Acciaio	1	1	1	Braccia, Gambe, Torso	1	20	2
Uniforme Militare	0	1	0	Braccia, Gambe, Torso	1,5	12	1
Vestiti Informali	0	0	0	Braccia, Gambe, Torso	1	20	1
Vestiti Resistenti	1	1	0	Braccia, Gambe, Torso	1,5	20	1
COMPLETI							
Abiti Formali	0	0	0	Braccia, Gambe, Torso	1	30	2
Armatura Chiodata	2	2	0	Testa, braccia, Gambe, Torso	8,5	65	2
Armatura a Gabbia	3	4	0	Testa, Braccia, Gambe, Torso	16,5	110	3
Armatura da Ingegnere	1	1	0	Braccia, Gambe, Torso	1	15	1
Armatura da Scriba della Confraternita	1	2	2	Braccia, Gambe, Torso	2	20	2
Camice	0	0	0	Braccia, Gambe, Torso	1	10	1
Cappotto Pesante	1	1	1	Braccia, Gambe, Torso	1	20	1
Completo da Reietto	1	2	0	Braccia, Gambe, Torso	5	35	1
Divisa della Confraternita d'Acciaio	2	2	2	Braccia, Gambe, Torso	2	20	3
Pelli	1	0	0	Braccia, Gambe, Torso	2	13	0
Tuta da Lavoro	2	0	0	Braccia, Gambe, Torso	1	12	1
Tuta Hazmat	0	0	Immune	Testa, Braccia, Gambe, Torso	2,5	85	3
COPRICAPO							
Cappello Elegante	0	0	0	Testa	<0,5	15	2
Cappello Informale	0	0	0	Testa	<0,5	15	1
Cappuccio della Confraternita	0	1	0	Testa	<0,5	12	2
Cappuccio di Iuta	0	0	2	Testa	0,5	5	0
Cappuccio o Cappa	1	0	1	Testa	1	5	1
Casco dell'Esercito	2	0	0	Testa	1,5	20	1

OGGETTO	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
Casco Protettivo	2	0	0	Testa	<0,5	15	1
Copricapo da Scriba della Confraternita	0	2	0	Testa	<0,5	8	2
Maschera Antigas	1	0	3	Testa	1,5	10	2
Visiera da Saldatore	2	2	0	Testa	2	20	2

BARDATURA

Si tratta di un'imbracatura di sicurezza riadattata per fare da base su cui montare pezzi di armatura. È molto comune fra i predoni, che di solito la indossano senza alcuna maglietta sotto.

COMPLETO DA STRADA

Giubbotto e pantaloni di pelle e un paio di stivali da motociclista, spesso decorati con borchie metalliche: questi morbidi indumenti di pelle forniscono una moderata protezione da rischi fisici, come una caduta dalla moto, ma restano comunque abbastanza comodi in qualsiasi fascia climatica fredda o temperata.

TUTA DEL VAULT

È l'abbigliamento standard di tutti gli abitanti del Vault, fornita dalla Vault-Tec. Si tratta di una tuta aderente con una striscia dorata che contorna il collo e corre lungo torso e maniche, che non è altro che una lamina metallica che aiuta a disperdere il calore e coadiuva gli scanner biometrici integrati nella tuta. Ogni tuta ha un numero sulla schiena, che indica da quale Vault proviene.

Le tute del Vault possono essere modificate con un ulteriore rivestimento protettivo, prendendo una delle mod di seguito riportate. Tutte le mod per Tute del Vault vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Mod per Tuta del Vault

MOD DELLA TUTA	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Rivestimento Isolante	+1 Resistenza ai Danni da Energia	–	+10	–
Rivestimento Protettivo	+2 Resistenza ai Danni da Energia, +2 Resistenza ai Danni Radioattivi	+0,5	+40	Armaiolo 4, Scienza! 2
Rivestimento Resistente	+2 Resistenza ai Danni da Energia, +1 Resistenza ai Danni Radioattivi	+0,5	+30	Armaiolo 3
Rivestimento Schermato	+3 Resistenza ai Danni da Energia, +3 Resistenza ai Danni Radioattivi	+0,5	+50	Armaiolo 4, Scienza! 4
Rivestimento Trattato	+1 Resistenza ai Danni da Energia, +1 Resistenza ai Danni Radioattivi	+0,5	+20	Armaiolo 2

UNIFORME DELLA CONFRATERNITA D'ACCIAIO

Originariamente concepita come tuta da indossare sotto le armature modello T-45 Rower. La superficie della tuta è ricoperta con tutta una serie di porte d'interfaccia e connessioni per collegare chi la indossa con la struttura dell'Armatura Atomica. La Confraternita d'Acciaio le usa come base per le uniformi, per fare in modo che quanto più personale possibile sia pronto a indossare un'armatura completa. Generalmente, quando non c'è la possibilità di usare un'Armatura Atomica, in battaglia viene indossata sotto altri tipi di armature, mentre gli ufficiali anziani della Confraternita spesso e volentieri la coprono con un giubbotto o una giacca corazzata.

UNIFORME MILITARE

Maglietta, giacchetto, pantaloni e un paio di stivali da combattimento, semplici e robusti, pensati per essere indossati dai militari prima della Grande Guerra. Questi indumenti sono fatti per essere portati in condizioni difficili e sono dotati di innumerevoli tasche in cui riporre oggetti utili, per cui un completo intatto è un discreto ritrovamento.

Speciale: Quando si indossa un'uniforme militare, si può ritirare un d20 in una prova basata su **FOR** o **AGI** per ogni scena, poiché consentono un'ottima mobilità.

Un'uniforme militare può essere rinforzata con della Trama Balistica (vedere riquadro pag. 128).

VESTITI INFORMALI

Prima della Grande Guerra, i vestiti informali erano semplici, leggeri e comodi, pensati per il divertimento e un'attività leggera.

Speciale: Indossare abii informali permette di ritirare, in ogni scena, un d20 su una prova di abilità basata su **FOR** o **AGI**, poiché sono comodi da indossare.

I vestiti informali possono essere rinforzati con della Trama Balistica (vedere riquadro pag. 128).

VESTITI RESISTENTI

Si tratta di un abbigliamento robusto formato da indumenti abbastanza resistenti da sopportare la dura vita nella Zona Contaminata. Solitamente si compone di un giubbotto, camicia, canottiera, jeans e un paio di stivali rinforzati (o rattoppati) col nastro adesivo, così da dare sia un po' di protezione dagli urti e dalle contusioni della vita, che un minimo di calore nelle fredde notti dell'inverno nucleare.

ABITI FORMALI

Può trattarsi di un bel completo, un vestito carino o qualsiasi altro tipo di indumento elegante, fatto su misura. Pensati più per essere belli che utili, i vestiti formali sono d'aiuto quando bisogna impressionare qualcuno e spesso sono visti come un simbolo di status poiché può indossarli solo qualcuno che non ha paura per la propria sicurezza.

Speciale: Se si indossano abiti formali si può ritirare un d20 per scena in una prova basata su **CAR**, poiché aiutano a fare una buona prima impressione.

Gli abiti formali possono essere rinforzati con della Trama Balistica (vedere riquadro pag. 128).

ARMATURA CHIODATA

È formata da strati di cuoio con imbottiture, placche di metallo, spezzoni di catena e tondini cuciti o saldati. Molti dei tondini sporgono verso l'esterno, dandole l'aspetto spinoso che la aiuta a respingere gli attacchi da mischia, mentre gli strati di placche di metallo e cuoio proteggono da rischi e attacchi. La protezione è aumentata da un cappuccio e un casco.

ARMATURA A GABBIA

Si tratta di indumenti di cuoio robusto, rinforzati con stracci, placche, catene e tondini metallici. Come l'Armatura Chiodata (vedere sopra), la parte in metallo crea una rozza gabbia protettiva attorno alla testa e al torso, andando a creare una protezione aggiuntiva. Solitamente è indossata assieme a cappuccio e casco.

ARMATURA DA INGEGNERE

Indossata sia dagli ingegneri della Confraternita che da coloro che si vestono come loro, questo completo è costituito da una giacca protettiva, pesanti guanti di tela o di pelle, un gilet e una cintura portaoggetti piena di tasche. Fornisce protezione contro i pericoli derivanti dal maneggiare utensili potenti in un laboratorio, ma non è propriamente adatta a un campo di battaglia.

ARMATURA DA SCRIBA DELLA CONFRATERNITA

Talvolta gli Scriba della Confraternita d'Acciaio devono avventurarsi sul campo, sia per vedere in prima persona che per fare attività di ricerca da vicino. Anche se la protezione che offre quest'abito è limitata, basta comunque per proteggere dal pericolo abbastanza a lungo per permettere a chi la indossa di ritirarsi e chiedere aiuto a qualcuno meglio equipaggiato.

CAMICE

Un camice bianco, anche se molto probabilmente macchiato o sporco, di quelli che si usano in laboratorio. Di solito è munito di molte tasche utili e di un orologio o un sensore posto appena sotto il bavero sinistro, dove è facile da controllare senza doverlo cercare: l'ideale quando si svolge un delicato incarico scientifico.

Speciale: Sia il design utile, che la semplice sensazione di essere più intelligenti quando se ne indossa uno, fanno sì che il camice permetta di ritirare un d20 per una prova basata su **INT** ogni scena.

Un camice può essere rinforzato con della Trama Balistica (vedere riquadro pag. 128).

CAPPOTTO PESANTE

Un lungo cappotto pesante, come uno spolverino di pelle, un impermeabile o qualcosa di simile, perfetto per proteggere dalla violenza dagli elementi. Fornisce un po' di protezione da danni fisici, calore estremo e riesce persino a schermare un minimo dalle radiazioni.

Speciale: Quando si indossa un cappotto pesante si può ritirare un d20 su una prova basata su **COS** per scena, dato che aiuta a proteggere dalle condizioni estreme.

Un cappotto pesante può essere rinforzato con della Trama Balistica (vedere riquadro pag. 128).

COMPLETO DA REIETTO

Un impermeabile, dei robusti guanti e stivali tutti in pelle, un paio di jeans e una camicia compongono questo completo che è resistente, ma al contempo comodo da indossare anche a lungo, oltre ad essere abbastanza caldo da proteggere coloro che vivono sulla strada, girovagando per la Zona Contaminata.

DIVISA DELLA CONFRATERNITA D'ACCIAIO

Sono dei semplici e robusti indumenti pensati per il personale della Confraternita d'Acciaio, che consistono di un maglione, pantaloni e guanti militari, stivali da combattimento e cinghie militari, tutti decorati con gli stemmi della Confraternita del rispettivo grado e ruolo. Anche il colore è caratteristico per alcune mansioni: i medici ne indossano una versione con un maglione bianco, mentre quello del personale di volo è blu. Sebbene non sia pensata per il combattimento, l'uniforme è robusta e abbastanza resistente da fornire una qualche protezione contro i danni.

Trama Balistica

Il polimero della trama balistica è una mod armatura che aumenta l'abilità difensiva di alcuni indumenti. Si può applicare uno strato di questo spesso tessuto artificiale a tutta una serie di indumenti, dotandoli di una limitata capacità di resistere a impatti, proiettili e colpi a energia.

Sono in pochi a conoscerne la progettazione e ancora meno quelli che ne condividono i segreti. Tutte le mod Trama Balistica vengono **installate con l'abilità Riparare.**

Mod per Armature in Trama Balistica

MOD BALISTICA	EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
Trama Balistica	+2 Resistenza ai Danni Fisici, + 2 Resistenza ai Danni da Energia	–	+20	–
Trama Balistica Mk2	+3 Resistenza ai Danni Fisici, + 3 Resistenza ai Danni da Energia	–	+30	Armaiolo 1
Trama Balistica Mk3	+4 Resistenza ai Danni Fisici, + 4 Resistenza ai Danni da Energia	–	+40	Armaiolo 2
Trama Balistica Mk4	+5 Resistenza ai Danni Fisici, + 5 Resistenza ai Danni da Energia	–	+50	Armaiolo 3
Trama Balistica Mk5	+6 Resistenza ai Danni Fisici, + 6 Resistenza ai Danni da Energia	–	+60	Armaiolo 4

PELLI

Solitamente ricavati dalle ruvide pelli di bramino, di cervo o di un qualsiasi altro grosso animale, questi semplici vestiti forniscono un po' di protezione e di comodità, ma non possono in alcun modo sostituire dei vestiti fatti a modo o un'armatura.

TUTA DA LAVORO

Indumento versatile apprezzato da meccanici e smanettoni vari, la tuta è pensata per fornire protezione dal duro e sporco lavoro con le macchine. È dotata di guanti pesanti per proteggere le mani, una cintura multiuso in cui tenere tutta una serie di utensili e altri oggetti utili.

Speciale: La tuta da lavoro aumenta il peso che il personaggio può trasportare di +5.

TUTA HAZMAT

È una tuta completamente isolante usata per maneggiare materiali pericolosi. I metalli di cui è fatta non resistono bene ai colpi violenti, ma chi la indossa è praticamente immune alle radiazioni.

CAPPELLO ELEGANTE

Un cappello ricercato, di quelli con cui ci si adorna il capo durante un incontro di lavoro, un evento formale, o magari solo perché piace e scherma il sole dal viso. Molti sono un po' rovinati e malandati poiché sono stati trascurati o trattati male, ma funzionano ancora.

Speciale: Se si indossa un cappello elegante, si può ritirare un d20 su una prova basata su **CAR** ogni scena, in quanto aiuta a fare una buona prima impressione.

Un cappello elegante può essere rinforzato con Trama Balistica (vedi riquadro pag. 128).

CAPPELLO INFORMALE

Si tratta di un cappello semplice e leggero, solitamente con un qualche tipo di tesa per proteggere gli occhi di chi lo indossa dal sole.

Speciale: Quando lo si indossa si ignora ogni aumento di difficoltà dovuto alla troppa luce.

CAPPUCCIO DELLA CONFRATERNITA D'ACCIAIO

Si tratta del copricapo abbinato all'uniforme della Confraternita d'Acciaio, un cappuccio attillato sviluppato prima della Grande Guerra per coloro che indossavano un'Armatura Atomica, progettato per connettersi nel casco dell'armatura e poter fornire un'interfaccia più accurata dei suoi sistemi, oltre ad avere un auricolare e un microfono per la radio interna ad essa.

CAPPUCCIO DI IUTA

Si tratta di un cappuccio di tessuto robusto ricavato da un sacco di iuta o di tela. Fornisce una minima protezione dalla polvere, dal fumo e dalle radiazioni, coprendo tutta la testa. Per comodità solitamente vengono tagliati dei fori per gli occhi e ci sono dei modelli dotati di un qualche tipo di respiratore artigianale, sebbene la loro efficacia sia quantomeno dubbia.

CAPPUCCIO O CAPPA

Una copertura di stoffa o pelle per testa e collo. Ripara un po' dagli elementi e la si può facilmente combinare con una maschera o un fazzoletto che coprano la bocca e il naso per tenere fuori polvere e fumo. Se non si hanno protezioni migliori, è utile quando si viene colti di sorpresa nella Zona Contaminata.

CASCO DELL'ESERCITO

È un casco che può essere di metallo, plastica o ceramica leggera, pensato per proteggere la testa dei soldati da qualsiasi scheggia, foderato con un'imbottitura per assicurarsi che calzi a pennello.

CASCO PROTETTIVO

È un cappello di plastica o metallo leggero che ha lo scopo di proteggere la testa da colpi e collisioni in un luogo di lavoro industriale o in un cantiere edile. Non è pensato per il combattimento, ma se non si possiede un casco militare, è sempre meglio di niente.

COPRICAPO DELLO SCRIBA DELLA CONFRATERNITA

Si tratta di un leggero cappello di pelle e di un paio di occhiali che vengono forniti assieme all'Armatura dello Scriba della Confraternita per proteggere la testa da qualsiasi condizione pericolosa.

MASCHERA ANTIGAS

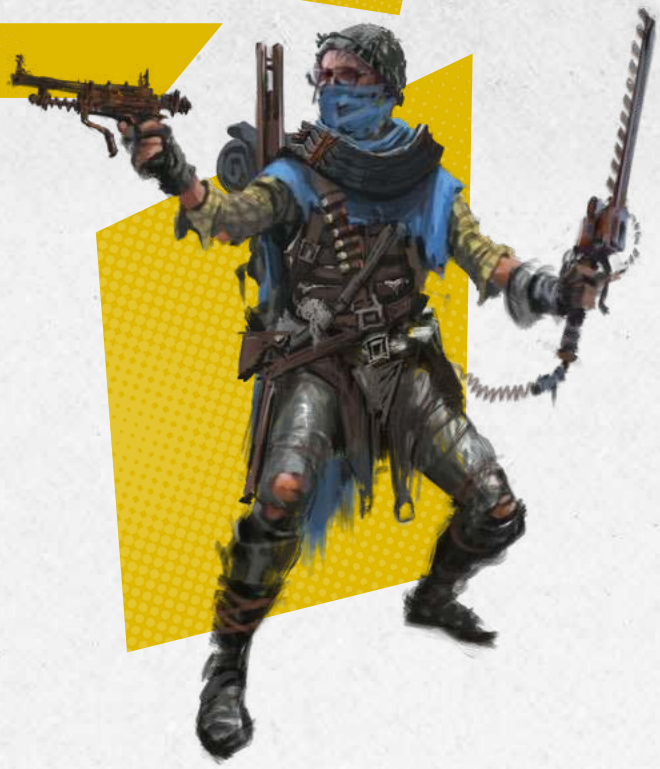
Si tratta di una maschera in gomma e cuoio dotata di una visiera di plastica a tenuta stagna da indossare sul volto. Sul davanti è posto un filtro che depura l'aria da agenti contaminanti come polvere e gas.

Speciale: La maschera antigas fornisce +3 alla resistenza da veleno contro qualsiasi veleno in sospensione nell'aria o in forma gassosa. Chi la indossa non subisce alcun effetto derivante da gas o polvere. Mentre la si indossa, aggiungere +1 alla difficoltà di ogni prova di **Oratoria**, poiché smorza la voce.

VISIERA DA SALDATORE

Si tratta di un cappello rinforzato con una visiera in metallo, in cui è inserito un pezzo di vetro temperato scuro per proteggere gli occhi quando si usano degli attrezzi da saldatore e che può essere sollevato e abbassato alla bisogna. Spesso si vedono indosso agli Scriba della Confraternita e agli ingegneri, semplicemente perché passano molto tempo a lavorare con il metallo.

ARMATURE E RELATIVE MOD



La maggior parte delle armature della Zona Contaminata non sono complete, ma singole parti che coprono un'unica parte del corpo. La maggioranza di chi le indossa tende a mischiare e abbinare diverse parti a seconda dei propri bisogni, proteggendo spesso solo una parte del corpo o indossando dei pezzi più leggeri per evitare di appesantirsi.

Le armature possono essere indossate sopra i vestiti, ma non sopra i completi. Se si indossa un'armatura sopra dei vestiti che forniscono Resistenza ai Danni, bisogna usare il valore più alto di resistenza.

Per la maggior parte delle armature esistono anche versioni Rinforzate e Pesanti, in grado di fornire una maggiore protezione, ma anche più rare, costose e pesanti.

Armatura da Predone

OGGETTO	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
Torace da Predone	1	1	0	Torso	3,5	18	0
Gambale da Predone	1	1	0	Gamba	1,5	8	0
Braccio da Predone	1	1	0	Braccio	1,5	6	0
Torace da Predone Rinforzato	2	2	0	Torso	6	33	1
Gambale da Predone Rinforzato	2	2	0	Gamba	3,5	13	1
Braccio da Predone Rinforzato	2	2	0	Braccio	3,5	8	1
Torace da Predone Pesante	3	3	0	Torso	8,5	48	2
Gambale da Predone Pesante	3	3	0	Gamba	5	18	2
Braccio da Predone Pesante	3	3	0	Braccio	5	15	2

Armatura di Cuoio

OGGETTO	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
Torace di Cuoio	1	2	0	Torso	2,5	25	1
Gambale di Cuoio	1	2	0	Gamba	1	10	1
Braccio di Cuoio	1	2	0	Braccio	1	8	1
Torace di Cuoio Rinforzato	2	3	0	Torso	5	50	2
Gambale di Cuoio Rinforzato	2	3	0	Gamba	2,5	20	2
Braccio di Cuoio Rinforzato	2	3	0	Braccio	2,5	18	2
Torso di Cuoio Pesante	3	4	0	Torso	7,5	75	3
Gambale di Cuoio Pesante	3	4	0	Gamba	3,5	3,5	3
Braccio di Cuoio Pesante	3	4	0	Braccio	3,5	28	3

Armatura di Metallo

OGGETTO	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
Casco in Metallo	2	1	0	Testa	1,5	15	1
Torace in Metallo	2	1	0	Torso	3	40	1
Gambale in Metallo	2	1	0	Gamba	1,5	15	1
Braccio in Metallo	2	1	0	Braccio	1,5	15	1
Casco in Metallo Rinforzato	3	2	0	Testa	4	65	2
Torace in Metallo Rinforzato	3	2	0	Torso	8	115	2
Gambale in Metallo Rinforzato	3	2	0	Gamba	4	65	2
Braccio in Metallo Rinforzato	3	2	0	Braccio	4	65	2
Casco in Metallo Pesante	4	3	0	Testa	6	115	3
Torace in Metallo Pesante	4	3	0	Torso	11,5	190	3
Gambale in Metallo Pesante	4	3	0	Gamba	6	115	3
Braccio in Metallo Pesante	4	3	0	Braccio	6	115	3

Armatura da Combattimento

OGGETTO	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
Casco da Combattimento	2	2	0	Testa	2	25	2
Torace da Combattimento	2	2	0	Torso	4	60	2
Gambale da Combattimento	2	2	0	Gamba	1	25	2
Braccio da Combattimento	2	2	0	Braccio	1	25	2
Casco da Combattimento Rinforzato	3	3	0	Testa	2,5	105	3
Torace da Combattimento Rinforzato	3	3	0	Torso	6	140	3
Gambale da Combattimento Rinforzato	3	3	0	Gamba	2,5	105	3
Braccio da Combattimento Rinforzato	3	3	0	Braccio	2,5	105	3
Casco da Combattimento Pesante	4	4	0	Testa	3,5	185	4
Torace da Combattimento Pesante	4	4	0	Torso	8	220	4
Gambale da Combattimento Pesante	4	4	0	Gamba	3,5	185	4
Braccio da Combattimento Pesante	4	4	0	Braccio	3,5	145	4

Armatura da Sintetico

OGGETTO	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
Casco Sintetico	2	3	0	Testa	1,5	33	3
Torace Sintetico	2	3	0	Torso	3,5	75	3
Gambale Sintetico	2	3	0	Gamba	1,5	30	3
Braccio Sintetico	2	3	0	Braccio	1,5	30	4
Casco Sintetico Rinforzato	3	4	0	Testa	3,5	70	4
Torace Sintetico Rinforzato	3	4	0	Torso	6	125	4
Gambale Sintetico Rinforzato	3	4	0	Gamba	3,5	80	4
Braccio Sintetico Rinforzato	3	4	0	Braccio	3,5	70	4
Casco Sintetico Pesante	4	5	0	Testa	5	110	5
Torace Sintetico Pesante	4	5	0	Torso	8,5	175	5
Gambale Sintetico Pesante	4	5	0	Gamba	5	130	5
Braccio Sintetico Pesante	4	5	0	Braccio	5	110	5

Armatura di Sicurezza della Vault-tec

OGGETTO	RESISTENZA AI DANNI			PARTI PROTETTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
Casco di Sicurezza della Vault-Tec	2	0	0	Testa	1	20	1
Armatura di Sicurezza della Vault-Tec	2	0	2	Braccia, Gambe, Torso	4	16	1

ARMATURA DA PREDONE

Sono le armature usate dai predoni e da altri tagliagole nelle desolazioni. Variano molto sia di foggia che di qualità, ma di solito sono fatte di rottami rozzamente modellati a martellate, rinforzati con tondini, cavi metallici e strisce di cuoio. Spesso macabri trofei, come crani o altre parti del corpo, contribuiscono ad accrescerne l'aspetto barbaro.

Ogni pezzo di armatura da predone può montare due mod, una delle quali è Materiale, mentre l'altra un Miglioramento. Per le mod al Torace bisogna raddoppiare il peso e il costo (operazione già fatta per le mod specifiche per Torace). I personaggi supermutanti possono indossare solo armature da predoni. Tutte le mod Materiale per Armature da Predone vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Armatura Ombrata

Molte delle armature elencate in questa sezione possono essere modificate per diventare **Ombrate**. La superficie di un'armatura ombrata è più scura e riflette di meno, per cui è più difficile scorgere chi la indossa nell'oscurità o con poca luce.

- Quando si indossano uno o più pezzi di armatura ombrata, si può ignorare la prima complicazione ottenuta a seguito di una prova di **Furtività** fatta con poca luce o al buio.
- Quando si indossano tre o più pezzi di armatura ombrata, si può ripetere il tiro di un d20 su una prova di Furtività fatta con poca luce o al buio ogni scena.
- Quando si indossano cinque o più pezzi di armatura ombrata, si può ripetere il tiro di un d20 su ogni prova di Furtività fatta con poca luce o al buio.

A tal fine, il Torace conta come due pezzi. Se si indossa un'Armatura Atomica, l'armatura ombrata non fornisce alcun bonus.

Mod Materiali Specifiche per Armature da Predone

MOD MATERIALE	RESISTENZA AI DANNI			ALTRI EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
Indurita	+4	+4	–	–	+1,5	+12	Armaiolo 1
Rinvenuta	+2	+2	–	–	+0,5	+6	–
Saldata	+1	+1	–	–	+0,5	+3	–
Temprata	+3	+3	–	–	+1	+9	Armaiolo 1

ARMATURA DI CUOIO

Fatti con pelli di animale trattate e conciate, questi pezzi di cuoio indurito offrono una modesta protezione dagli impatti fisici e dai colpi di pistola, oltre a isolare chi le indossa da fuoco e altre energie pericolose.

Ogni pezzo d'armatura di cuoio può montare due mod, una delle quali è Materiale, mentre l'altra un Miglioramento. Per le mod al Torace bisogna raddoppiare il peso e il costo (operazione già fatta per le mod specifiche per Torace). Tutte le mod Materiale per Armature in Cuoio vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Mod Materiale Specifiche per Armature di Cuoio

MOD MATERIALE	RESISTENZA AI DANNI			ALTRI EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
Cuoio Bollito	+1	+1	–	–	+0,5	+5	–
Cuoio Borchiato	+4	+4	–	–	+1	+25	Armaiolo 1
Cuoio Fasciato	+2	+2	–	–	+0,5	+10	–
Cuoio Ombrato	+3	+3	–	*Ombrata* (vedere riquadro)	+0,5	+20	Armaiolo 1
Cuoio Trattato	+3	+3	–	–	+0,5	+15	Armaiolo 1

ARMATURA DI METALLO

Si tratta di un rivestimento di metallo modellato tenuto insieme bello stretto da cinghie di cuoio o in tessuto, in grado di fornire una buona protezione dagli impatti fisici come attacchi da mischia e colpi di pistola, ma non molta dagli attacchi a energia, dato che il metallo conduce il calore.

Ogni pezzo di armatura di metallo, a parte i caschi, può montare due modifiche, una delle quali è Materiale, mentre l'altra un Miglioramento. I caschi possono montare solo una mod Materiale. Per le mod al Torace bisogna raddoppiare il peso e il costo (operazione già considerata per le mod specifiche al Torace). Tutte le mod Materiale per Armature di Metallo vengono **installate con l'abilità Riparare.**

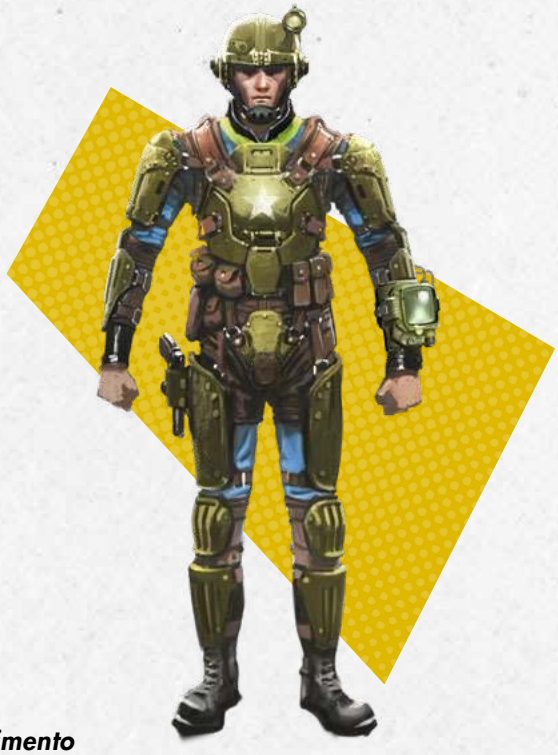
Mod Materiale Specifiche per Armature di Metallo

MOD MATERIALE	RESISTENZA AI DANNI			ALTRI EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
Metallo In Lega	+3	+3	–	–	+1,5	+30	Armaiolo 1
Metallo Lucidato	+4	+4	–	–	+2	+40	Armaiolo 2
Metallo Ombrato	+2	+2	–	*Ombrata* (vedere riquadro)	+1	+25	Armaiolo 1
Metallo Smaltato	+2	+2	–	–	+1	+20	Armaiolo 1
Metallo Verniciato	+1	+1	–	–	+0,5	+10	–

ARMATURA DA COMBATTIMENTO

Si tratta di pezzi di armatura fatti apposta, progettati prima della Guerra e dati in dotazione ai soldati dell'Esercito Americano. Furono costruite per proteggere chi le indossava sia dagli attacchi fisici, che da quelli a energia, pur senza essere pesanti o scomode da indossare. Quando non c'è disponibilità di Armature Atomiche o esse non sono adatte alla missione, per le sue truppe la Confraternita d'Acciaio si serve di armature da combattimento.

Ogni pezzo di armatura da combattimento, a parte i caschi, può montare due modifiche, una delle quali è Materiale, mentre l'altra un Miglioramento. I caschi possono montare solo una mod Materiale. Per le mod al Torso bisogna raddoppiare il peso e il costo (operazione già considerata per le mod specifiche al Torace). Tutte le mod Materiale per le Armature da Combattimento vengono **installate con l'abilità Riparare.**



Mod Materiale Specifiche per Armature da Combattimento

MOD MATERIALE	RESISTENZA AI DANNI			ALTRI EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
Fibra di Vetro	+2	+2	–	–	+0,5	+30	Armaiolo 1
Ombrato	+1	+1	–	*Ombrata* (vedere riquadro)	+0,5	+15	Armaiolo 1
In Polimeri	+3	+3	–	–	+1	+45	Armaiolo 1
Rinforzato	+1	+1	–	–	+0,5	+15	–

ARMATURA SINTETICA

Sviluppata dall'Istituto, l'armatura sintetica è inconfondibile e fornisce un'eccellente protezione, specialmente dalle armi a energia, ma si può trovare solo nel Commonwealth e nei posti in cui i sintetici dell'Istituto viaggiano. La rarità della sua produzione implica che è molto difficile da ottenere per chiunque non sia in buoni rapporti con l'Istituto, e anche allora è un affare molto costoso.

Ogni pezzo di armatura sintetica, a parte i caschi, può montare due mod, una delle quali è Materiale, mentre l'altra un Miglioramento. I caschi possono montare solo una mod Materiale. Per le mod al Torso bisogna raddoppiare il peso e il costo (operazione già considerata per le mod specifiche al Torace). Tutte le mod Materiale per Armature Sintetiche vengono **installate con l'abilità Riparare.**

Mod Materiale Specifiche per Armature Sintetiche

MOD MATERIALE	RESISTENZA AI DANNI			ALTRI EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
Laminato	+1	+1	–	–	+0,5	+5	–
Microcarbonio	+3	+3	–	–	+1	+15	Armaiolo 1
Nanofilamenti	+4	+4	–	–	+1,5	+20	Armaiolo 1
Resina	+2	+2	–	–	+0,5	+10	Armaiolo 1

ARMATURA DI SICUREZZA DELLA VAULT-TEC

Formate da un grembiule, delle spalline e un casco antiurto, queste armature vengono distribuite in piccole quantità a ogni Vault per gli abitanti scelti come personale di sicurezza. Fornisce una protezione modesta e non è particolarmente ingombrante, ma molto probabilmente non sarebbe in grado di sostenere un combattimento pesante per il semplice fatto che i Vault avrebbero dovuto essere degli ambienti controllati, privi delle armi pesanti che si possono trovare all'esterno.

MIGLIORAMENTI ALLE ARMATURE

I miglioramenti si applicano a tutti i tipi di armatura sopra elencati (a eccezione dell'armatura di sicurezza della Vault-Tec) e sono qui raggruppati per evitare ripetizioni. Tutte le mod Miglioramento per Armatura vengono **installate con l'abilità Riparare.**

Mod Miglioramento alle Armature

MOD MIGLIORAMENTO	RESISTENZA AI DANNI			ALTRI EFFETTI	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI				
TUTTE LE PARTI							
Leggera	–	–	–	–	-0,5	+1	–
Capiente	–	–	–	+5 al Peso Trasportabile	+0,5	+1	Armaiolo 1
Molto Capiente	–	–	–	+10 al Peso Trasportabile	+1	+5	Armaiolo 1
Piombata	–	–	+3	–	+1	+5	Armaiolo 4, Scienza! 1
Ultraleggera	–	–	–	–	-1,5	+7	Armaiolo 3
MIGLIORAMENTI SOLO PER TORACE							
Alta Densità	–	–	–	+4 alla Resistenza ai Danni da Armi Esplosive	+2	+7	Armaiolo 3
BioCommMesh	–	–	–	Le sostanze durano il doppio (vedere pag. 164)	+1	+9	Armaiolo 4, Scienza! 2
Imbottito	–	–	–	+ 2 alla Resistenza ai Danni da Armi Esplosive	+2	+1	–
Pneumatico	–	–	–	Affinché i danni stordenti abbiano effetto sul personaggio, occorre ottenere 2+ Effetti	+1	+9	Armaiolo 4
Rivestimento d'Amianto	–	+3	–	Ignora i Danni da Energia dell'Effetto Danno Persistente	+2	+3	Armaiolo 1
MIGLIORAMENTI SOLO PER BRACCIA							
Aerodinamiche	–	–	–	Si possono spendere fino a 4 PA per danni bonus da attacchi da mischia	–	+1	Armaiolo 3
Bilanciate	–	–	–	Gli attacchi da Mischia e senza armi guadagnano Penetrante 1	+0,5	+3	Armaiolo 4
Lavorate	–	–	–	+2 Resistenza ai Danni da Armi da Mischia	+0,5	+1	Armaiolo 1
Picchiatore	–	–	–	Gli attacchi senza armi infliggono +1 Danno	+0,5	+1	Armaiolo 1
Stabilizzate	–	–	–	Quando il personaggio prende la mira ed effettua un Attacco a Distanza, il danno dell'attacco aumenta di +1	+0,5	+1	Armaiolo 2
MIGLIORAMENTI SOLO PER GAMBE							
Ammortizzate	–	–	–	+2 alla Resistenza da Danni Fisici contro danni da caduta	–	+1	Armaiolo 1
Attenuate	–	–	–	Si può ripetere il tiro di un d20 sulle prove di Furtività	–	+2	Armaiolo 2

ARMATURA ATOMICA

L'armatura atomica da combattimento per fanteria, nota anche come armatura atomica per fanteria o, più semplicemente, Armatura Atomica, è una tecnologia di difesa personale sviluppata prima della Grande Guerra dall'appaltatore della difesa degli Stati Uniti West Tek. Rappresenta l'apice della difesa personale, combinando un'eccellente difesa dalle armi leggere e dai pericoli del campo di battaglia con l'abilità di poter maneggiare facilmente dell'artiglieria pesante in combattimento.

Vista l'origine comune, tutti i modelli di Armatura Atomica hanno lo stesso disegno di base: ogni tuta è costruita su un'intelaiatura di un'armatura West Tek, che fornisce un esoscheletro rinforzato che aumenta la forza di chi lo indossa permettendogli di lanciarsi e atterrare in tutta sicurezza da grandi altezze. Nella loro funzione originaria, i soldati in Armatura Atomica venivano semplicemente lanciati da aeroveicoli a bassa quota per abbattersi sul terreno ed essere pronti a combattere in pochi momenti. Questo aumento della forza implica che sull'intelaiatura si può montare una placcatura pesante, che fornisce una protezione incredibile contro praticamente ogni cosa, eccezion fatta per le concentrazioni di fuoco più elevate.

L'energia di cui quest'armatura ha bisogno proviene da un motore a fusione incorporato nell'intelaiatura, solitamente sotto forma di nucleo di fusione (i primi modelli avevano provato a usare altri tipi di alimentazione, ma se ne trovano pochi perché raramente avevano successo).

Armatura Atomica

PEZZO DI ARMATURA	RESISTENZA AI DANNI			PUNTI SALUTE	PARTI COPERTE	PESO	COSTO	RARITÀ
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI					
Intelaiatura	–	–	–	–	Tutte	75	4500	4
Casco da Predone	6	4	7	7	Testa	7	50	2
Torace da Predone	8	6	9	10	Torso	11	100	2
Braccio da Predone	4	3	7	7	Braccio	8	75	2
Gambale da Predone	4	3	7	7	Gamba	8,5	75	2
Casco T-45	6	4	7	7	Testa	6	60	2
Torace T-45	8	7	9	14	Torso	10	140	2
Braccio T-45	4	3	7	7	Braccio	7,5	100	2
Gambale T-45	4	3	7	7	Gamba	7,5	100	2
Casco T-51	6	5	7	9	Testa	6	80	3
Torace T-51	8	7	9	18	Torso	10	180	3
Braccio T-51	5	4	7	9	Braccio	7,5	130	3
Gambale T-51	5	4	7	9	Gamba	7,5	100	3
Casco T-60	7	6	7	10	Testa	6	650	4
Torace T-60	9	8	9	21	Torso	10	750	4
Braccio T-60	6	5	7	10	Braccio	7,5	700	4
Gambale T-60	6	5	7	10	Gamba	7,5	700	4
Casco X-01	8	7	7	12	Testa	6	60	5
Torace X-01	10	8	9	24	Torso	10	140	5
Braccio X-01	7	6	7	12	Braccio	7,5	100	5
Gambale X-01	7	6	7	12	Gamba	7,5	100	5

INTELAIATURA

L'intelaiatura standard è costituita da un esoscheletro atomico West Tek. Attinge energia da un reattore a microfusione TX-28 montato sul retro, compatibile con i nuclei di fusione (pag. 94). Le intelaiature non possono essere modificate.

- **Operatività:** Entrare o uscire da un'intelaiatura richiede un'azione maggiore. L'armatura consuma una carica del nucleo di fusione alla fine di ogni scena in cui è utilizzata. Se il nucleo arriva a 0 cariche, l'intelaiatura si scarica. A discrezione del GM, le complicazioni ottenute su prove di **Atletica** effettuate mentre si indossa un'Armatura Atomica possono sprecare ulteriori cariche, dato che una strenua attività comporta un maggiore uso di energia.
- **Atterraggio a Impatto:** I personaggi che indossano un'Armatura Atomica non subiscono alcun danno se cadono o saltano da qualsiasi altezza, anzi: quando atterrano dopo essere saltati da una qualsiasi altezza maggiore di un edificio a un piano, infliggono 3 danni a ogni creatura od oggetto danneggiabile a portata dell'atterraggio. L'effetto si applica anche se l'armatura è scarica.
- **Forza Aumentata:** Chi indossa un'Armatura Atomica usa la **FOR** 11 dell'intelaiatura al posto della propria per qualsiasi scopo (come prove di abilità, il trasportare pesi e i danni bonus da mischia). Oltretutto, il peso dell'intelaiatura e di qualsiasi parte attaccata non vengono contati nella capacità massima di peso di chi la indossa. Questi vantaggi svaniscono se l'armatura è scarica.
- **Ambiente Sigillato:** Finché l'armatura è sigillata (ovvero ha componenti che ne ricoprono ogni parte, nessuno dei quali danneggiato), fornisce un'atmosfera respirabile che permette a chi la indossa di sopravvivere sott'acqua, in mezzo a fumi tossici o in condizioni inospitali simili. Questo vantaggio svanisce se l'armatura è scarica.
- **Resistenza Ablativa:** Quando un personaggio in Armatura Atomica viene attaccato o danneggiato in qualsiasi modo, il danno è ridotto dalla Resistenza ai Danni del pezzo dell'armatura coinvolto, inoltre qualsiasi danno rimanente viene sottratto ai suoi punti salute. Se un pezzo subisce un danno Critico (5 o più danni in un solo colpo) o arriva a 0 punti salute, allora è **danneggiato**. I pezzi d'armatura danneggiati non forniscono più alcuna protezione e i colpi portati in quel punto colpiscono chi indossa l'armatura, intaccando la sua Resistenza ai Danni e punti salute.
- **Tecnologia:** I pezzi d'armatura non guadagnano punti salute in modo naturale, né possono essere risanati usando Stimpak o l'abilità **Medicina**, ma devono essere riparati, proprio come i robot (pag. 34). Le armature atomiche subiscono qualsiasi effetto che bersaglia o interessa macchine o robot.

ARMATURA ATOMICA DA PREDONE

È formata da pezzi d'armatura di fortuna ricavati da rottami e parti di Armature Atomiche recuperate, ma troppo danneggiate per essere riparate per bene. A causa della loro natura improvvisata, le Armature Atomiche da Predone sono relativamente deboli a confronto della loro controparte completamente funzionante.

Ogni pezzo di Armatura da Predone può montare due mod: una mod miglioramento e una mod sistema. Tutte le mod Miglioramento specifiche per Armature Atomiche da Predone vengono **installate con l'abilità Riparare.**

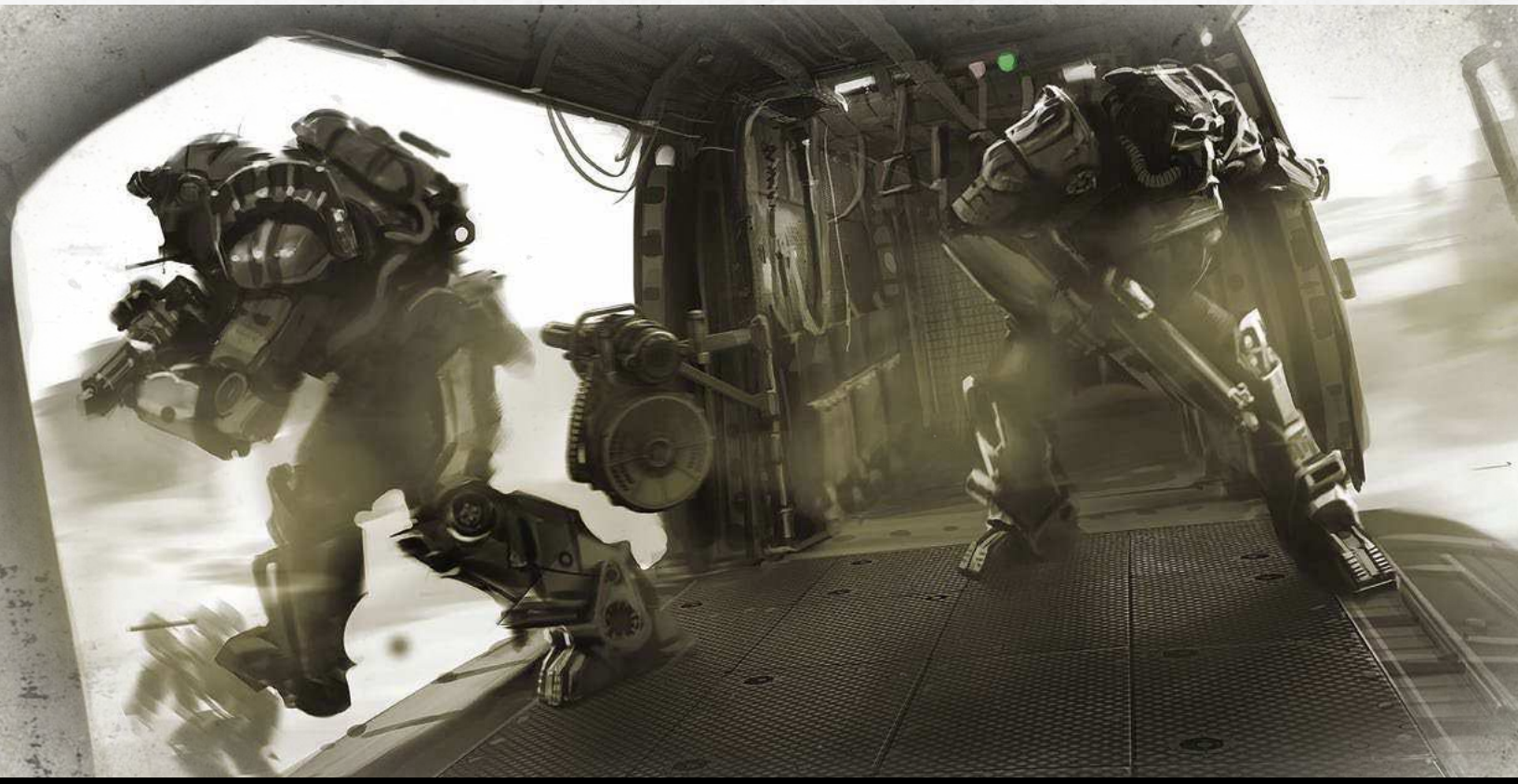
Le Armature Atomiche da Predone possono utilizzare tutte le normali mod di Sistema (pag. 144) eccezion fatta per le Braccia Tesla, oltre a poter usare la seguente mod di sistema che viene **installata con l'abilità Riparare**:

Mod Miglioramento Specifiche per Armature Atomiche da Predone

MOD MIGLIORAMENTO	RESISTENZA AI DANNI			PUNTI SALUTE	PARTE	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI					
Casco da Predone II	+1	–	–	+3	Testa	+0,5	+5	Armaiolo 1
Torace da Predone II	+1	–	–	+4	Torso	+1	+10	Armaiolo 1
Braccio da Predone II	+1	–	–	+3	Braccio	+1	+7	Armaiolo 1
Gambale da Predone II	+1	–	–	+3	Gamba	+1	+7	Armaiolo 1

Mod Sistema Specifiche per Armature Atomiche da Predone

MOD SISTEMA	EFFETTI	PARTE	PESO	COSTO	TALENTI
Tondino Saldato	I nemici che attaccano con un'arma da mischia o senza armi e soffrono una complicazione, subiscono 2 Danni	Torso	+1	+25	Armaiolo 1



ARMATURA ATOMICA T-45

Sviluppata prima della Grande Guerra, in origine la T-45 fu ideata e prodotta per l'esercito degli Stati Uniti dall'appaltatore della difesa West Tek. Fu la prima versione a essere usata con successo in battaglia e, in quanto tale, rimane relativamente comune anche 200 anni dopo.

Ogni pezzo di Armatura Atomica T-45 può montare tre mod: una mod miglioramento, una mod placcatura e una mod sistema. Tutte le mod Miglioramento specifiche per Armature Atomiche T-45 vengono **installate con l'abilità Riparare.**

Mod Miglioramento Specifiche per Armature Atomiche T-45

MOD MIGLIORAMENTO	RESISTENZA AI DANNI			PUNTI SALUTE	PARTE	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI					
Casco T-45b	–	–	–	+1	Testa	+0,5	+3	Armaiolo 1
Torace T-45b	–	–	–	+1	Torso	+0,5	+7	Armaiolo 1
Braccio T-45b	+1	+1	–	+1	Braccio	+0,5	+7	Armaiolo 1
Gambale T-45b	+1	+1	–	+1	Gamba	+0,5	+7	Armaiolo 1
Casco T-45c	+1	+1	–	+2	Testa	+0,5	+6	Armaiolo 2
Torace T-45c	–	–	–	+4	Torso	+1	+14	Armaiolo 2
Braccio T-45c	+2	+2	–	+2	Braccio	+1	+10	Armaiolo 2
Gambale T-45c	+2	+2	–	+2	Gamba	+1	+10	Armaiolo 2
Casco T-45d	+1	+1	–	+3	Testa	+1	+9	Armaiolo 2, Scienza! 1
Torace T-45d	+1	+1	–	+5	Torso	+1,5	+21	Armaiolo 2, Scienza! 1
Braccio T-45d	+2	+3	–	+3	Braccio	+1	+15	Armaiolo 2, Scienza! 1
Gambale T-45d	+2	+3	–	+3	Gamba	+1	+15	Armaiolo 2, Scienza! 1
Casco T-45e	+1	+2	–	+3	Testa	+1	+12	Armaiolo 3, Scienza! 1
Torace T-45e	+1	+1	–	+7	Torso	+2	+28	Armaiolo 3, Scienza! 1
Braccio T-45e	+3	+3	–	+3	Braccio	+1,5	+20	Armaiolo 3, Scienza! 1
Gambale T-45e	+3	+3	–	+3	Gamba	+1,5	+20	Armaiolo 3, Scienza! 1
Casco T-45f	+2	+2	–	+4	Testa	+1,5	+15	Armaiolo 3, Scienza! 2
Torace T-45f	+1	+1	–	+8	Torso	+2,5	+35	Armaiolo 3, Scienza! 2
Braccio T-45f	+3	+4	–	+4	Braccio	+2	+25	Armaiolo 3, Scienza! 2
Gambale T-45f	+3	+4	–	+4	Gamba	+2	+25	Armaiolo 3, Scienza! 2

ARMATURA T-51

La T-51 era la versione più avanzata di Armatura Atomica usata su larga scala prima dello scoppio della Grande Guerra. Sin dal suo primo impiego (e, oltretutto, primo grande successo) nella campagna di Rivendicazione di Anchorage, la T-51 divenne ben presto la dotazione standard per i reggimenti di fanteria corazzata. Rappresentò il picco della tecnologia delle Armature Atomiche anteguerra e fu utilizzata così tanto che, a distanza di secoli, se ne possono ancora trovare alcune nella Zona Contaminata.

Il guscio esterno della T-51, in composto poliaccoppiato, è incredibilmente leggero ed è dotato di un rivestimento ablativo in lega d'argento che riflette e dissipa in maniera efficiente i laser.

Ogni pezzo di Armatura Atomica T-51 può montare tre modifiche: una mod miglioramento, una mod placcatura e una mod sistema. Tutte le mod Miglioramento specifiche per Armature Atomiche T-51 vengono **installate con l'abilità Riparare.**

Mod Miglioramento Specifiche per Armature Atomiche T-51

MOD MIGLIORAMENTO	RESISTENZA AI DANNI			PUNTI SALUTE	PARTE	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI					
Casco T-51b	–	–	–	+1	Testa	+0,5	+4	Armaiolo 1
Torace T-51b	+1	–	–	+1	Torso	+0,5	+9	Armaiolo 1
Braccio T-51b	–	–	–	+1	Braccio	+0,5	+6	Armaiolo 1
Gambale T-51b	–	-	–	+1	Gamba	+0,5	+6	Armaiolo 1
Casco T-51c	–	+1	–	+1	Testa	+0,5	+8	Armaiolo 2
Torace T-51c	+1	+1	–	+3	Torso	+1	+18	Armaiolo 2
Braccio T-51c	+1	+1	–	+1	Braccio	+1	+13	Armaiolo 2
Gambale T-51c	+1	+1	–	+1	Gamba	+1	+13	Armaiolo 2
Casco T-51d	+1	+1	–	+2	Testa	+1	+12	Armaiolo 2, Scienza! 1
Torace T-51d	+1	+1	–	+4	Torso	+1,5	+27	Armaiolo 2, Scienza! 1
Braccio T-51d	+1	+1	–	+2	Braccio	+1	+19	Armaiolo 2, Scienza! 1
Gambale T-51d	+1	+1	–	+2	Gamba	+1	+19	Armaiolo 2, Scienza! 1
Casco T-51e	+1	+1	–	+3	Testa	+1	+16	Armaiolo 3, Scienza! 1
Torace T-51e	+2	+1	–	+6	Torso	+2	+36	Armaiolo 3, Scienza! 1
Braccio T-51e	+1	+2	–	+3	Braccio	+1,5	+26	Armaiolo 3, Scienza! 1
Gambale T-51e	+1	+2	–	+3	Gamba	+1,5	+26	Armaiolo 3, Scienza! 1
Casco T-51f	+1	+2	–	+3	Testa	+1,5	+20	Armaiolo 3, Scienza! 2
Torace T-51f	+2	+2	–	+5	Torso	+2,5	+45	Armaiolo 3, Scienza! 2
Braccio T-51f	+2	+2	–	+3	Braccio	+2	+32	Armaiolo 3, Scienza! 2
Gambale T-51f	+2	+2	–	+3	Gamba	+2	+32	Armaiolo 3, Scienza! 2

ARMATURA T-60

Sviluppata poco dopo la vittoria dell'esercito americano ad Anchorage, la serie T-60 fu progettata come la nuova generazione di armature che avrebbe sostituito la T-51. Stava ancora venendo consegnata alle unità dell'esercito che servivano sul territorio nazionale quando le bombe iniziarono a cadere, per cui c'erano ancora grandi quantità nei magazzini che aspettavano di essere dispiegate; di conseguenza, intere riserve di queste armature sono state rivendicate dalla Confraternita d'Acciaio, i cui soldati in T-60 sono diventati una caratteristica distintiva della loro presenza in una regione.

Ogni pezzo di Armatura Atomica T-60 può montare tre mod: una mod miglioramento, una mod placcatura e una mod sistema. Tutte le mod Miglioramento specifiche per Armature Atomiche T-60 vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Mod Miglioramento Specifiche per Armature Atomiche T-60

MOD MIGLIORAMENTO	RESISTENZA AI DANNI			PUNTI SALUTE	PARTE	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI					
Casco T-60b	+1	+1	–	+1	Testa	+0,5	+32	–
Torace T-60b	–	–	–	+2	Torso	+0,5	+37	–
Braccio T-60b	+1	+1	–	+1	Braccio	+0,5	+35	–
Gambale T-60b	+1	+1	–	+1	Gamba	+0,5	+35	–
Casco T-60c	+1	+1	–	+2	Testa	+1,5	+64	Armaiolo 1, Scienza! 1
Torace T-60c	+1	–	–	+3	Torso	+1	+74	Armaiolo 1, Scienza! 1
Braccio T-60c	+1	+1	–	+2	Braccio	+1	+70	Armaiolo 1, Scienza! 1
Gambale T-60c	+1	+1	–	+2	Gamba	+1	+70	Armaiolo 1, Scienza! 1
Casco T-60d	+1	+2	–	+2	Testa	+1	+96	Armaiolo 2, Scienza! 1
Torace T-60d	+1	+1	–	+5	Torso	+1,5	+111	Armaiolo 2, Scienza! 1
Braccio T-60d	+1	+2	–	+2	Braccio	+1	+105	Armaiolo 2, Scienza! 1
Gambale T-60d	+1	+2	–	+2	Gamba	+1	+105	Armaiolo 2, Scienza! 1
Casco T-60e	+2	+2	–	+3	Testa	+1	+128	Armaiolo 3, Scienza! 1
Torace T-60e	+1	+1	–	+7	Torso	+2	+148	Armaiolo 3, Scienza! 1
Braccio T-60e	+2	+2	–	+3	Braccio	+1,5	+140	Armaiolo 3, Scienza! 1
Gambale T-60e	+2	+2	–	+3	Gamba	+1,5	+140	Armaiolo 3, Scienza! 1
Casco T-60f	+2	+3	–	+4	Testa	+1,5	+160	Armaiolo 3, Scienza! 2
Torace T-60f	+2	+1	–	+8	Torso	+2,5	+185	Armaiolo 3, Scienza! 2
Braccio T-60f	+2	+3	–	+4	Braccio	+2	+175	Armaiolo 3, Scienza! 2
Gambale T-60f	+2	+3	–	+4	Gamba	+2	+175	Armaiolo 3, Scienza! 2

ARMATURA ATOMICA X-01

Sviluppata poco dopo la caduta delle bombe, alla fine della Grande Guerra la serie X-01 era ancora un prototipo. I lavori furono finiti da quel che rimaneva dell'esercito americano dopo il bombardamento. Offre una protezione superiore rispetto ai modelli precedenti, ma non è mai stata prodotta in grandi quantità, per cui è incredibilmente rara.

Ogni pezzo di Armatura Atomica X-01 può montare tre mod: una mod miglioramento, una mod placcatura e una mod sistema. Tutte le mod Miglioramento specifiche per Armature Atomiche X-01 vengono **installate con l'abilità Riparare**.

Le Armature Atomiche X-01 possono utilizzare tutte le normali mod di Sistema (pag. 144) e tutte le mod Placcatura tranne Antigelo, oltre a poter usare la seguente mod placcatura, che viene **installata con l'abilità Riparare**:

Mod Miglioramento Specifiche per Armature Atomiche X-01

MOD MIGLIORAMENTO	RESISTENZA AI DANNI			PUNTI SALUTE	PARTE	PESO	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA	RADIOATTIVI					
Casco Mk II	–	–	–	+1	Testa	+0,5	+7	–
Torace Mk II	–	–	–	+1	Torso	+0,5	+14	–
Braccio Mk II	+1	+1	–	–	Braccio	+0,5	+10	–
Gambale Mk II	+1	+1	–	–	Gamba	+0,5	+10	–
Casco Mk III	+1	–	–	+1	Testa	+0,5	+14	Armaiolo 1, Scienza! 1
Torace Mk III	–	+1	–	+2	Torso	+1	+28	Armaiolo 1, Scienza! 1
Braccio Mk III	+1	+1	–	+1	Braccio	+1	+20	Armaiolo 1, Scienza! 1
Gambale Mk III	+1	+1	–	+1	Gamba	+1	+20	Armaiolo 1, Scienza! 1
Casco Mk IV	+1	+1	–	+2	Testa	+1	+21	Armaiolo 2, Scienza! 1
Torace Mk IV	+1	+1	–	+3	Torso	+1,5	+42	Armaiolo 2, Scienza! 1
Braccio Mk IV	+1	+1	–	+2	Braccio	+1	+30	Armaiolo 2, Scienza! 1
Gambale Mk IV	+1	+1	–	+2	Gamba	+1	+30	Armaiolo 2, Scienza! 1
Casco Mk V	+2	+1	–	+2	Testa	+1	+28	Armaiolo 3, Scienza! 1
Torace Mk V	+1	+2	–	+4	Torso	+2	+56	Armaiolo 3, Scienza! 1
Braccio Mk V	+2	+2	–	+2	Braccio	+1,5	+40	Armaiolo 3, Scienza! 1
Gambale Mk V	+2	+2	–	+2	Gamba	+1,5	+40	Armaiolo 3, Scienza! 1
Casco Mk VI	+2	+2	–	+3	Testa	+2,5	+35	Armaiolo 3, Scienza! 2
Torace Mk VI	+2	+2	–	+5	Torso	+2	+70	Armaiolo 3, Scienza! 2
Braccio Mk VI	+2	+3	–	+4	Braccio	+2	+50	Armaiolo 3, Scienza! 2
Gambale Mk VI	+2	+3	–	+4	Gamba	+2	+50	Armaiolo 3, Scienza! 2

Mod Placcatura Specifica per Armature Atomiche X-01

MOD PLACCATURA	EFFETTI	PARTE	PESO	COSTO	TALENTI
Schermatura EMP	+2 alla Resistenza ai Danni da Energia	Qualunque	+0,5	+20	Armaiolo 1

MOD PER ARMATURE ATOMICHE

Le mod per Armatura Atomica si applicano a tutti i tipi elencati e sono raggruppate qui sotto per evitare ripetizioni. Ci sono due tipi principali di mod: **di Sistema**, che aggiungono caratteristiche all'armatura, e **Placcatura**, che ne modificano la superficie esterna.

La placcatura può essere applicata separatamente a ogni singolo pezzo di Armatura Atomica ma, a causa della taglia differente, il peso e il costo di una mod Placcatura applicata su di un Torace sono il doppio. Le Armature Atomiche da Predone non possono avere mod Placcatura a causa della loro natura artigianale. **Ogni mod è riportata assieme all'abilità necessaria per installarla.**

Mod per Armature Atomiche

MOD	EFFETTI	PARTE	PESO	COSTO	TALENTI	ABILITÀ
MOD DI SISTEMA						
Assemblaggio Nucleo	Quando l'armatura è in funzione, se si inizia il proprio turno e il gruppo non ha PA, si aggiunge 1 PA	Torso	+1	+100	Scienza! 3	Scienza
Database interno	Permette di ripetere il tiro di 1d20 su tutte le prove di **INT** quando l'armatura è in funzione	Testa	+0,5	+100	Scienza! 2	Scienza
Depuratore Ematico	Permette di ripetere il tiro sulla dipendenza da sostanze quando l'armatura è in funzione	Torso	+1	+100	Scienza! 1	Scienza
Dinamo Cinetica	Mentre l'armatura è in funzione, quando si subisce un qualsiasi danno (dopo le riduzioni dovute alle Resistenze ai Danni), si aumentano di 1 i PA del gruppo	Torso	+1	+100	Scienza! 4	Scienza
Filtro Antiradiazioni	Ignora le radiazioni da cibo o bevande radioattivi consumati quando l'armatura è in funzione	Testa	+0,5	+100	Scienza! 2	Scienza
Interfaccia di puntamento	Quando si effettua l'azione minore Mirare, se l'armatura è in funzione si può effettuare una seconda azione minore spendendo 0 PA	Testa	+0,5	+100	Scienza! 3	Scienza
Lastre Reattive	Mentre l'armatura è in funzione, quando si subiscono danni da un attacco con armi da mischia o senza armi, si infliggono a propria volta danni fisici sull'assalitore pari a metà del totale del danno ricevuto	Torso	+1	+100	Armaiolo 4	Riparare
Pompa Medicale	Mentre l'armatura è in funzione, quando i PS scendono sotto la metà del totale, il personaggio usa immediatamente uno Stimpak, riguadagnando 3 PS o guarendo una ferita	Torso	+1	+100	Scienza! 4	Scienza
Protocolli di Emergenza	Quando l'armatura è in funzione, se i PS attuali sono inferiori a 1/4 del totale, aggiungere +1 in Difesa e +3 a tutte le Resistenze da Danni	Torso	+1	+100	Scienza! 4	Scienza
Sensori	Permette di ripetere il tiro di 1d20 su tutte le prove di **PER** quando l'armatura è in funzione	Testa	+0,5	+100	Scienza! 3	Scienza
Servomotori Assistiti	Quando l'armatura è in funzione, aumentare la **FOR** dell'intelaiatura a 13	Torso	+1	+100	Scienza! 3	Scienza

MOD	EFFETTI	PARTE	PESO	COSTO	TALENTI	ABILITÀ
Tondino Saldato (solo Predoni)	I nemici che attaccano il personaggio con un'arma da mischia o senza armi e soffrono una complicazione subiscono 2 danni	Torso	+1	+25	Armaiolo 1	Riparare
Ammortizzatori Calibrati	Il carico massimo aumenta di +50	Gambe	+0,5	+100	Scienza! 2	Scienza
Apertura Esplosiva	Mentre l'armatura è in funzione, quando il PG atterra da una certa altezza, infligge 4 danni a tutte le creature e gli oggetti danneggiabili a distanza Ravvicinata	Gambe	+0,5	+100	Scienza! 3	Scienza
Bobine Tesla	Mentre l'armatura è in funzione, quando un nemico effettua un attacco da mischia contro il personaggio, subisce 4 danni da energia	Torso	+1	+100	Scienza! 3	Scienza
Bracciali Idraulici	Mentre l'armatura è in funzione, gli attacchi senza armi infliggono +2 danni	Braccia	+0,5	+100	Fabbro 3	Riparare
Bracciali Ottimizzati	Mentre l'armatura è in funzione, si possono spendere fino a 4 PA per ottenere danni bonus su attacchi in mischia	Braccia	+0,5	+100	Fabbro 1	Riparare
Bracciali Tesla	Mentre l'armatura è in funzione, gli attacchi senza armi infliggono +2 danni, inoltre i danni sono da energia	Braccia	+0,5	+150	Fabbro 3, Scienza! 1	Riparare
Jet Pack	Spendendo una carica, quando un PG si muove, può attivare il Jet Pack; ciò consente di muoversi di un'ulteriore zona (in orizzontale o verticale) o di guadagnare abbastanza altezza per fare un atterraggio con schianto all'impatto	Torso	+0,5	+500	Armaiolo 4, Scienza! 4	Riparare
Servomotori Iperpotenziati	Mentre l'armatura è in funzione, quando il PG effettua un'azione di Scatto, il giocatore può spendere +2 PA per muoversi di un'ulteriore zona	Gambe	+0,5	+100	Scienza! 3	Scienza
Stealth Boy	Una volta per scena, spendendo una carica, si può attivare uno Stealth Boy (pag. 171).	Torso	+0,5	+100	Scienza! 4	Scienza
Tirapugni Arrugginito	Gli attacchi senza armi ottengono l'effetto danno Persistente	Braccia	+0,5	+50	Fabbro 1	Riparare
MOD PLACCATURA*						
Placcatura Fotovoltaica	Se il PG è esposto alla luce solare, +1 PA all'inizio di una scena (funziona solo una volta)	Qualsiasi	+0,5	+10	Scienza! 3	Scienza
Placcatura in Piombo	+2 alla Resistenza ai Danni da Radiazione	Qualsiasi	+1	+10	Armaiolo 1	Riparare
Placcatura in Titanio	+1 PS a qualsiasi pezzo d'armatura (+2 al Torace)	Qualsiasi	+0,5	+10	Armaiolo 3	Riparare
Prismoschermatura	+ 3 Resistenza ai Danni da Energia	Qualsiasi	+1	+10	Scienza! 2	Scienza
Rivestimento Antigelo (non su X-01)	+1 Resistenza ai Danni da Energia	Qualsiasi	+0,5	+10	Armaiolo 1	Riparare
Schermatura Esplosiva	+ 2 a tutte le Resistenze ai Danni da armi Esplosive	Qualsiasi	+0,5	+10	Scienza! 1	Scienza

* costo/peso Torace x2.

ARMATURE ROBOTICHE

I personaggi Mister Handy non possono indossare indumenti o armature pensate e costruite per gli esseri umani, a eccezione di alcuni cappelli (ogni copricapo con la dicitura "Cappello" nel nome) che possono posare in cima al proprio telaio sferico principale, sebbene non abbia alcun effetto a parte dargli un aspetto elegante.

Per proteggersi e ottenere degli effetti utili, i robot di tipo Mister Handy dipendono dal modo in cui sono costruiti e dai metalli con cui sono placcati. I punti di impatto in cui colpire un robot Mister Handy sono diversi rispetto a quelli di un PG umanoide: Ottiche, Corpo Principale, Braccia (1-3) e Propulsori. Oltre a fornire delle Resistenze ai Danni, le armature robotiche possono modificare il peso trasportabile per il robot a cui si applicano. Tutte eccetto la Placcatura vengono **installate con l'abilità Riparare.**

Tipi di Armature Robotiche

TIPO DI ARMATURA	RESISTENZA AI DANNI		PARTE	PESO TRASPORTABILE	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA				
Placcatura Standard	2	0	Tutte	–	–	–
Placcatura di Mister Gutsy	2	2	Tutte	-5	–	–
Armatura di Fabbrica	+1	+1	Ottiche	–	10	–
Armatura di Fabbrica	+1	+1	Corpo Principale	–	20	–
Armatura di Fabbrica	+1	+1	Braccia	–	10	–
Armatura di Fabbrica	+1	+1	Propulsori	–	10	–
Armatura di Stoccaggio di Fabbrica	+1	+1	Corpo Principale	+10	25	Armaiolo 1
Placcatura Base	+2	–	Ottiche	-5	10	–
Placcatura Base	+2	–	Corpo Principale	-10	20	–
Placcatura Base	+2	–	Braccia	-5	10	–
Placcatura Base	+2	–	Propulsori	-5	10	–
Placcatura Zigrinata	+2	–	Ottiche	-5	15	Armaiolo 1
Placcatura Zigrinata	+2	–	Corpo Principale	-10	30	Armaiolo 1
Placcatura Zigrinata	+2	–	Braccia	-5	15	Armaiolo 1
Placcatura Zigrinata	+2	–	Propulsori	-5	15	Armaiolo 1
Placcatura Velenosa	+2	–	Ottiche	-5	15	Armaiolo 1
Placcatura Velenosa	+2	–	Corpo Principale	-10	30	Armaiolo 1
Placcatura Velenosa	+2	–	Braccia	-5	15	Armaiolo 1
Placcatura Velenosa	+2	–	Propulsori	-5	15	Armaiolo 1
Placcatura Tossica	+2	–	Ottiche	-5	15	Armaiolo 3
Placcatura Tossica	+2	–	Corpo Principale	-10	30	Armaiolo 3
Placcatura Tossica	+2	–	Braccia	-5	15	Armaiolo 3
Placcatura Tossica	+2	–	Propulsori	-5	15	Armaiolo 3
Telaio ad Attivazione	+1	+1	Ottiche	+5	15	–
Telaio ad Attivazione	+1	+1	Corpo Principale	+10	30	–
Telaio ad Attivazione	+1	+1	Braccia	+5	15	–
Telaio ad Attivazione	+1	+1	Propulsori	+5	15	–

TIPO DI ARMATURA	RESISTENZA AI DANNI		PARTE	PESO TRASPORTABILE	COSTO	TALENTI
	FISICI	DA ENERGIA				
Telaio Voltaico	+2	+2	Ottiche	+5	20	Armaiolo 2
Telaio Voltaico	+2	+2	Corpo Principale	+10	40	Armaiolo 2
Telaio Voltaico	+2	+2	Braccia	+5	20	Armaiolo 2
Telaio Voltaico	+2	+2	Propulsori	+5	20	Armaiolo 2
Telaio Idraulico	+3	+3	Ottiche	+2,5	30	Armaiolo 3
Telaio Idraulico	+3	+3	Corpo Principale	+5	60	Armaiolo 3
Telaio Idraulico	+3	+3	Braccia	+2,5	30	Armaiolo 3
Telaio Idraulico	+3	+3	Propulsori	+2,5	30	Armaiolo 3

PLACCATURA STANDARD

Si tratta della placcatura standard di fabbrica di cui sono dotati tutti i nuovi modelli di Mister Handy. Non costa nulla, è la dotazione base con cui il più delle volte inizia un personaggio Mister Handy.

PLACCATURA DI MISTER GUTSY

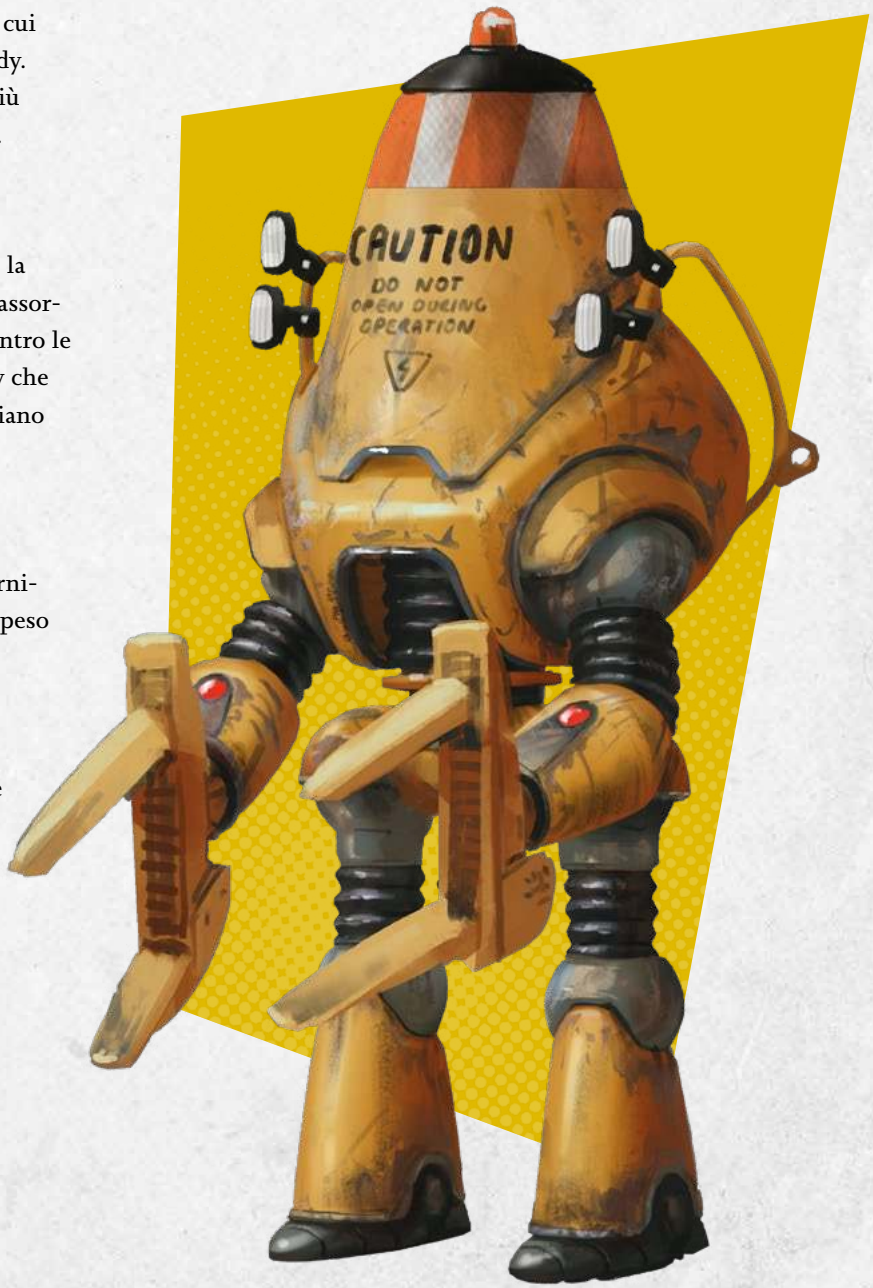
La placcatura base Mister Gutsy è proprio come la placcatura standard, ma ha migliori capacità di assorbimento termico, che la rende più resistente contro le armi a Energia. Tutti i personaggi Mister Handy che scelgono il pacchetto iniziale Mister Gutsy iniziano con questa placcatura.

ARMATURA DI FABBRICA

Si tratta di un'armatura prodotta in serie che fornisce ulteriori vani portaoggetti per aumentare il peso trasportabile dai robot.

PLACCATURA BASE

Si tratta di un'armatura supplementare artigianale che può essere applicata alla struttura di un robot per dargli un'ulteriore protezione dai pericoli fisici. Il design rozzo e grossolano, però, riduce il peso trasportabile dal robot.



PLACCATURA ZIGRINATA

Si tratta di un rivestimento per l'armatura con i bordi dentellati e frastagliati. È come la placcatura base, ma molto più pericolosa per chi vuole fare del male al robot, dato che le punte acuminate possono ferire.

Speciale: Quando viene effettuato un attacco da mischia contro una parte dotata di placcatura zigrinata e l'attaccante subisce una complicazione, soffre anche 2 danni Persistenti (Fisici). Inoltre gli attacchi da mischia fatti con braccia dotate di placcatura zigrinata ottengono l'effetto danno Persistente (Fisico).

PLACCATURA VELENOSA

Si tratta di un'armatura artigianale rivestita di materiali tossici pericolosi per chiunque provi a far danno al robot o ai suoi compagni.

Speciale: Quando viene effettuato un attacco da mischia contro una parte dotata di placcatura velenosa e l'attaccante subisce una complicazione, subisce anche 2 danni Persistenti (Veleno). Inoltre gli attacchi da mischia fatti con braccia dotate di placcatura velenosa ottengono l'effetto danno Persistente (Veleno).

PLACCATURA TOSSICA

Si tratta di un'armatura fatta con un rivestimento metallico radioattivo, che è pericolosa per qualsiasi creatura vivente nelle vicinanze.

Speciale: Quando viene effettuato un attacco da mischia contro una parte dotata di placcatura tossica e l'attaccante subisce una complicazione, subisce anche 2 danni da Radiazioni. Inoltre gli attacchi da mischia fatti con braccia dotate di placcatura tossica ottengono l'effetto danno Radioattivo.

TELAIO AD ATTIVAZIONE

Si tratta di un'armatura dotata di attuatori e sistemi motori che facilitano le azioni del robot.

Speciale: Gli attacchi da mischia portati con braccia dotate di telaio ad attivazione infliggono +1 danno. Se il propulsore del robot è dotato di un telaio ad attivazione, può compiere sia un'azione minore di Movimento che un'azione maggiore di Scatto nello stesso turno.

TELAIO VOLTAICO

Si tratta di un'armatura dotata di conduttori e condensatori aggiuntivi per potenziare l'efficacia delle armi a energia.

Speciale: Se il robot è dotato di un telaio voltaico, tutti i suoi attacchi che arrecano danni da Energia infliggono +1. Il bonus aumenta di +1 ogni due ulteriori parti dotate di Telaio Voltaico (per cui +2 con 3 pezzi o +3 con 5 pezzi o più).

TELAIO IDRAULICO

Si tratta di un'apposita armatura che cela un potente sistema idraulico, che migliora i movimenti del robot.

Speciale: Gli attacchi da mischia effettuati con braccia dotate di Telaio Idraulico infliggono +1 danno e ottengono l'effetto del danno Stordente.

BENI DI CONSUMO

Gli oggetti di consumo sono una categoria di oggetti molto ampia, comprendendo tutti quelli che devono essere consumati per poter essere usati e che, ovviamente, hanno un solo utilizzo (poiché, dopo, sono stati consumati). Rappresentano delle risorse finite necessarie nella Zona Contaminata, qualcosa che sia i sopravvissuti che i coloni devono procacciarsi sia saccheggiando vecchie case e negozi in cerca di prodotti ancora buoni, sia curando le proprie fonti di cibo e acqua o razziandoli da chi ha più provviste.

Con l'eccezione dei kit di riparazione e gli Stealth Boy (che si trovano nella sezione "altri oggetti di consumo" a partire da pag. 170), i personaggi robot non possono usare alcun oggetto di consumo. Alcuni modelli di Mister Handy possono assorbire e perfino assaggiare i liquidi grazie a sensori gustativi avanzati, ma non ne traggono alcun vantaggio, nè rischiano svantaggio alcuno, oltre a non aver bisogno di mangiare o bere per sopravvivere.

CIBO E BEVANDE RADIOATTIVI

Alcuni oggetti tra cibo e bevande sono Radioattivi, contaminati dalle radiazioni che permeano tutta la Zona Contaminata. Quando si consuma del cibo o delle bevande radioattive, bisogna tirare 1. Se si tira un Effetto, si soffre un danno da radiazioni che ignora qualsiasi resistenza derivante da equipaggiamenti o armature.

CIBO

I prodotti alimentari solitamente ripristinano alcuni dei punti salute del personaggio. inoltre molti hanno dei vantaggi secondari, soprattutto quelli che sono stati cucinati a modo. Non si può consumare cibo durante i combattimenti, perché schivare il fuoco nemico o parare il martello demolitore di un supermutante non è il tipo di situazione che lascia il tempo per fare uno spuntino. Al di fuori del combattimento, si può mangiare un singolo prodotto alimentare per scena: mangiare troppo in una sola seduta è probabile che causi problemi.

Prodotti Alimentari

OGGETTO	PS RISANATI	ALTRI EFFETTI	RADIOATTIVO?	PESO	COSTO	RARITÀ
Arrosto di Mirelurk	8	+1 PA all'inizio della scena successiva	–	<0,5	40	2
Arrosto di Yao Guai	14	+2 agli attacchi da mischia fino alla fine della scena successiva	–	0,5	110	4
Bacca	3	–	1	<0,5	5	3
Bistecca di Deathclaw	14	Permette di ritirare 1d20 su tutte le prove di **FOR** fino alla fine della scena successiva	–	0,5	130	4
Bistecca di Regina dei Mirelurk	14	Riduce di 1 la difficoltà di tutte le prove di **COS** fino alla fine della scena successiva	–	0,5	130	5
Bistecca di Scorpione Radioattivo	12	+2 alla Resistenza ai Danni da Energia fino alla fine della scena successiva	–	0,5	65	3
Bistecca di Succhiasangue	10	+3 al massimale dei PS fino al termine della scena successiva	–	<0,5	18	2
Bistecca Ribeye	10	–	–	0,5	40	2
Bistecca Salisbury	5	–	1	<0,5	20	0
Bocconcini di Iguana	4	–	1	<0,5	8	1
Bocconcini di Scoiattolo	4	–	1	<0,5	4	1
Bocconcini di Scoiattolo Croccanti	6	–	–	<0,5	6	2
Caramelle Gommose	3	–	1	<0,5	5	0

OGGETTO	PS RISANATI	ALTRI EFFETTI	RADIOATTIVO?	PESO	COSTO	RARITÀ
Carne di Mirelurk a Guscio Morbido Cotta	9	+1 PA all'inizio della scena successiva	–	<0,5	40	3
Carne Cram	5	–	1	<0,5	25	1
Carne di Bastardino	4	–	1	<0,5	8	0
Carne di Bramino	3	–	1	0,5	28	1
Carne di Cervo Radioattivo	8	–	1	0,5	50	1
Carne di Deathclaw	9	–	1	0,5	110	3
Carne di Mirelurk	6	–	1	<0,5	18	1
Carne di Mirelurk a Guscio Morbido	6	–	1	<0,5	22	2
Carne di Mosca Mutante	2	–	1	<0,5	8	0
Carne di Ratto Talpa	5	–	1	<0,5	5	0
Carne di Regina dei Mirelurk	10	Permette di ritirare 1d20 su tutte le prove di **COS** fino alla fine della scena successiva	1	<0,5	22	4
Carne di Scarafaggio Radioattivo	4	–	1	<0,5	3	0
Carne di Scorpione Radioattivo	9	–	1	0,5	55	2
Carne di Segugio Mutante	5	–	1	<0,5	8	2
Carne di Stingwing	8	–	1	<0,5	30	1
Carne di Succhiasangue	7	–	1	<0,5	8	1
Carne di Yao Guai	9	–	1	0,5	85	3
Carne in Scatola	6	Quando viene mangiata, occorre tirare 2 invece di 1 per determinare il danno Radioattivo	1	0,5	25	0
Carota	3	–	1	<0,5	3	1
Cervo Radioattivo Grigliato	11	Il peso trasportabile aumenta di +25 fino alla fine della scena successiva	–	0,5	60	2
Cibo per Cani in Scatola	3	–	1	<0,5	6	0
Cocomero	3	–	1	0,5	6	1
Costolette di Bastardino	6	–	–	<0,5	12	1
Costolette di Segugio Mutante	8	Guarisce 2 danni Radioattivi	–	<0,5	12	3
Costolette di Yao Guai	13	+2 alla Resistenza ai Danni Fisici fino alla fine della scena successiva	–	0,5	90	4
Crostata Perfettamente Conservata	5	–	–	<0,5	20	3
Dolcetto	4	–	1	<0,5	9	1
Fagiolo della Sabbia	3	–	1	<0,5	6	1
Filetto di Stingwing	11	Permette di ritirare 1d20 su tutte le prove di **PER** fino alla fine della scena successiva	–	<0,5	35	2
Fungo Mentale	3	–	1	<0,5	6	1
Granolama	3	–	1	<0,5	6	1

OGGETTO	PS RISANATI	ALTRI EFFETTI	RADIOATTIVO?	PESO	COSTO	RARITÀ
Granturco	3	–	1	<0,5	5	1
InstaMash	4	–	1	<0,5	20	0
Mac and Cheese di BlamCo	4	–	1	<0,5	10	1
Mele Dandy Boy	3	–	1	<0,5	7	0
Minestrone	7	+2 alla Resistenza ai Danni da Radiazione fino alla fine della scena successiva	–	0,5	13	2
Mosca Mutante Arrosto	6	+2 Resistenza ai Danni da Radiazione	–	<0,5	15	1
Mutafrutta	3	–	1	<0,5	8	0
Omelette di Deathclaw	11	Se la scena successiva è di combattimento, il PG recupera 1 PS all'inizio di ogni turno	–	<0,5	80	4
Omelette di Uova di Mirelurk	7	Aggiungere immediatamente 2 PA alla riserva del gruppo	–	<0,5	30	3
Omelette di Uova di Scorpione Radioattivo	9	Tutte le dipendenze vengono curate	–	<0,5	65	4
Pasta Alimentare	7	Permette di ritirare 1d20 su tutte le prove di **COS** fino alla fine della scena successiva	–	<0,5	0	2
Patatine	3	–	1	<0,5	7	0
Pezzi di Ratto Talpa	7	+1 al massimale dei PA nella riserva di gruppo fino alla fine della scena corrente	–	<0,5	8	1
Pork 'n' Beans	4	–	1	<0,5	10	0
Ramen Istantaneo	6	–	–	<0,5	20	2
Razioni dell'Istituto	5	–	–	<0,5	10	2
Scarafaggio Radioattivo Grigliato	5	–	–	<0,5	7	1
Spiedino di Iguana	6	–	–	<0,5	33	2
Spiedino di Scoiattolo	7	–	–	<0,5	15	2
Stufato di Cervo Radioattivo	12	+3 alla Resistenza ai Danni da Energia fino alla fine della prossima scena	–	0,5	60	3
Stufato di Scoiattolo	10	–	–	0,5	24	2
Sugar Bomb	4	+1PA all'inizio della scena successiva	1	<0,5	11	0
Tato	3	–	1	<0,5	7	1
Tortine Fancy Lads	3	–	1	<0,5	18	0
Tortino di Mirelurk	12	Permette di respirare sott'acqua fino alla fine della scena successiva	–	<0,5	35	3
Uova Ripiene Yum-Yum	4	–	1	<0,5	20	0
Uovo di Deathclaw	7	–	1	<0,5	69	3
Uovo di Mirelurk	3	–	1	0,5	0	2
Uovo di Scorpione Radioattivo	6	–	1	<0,5	48	3
Zucca	3	–	1	0,5	6	1
Zuppa di Iguana	10	–	–	0,5	21	3

ARROSTO DI MIRELURK

Una porzione di carne cotta di un mirelurk. Anche se non nella stessa misura della carne a guscio morbido, l'arrosto di mirelurk rinvigorisce il corpo e la mente e rende pronti all'azione.

ARROSTO DI YAO GUAI

Non è che un pezzo di carne di Yao Guai cotto con carote e tatos. Piatto incredibilmente saziante e appetitoso, in molti sostengono che aumenti per un po' di tempo l'istinto omicida e l'abilità di fare del male dopo che lo si è mangiato.

BACCA

Sono piccole bacche di una cultura idroponica molto simile ai mirtilli che esistevano prima della guerra. È un ingrediente utile in diverse ricette, ma è difficile da coltivare ovunque non ci sia una riserva adeguata di acqua abbastanza pulita. Le comunità che riescono a coltivarle spesso devono difendere i loro campi dai predoni.

BISTECCA DI DEATHCLAW

Una grossa fetta di carne cotta di deathclaw. Sufficientemente sostanziosa e nutriente da poter facilmente essere un pasto unico per la giornata, permette di sentirsi in forze e pieni di energia per un po'.

BISTECCA DI REGINA DEI MIRELURK

La rara carne di una regina dei mirelurk, ricca di nutrienti, quando è cucinata in maniera adeguata può fortificare il corpo ed essere fonte di salute e vitalità, facendo sentire chi la mangia più sano e resistente per un po' dopo il pasto.

BISTECCA DI SCORPIONE RADIOATTIVO

È un pezzo cotto di carne di scorpione radioattivo. La cottura abbassa i livelli di radiazione al di sotto della soglia di pericolosità ed aumenta i valori nutrizionali. Inoltre mangiare una bistecca di scorpione radioattivo aumenta la resistenza al calore estremo per un certo lasso di tempo.

BISTECCA DI SUCCHIASANGUE

Un pezzo di carne di succhiasangue cotto a fiamma viva. Se la si riesce a mangiare ignorando il retrogusto, è abbastanza nutriente e lascia persino una sensazione di rinnovato vigore e salute per un certo tempo dopo il pasto.

BISTECCA RIBEYE

Questo pezzo grigliato di bramino, simile a una bistecca dell'anteguerra, costituisce un pasto appagante.

BISTECCA SALISBURY

È un pasto pronto fatto con carne macinata mischiata con briciole di pane, cipolle e uovo, il tutto servito con il suo sughetto. Il pasto è preconfezionato, conservato e sigillato per mantenerlo fresco, per cui basta solo scaldarlo per poterlo mangiare.

Talvolta si possono trovare delle scatole incontaminate di Bistecche Salisbury. Sono identiche alla versione descritta, ma non essendo radioattive la loro rarità aumenta di +1.

BOCCONCINI DI IGUANA

Sono dei pezzettini di carne cruda di iguana racchiusi in una piccola lattina o in un contenitore sigillato... Per lo meno, si spera sia carne d'iguana: non ce ne sono molte in giro.

I bocconcini d'iguana sono un ingrediente degli Spiedini di Iguana e della Zuppa di Iguana.

BOCCONCINI DI SCOIATTOLO

Non è che qualche avanzo e pezzettino di carne di scoiattolo. Dato che non sono creature molto grosse, non hanno molta carne addosso.

I bocconcini di scoiattolo possono essere cotti per ottenere dei Bocconcini di Scoiattolo Croccanti, uno Spiedino di Scoiattolo o dello Stufato di Scoiattolo.

BOCCONCINI DI SCOIATTOLO CROCCANTI

Sono dei pezzetti di carne di scoiattolo, cotti fino a diventare croccanti, che spesso si trovano infilzati insieme su uno spiedo. È un modo semplice per trovare un po' di nutrimento, un pasto non abbastanza pesante da appesantire durante la digestione.

CARAMELLE GOMMOSE

Le caramelle gommose, dei dolci risalenti all'anteguerra, sono delle piccole gocce di gelatina solidificata, dolcificata e aromatizzata con tutta una serie di sapori travolgenti. Ironicamente, la qualità più comune sopravvissuta alla Guerra fu etichettata come radioattiva per il suo gusto incredibilmente aspro, e i lunghi anni di permanenza nelle credenze e sugli scaffali non hanno fatto che farla diventare realtà.

CARNE CRAM

È una lattina di carne in scatola, prodotta in grandi quantità prima della guerra al fine di far fronte alla carenza di cibo e servire come razione di proteine per i soldati. La lattina, dotata di una linguetta ad apertura facilitata, aiuta a conservare per lunghi periodi il suo contenuto, rendendo il Cram più utile per i survivalisti che per coloro alla ricerca di cibo.

CARNE DI BASTARDINO

Si tratta di un pezzo di carne di cane bastardino. Può essere cucinata per fare delle Costolette di Bastardino.

CARNE DI BRAMINO

Una fetta di carne proveniente da uno dei buoi mutanti bicefali che si aggirano per la Zona Contaminata. Non è molto differente dalla carne dell'anteguerra, anche se è un po' radioattiva dato che proviene da un mutante.

Può essere cotta per ottenere una Bistecca Ribeye.

CARNE DI CERVO RADIOATTIVO

Si tratta di un pezzo di carne tagliato dal corpo di un cervo radioattivo morto. È pesante, ma può fornire dei pasti nutrienti e soddisfacenti.

La carne di cervo radioattivo può essere cucinata per fare del Cervo Radioattivo Grigliato o come ingrediente per uno Stufato di Cervo Radioattivo.

CARNE DI DEATHCLAW

Un taglio di carne proveniente da un deathclaw. Pericolosa da procurarsi, poiché può essere ottenuta solo da un deathclaw morto o da qualcosa che lo ha ucciso. Oltre che preziosa, è anche estremamente nutriente, soprattutto se adeguatamente preparata.

La carne di deathclaw può essere cucinata per creare una Bistecca di Deathclaw.

CARNE DI MIRELURK

È carne di mirelurk morto. Di solito è più dura e di qualità inferiore rispetto a quella proveniente dai più deboli mirelurk a guscio morbido, ma la si può comunque mangiare.

La carne di mirelurk è un ingrediente indispensabile per il Tortino di Mirelurk e può essere cotta per ottenere della Carne Arrosto di Mirelurk.

CARNE DI MIRELURK A GUSCIO MORBIDO

Si tratta della carne di un mirelurk a guscio morbido. A confronto con la normale carne di mirelurk questa è incredibilmente tenera e friabile, una pietanza molto più appetitosa.

Può essere cotta per ottenere della Carne di Mirelurk a Guscio Morbido Cotta.

CARNE DI MIRELURK A GUSCIO MORBIDO COTTA

Si tratta del taglio di carne più morbida dei mirelurk, cotta come fosse una sorta di bistecca. È un pasto molto sostanzioso, per cui chi la mangia solitamente si sente rinvigorito e pronto all'azione per un bel po' di tempo.

CARNE DI MOSCA MUTANTE

Un tocco di carne tagliato dal corpo di una notonetta morta. È saziante e nutriente, ma resta disgustoso anche una volta cotto.

La carne di mosca mutante può essere cotta per ottenere una Mosca Mutante Arrosto.

CARNE DI RATTO TALPA

Un pezzo di carne proveniente da un ratto talpa morto.

Può essere cucinata per avere dei Pezzi di Ratto Talpa.

CARNE DI REGINA DEI MIRELURK

È carne proveniente da una regina dei mirelurk morta. Può diventare un vero e proprio banchetto, poiché è ricca di sostanze nutritive e incredibilmente saziante, in grado di lasciare un senso di salute e benessere in chiunque se ne cibi, anche da cruda. Se è cotta, gli effetti sono anche più evidenti.

La carne di regina dei mirelurk può essere cucinata in una Bistecca di Regina dei Mirelurk.

CARNE DI SCARAFAGGIO RADIOATTIVO

Si tratta della carne di uno di quegli scarafaggi mutanti e irradiati comunemente noti come scarafaggi radioattivi. È leggermente radioattiva ed è poco nutriente, né tantomeno saziante, oltre a non essere neanche troppo appetitosa. Cucinarla migliora di poco la situazione.

La carne di scarafaggio radioattivo può essere cotta per fare degli Scarafaggi Radioattivi Grigliati.

CARNE DI SCORPIONE RADIOATTIVO

Si tratta della carne estratta dall'interno del carapace di uno scorpione radioattivo, di solito dalla coda o da una delle gambe, più facili da raggiungere. È difficile da ottenere, dato che per averla bisogna o uccidere uno scorpione radioattivo o sottrarla a qualcosa che ne ha ucciso uno.

La carne di scorpione radioattivo può essere cucinata in una Bistecca di Scorpione Radioattivo.

CARNE DI SEGUGIO MUTANTE

Si tratta di un pezzo di carne di segugio mutante morto. Il suo colore grigio-verde e la consistenza grumosa fanno pensare che sia abbastanza spiacevole da ingerire. Da cruda, è abbastanza radioattiva ed è immangiabile; da cotta continua a non essere il cibo più buono del mondo, ma non è pericolosa.

La carne di segugio mutante può essere cucinata per fare delle Costolette di Segugio Mutante.

CARNE DI STINGWING

È della carne presa dal corpo di uno stingwing morto, un mecottero mutato le cui punture sono molto fastidiose. Non sembra molto gustosa, ma si fa cuocere abbastanza bene una volta rimosso l'esoscheletro.

La carne di stingwing può essere cotta in un Filetto di Stingwing.

CARNE DI SUCCHIASANGUE

Si tratta di un pezzo sanguinolento di succhiasangue, una grossa zanzara mutante che solitamente si nutre di bestiame e altri grandi animali.

La carne di succhiasangue può essere cotta per ottenere una Bistecca di Succhiasangue.

CARNE IN SCATOLA

Si tratta di una piccola lattina metallica contenente macinato misto, proveniente solitamente da bramini, cervi radioattivi, ratti talpa, cani meticci e qualsiasi altra cosa il produttore è riuscito a procurarsi (alcune potrebbero essere adatte al consumo da parte di esseri umani).

Speciale: Per determinare se il cibo infligge danni da radiazioni, tirare 2 invece che 1 . Il personaggio subisce 1 danno da radiazioni, ignorando la resistenza alle radiazioni, per ogni Effetto ottenuto.

CARNE DI YAO GUAI

Si tratta dell'ennesimo tipo di carne pericoloso da ottenere, in quanto proveniente dai corpi degli Yao Guai, una feroce forma di orso mutato che si aggira nella Zona Contaminata. La carne è molto apprezzata e nutriente, anche se rimane radioattiva se mangiata cruda.

La carne di Yao Guai può essere cotta in Costolette di Yao Guai o Arrosto di Yao Guai.

CAROTA

Si tratta di una versione leggermente mutata di questa normale verdura arancione. Facile da coltivare in discrete quantità e utile per tutta una serie di ricette, spesso le piccole fattorie della Zona Contaminata ne coltivano un po'.

Le carote fanno parte degli ingredienti per diverse ricette. Quelle coltivate in zone non radioattive (come i Vault o luoghi simili) non sono radioattive, ma la loro rarità aumenta di 1.

CERVO RADIOATTIVO GRIGLIATO

Una porzione di costolette di cervo radioattivo grigliate. Quando si ha l'ingrediente principale, il cervo radioattivo, sono abbastanza facili da cucinare, oltre a essere così sazianti e gustose che, una volta finito di mangiare, i propri fardelli sembrano un po' più leggeri.

CIBO PER CANI IN SCATOLA

Si tratta di una lattina di carne in scatola pensata per un cane. Nonostante ciò, è assolutamente edibile per gli esseri umani e la chiusura sigillata mantiene il cibo all'interno ben conservato e relativamente sicuro da mangiare per un periodo di tempo abbastanza lungo.

COCOMERO

Si tratta di un grosso, succoso frutto verde dalla buccia dura. I cocomeri vengono coltivati nelle fattorie della Zone Contaminata, ma si possono trovare anche selvatici. Ad ogni modo, una volta tagliati si rivelano spesso molto soddisfacenti, capaci di annullare fame e sete in un'unica volta.

I cocomeri coltivati in zone non contaminate (come i Vault o luoghi simili) non sono radioattivi, per cui la loro rarità è aumentata di +1.

COSTOLETTE DI BASTARDINO

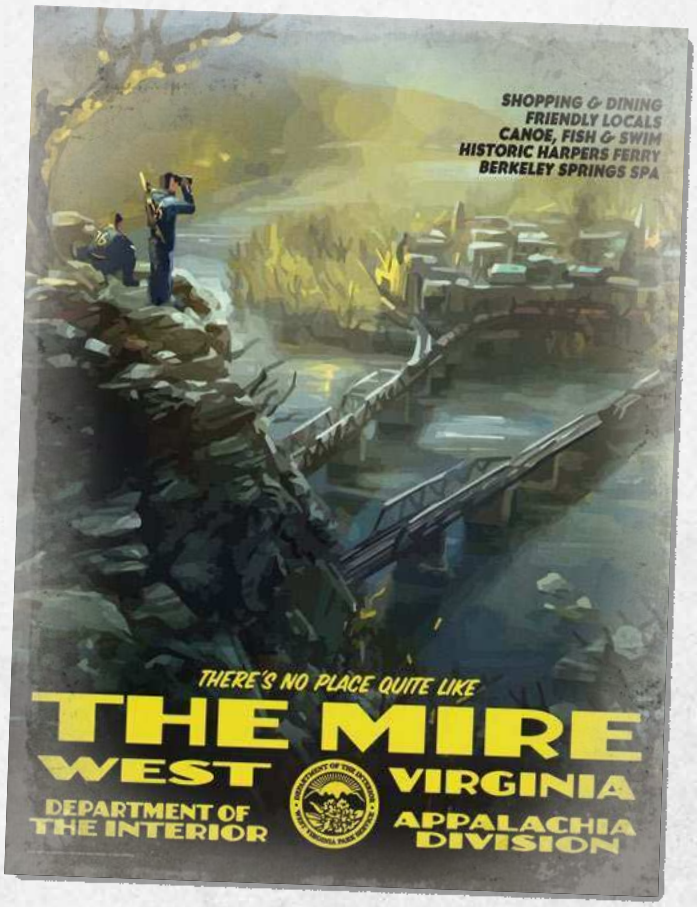
È un taglio di carne di cane meticcio cotto per renderlo più sostanzioso e commestibile.

COSTOLETTE DI SEGUGIO MUTANTE

Un pezzo di carne di segugio mutante, cotto per renderlo più sicuro da mangiare. Per qualche ignoto motivo, la carne aiuta il corpo ad assorbire le radiazioni, diminuendo gli effetti dell'avvelenamento da radiazioni. Non è comparabile a delle vere medicine anti-radiazioni come il RadAway, ma può tornare comodo avere qualche costoletta con sé per assorbire le radiazioni incamerate durante una sortita.

COSTOLETTE DI YAO GUAI

È una porzione di costolette di Yao Guai. Oltre a essere una pietanza saziante, ispira una sensazione di invincibilità, oltre ad aumentare la tolleranza al dolore per un breve periodo di tempo.



CROSTATA PERFETTAMENTE CONSERVATA

Riposta nel magazzino di Port-A-Diner, questa fetta di crostata di frutta è rimasta schermata dall'ambiente radioattivo da prima della Grande Guerra, per cui non contiene radiazioni. Contiene un sacco di conservanti, per cui è ancora buona come il giorno in cui fu sfornata.

DOLCETTO

Si tratta di un piccolo dolcetto o di un pasticcino di quelli usati solitamente come ricompensa per i bambini o per tirare qualcuno su di morale.

FAGIOLO DELLA SABBIA

I fagioli della sabbia sono dei legumi che crescono in maniera spontanea in baccelli rosso marroni attaccati ai tralci dell'omonima pianta. Difficilmente vengono coltivati nelle fattorie, anche se sono in molti coloro che ci hanno provato. Fanno parte degli ingredienti di diverse ricette, come lo Stufato di Cervo Radioattivo.

FILETTO DI STINGWING

È un pezzo cotto di carne di stingwing. Non è il massimo dell'appetibilità, ma è sorprendentemente utile per coloro che sopravvivono nella Zona Contaminata perché è in grado di affinare i sensi e rendere più consci di ciò che succede nelle vicinanze.

FUNGO MENTALE

È un fungo bianco sporco che ricorda un cervello; solitamente si trova in grappoli che crescono in angoli umidi e bui. Per il semplice fatto di crescere nella Zona Contaminata, sono leggermente radioattivi, ma per il resto sono innocui, nonostante il nome e l'aspetto leggermente inquietanti.

I funghi mentali sono un ingrediente delle Mentat.

GRANOLAMA

È un tipo di erba molto alta, dalla crescita rapida, simile al grano, che può essere macinata per ottenere della farina con cui fare del pane e altri alimenti di base.

Il granolama è un ingrediente di alcune ricette.

GRANTURCO

Si tratta di un tipo di cereale molto versatile, coltivato in America da secoli. La guerra non lo ha cambiato molto e rimane una pietra miliare dell'agricoltura della Zona Contaminata.

Il granturco coltivato in luoghi non irradiati (come nei Vault o in posti simili) non è radioattivo e la sua rarità aumenta di +1. Oltre a poter essere usato come cibo, è l'ingrediente principale per l'amido vegetale, che può essere usato come collante per creare oggetti.

INSTAMASH

Un sacchetto di purè di patate liofilizzato, ancora sigillato nella sua scatola di cartone: basta aggiungere acqua!

Talvolta si possono trovare delle scatole di InstaMash ancora intonse. Sono identiche alla versione sopra descritta, ma non essendo radioattive aumentano la propria rarità di +1.

MAC & CHEESE DI BLAMCO

È un prodotto di un fast-food dell'anteguerra, che si può ancora trovare nella Zona Contaminata molti anni dopo. Di solito lo si trova in scatole dai colori sgargianti con l'illustrazione dei mac & cheese istantanei sul davanti.

Talvolta, si possono trovare delle scatole di Mac and Cheese di Blamco **incontaminate**. Sono identiche alla versione sopra riportata, ma non sono radioattive, per cui la loro rarità aumenta di 1.

MELE DANDY BOY

Le mele candite prodotte dalla compagnia Dandy Boy sono uno spuntino a base di frutta incredibilmente dolce, impacchettato in una scatola di cartone. Di solito ben conservate grazie all'alto contenuto di zuccheri, se ne possono ancora trovare delle scatole nei minimarket e negli alimentari all'interno della Zona Contaminata, così come nelle mani di coloro che hanno recentemente saccheggiato le rovine di quegli stessi negozi.

MINESTRONE

È una semplice zuppa di carote e tatos. Un pasto abbastanza saziante, in grado di placare sia la fame che la sete, che aiuta anche a rinforzare per un po' il corpo contro l'avvelenamento da radiazioni.

MOSCA MUTANTE ARROSTO

Si tratta di un pezzo di notonetta essiccato. La pietanza che ne risulta è rivoltante, ma riesce a saziare e, per un po' dopo averla mangiata, aiuta il corpo ad assorbire la contaminazione radioattiva.

MUTAFRUTTA

La Mutafrutta, che sta per "frutta mutata", è un tipo di mela mutata di cui si possono trovare diverse varietà a seconda di dove ci si trova. Vengono coltivate per il sapore dolce, gli usi in cucina e, in qualche raro caso, per le proprietà medicinali.

La mutafrutta è un ingrediente di diverse ricette, ivi incluso il Succo di Mutafrutta.

La mutafrutta coltivata in luoghi non radioattivi (come i Vault o posti simili) non è radioattiva e aumenta la propria rarità di +1.

OMELETTE DI DEATHCLAW

Si tratta di un'omelette cucinata con un uovo di deathclaw. È abbastanza saziante e nutriente da poter sfamare qualcuno per un giorno intero, facendolo anche sentire più forte e in forma per un po' dopo il pasto.

OMELETTE DI UOVA DI MIRELURK

Si tratta di un'omelette fatta con un uovo di mirelurk. Oltre al suo valore nutrizionale, quando è preparata bene lascia pieni di energie e pronti all'azione.

OMELETTE DI UOVA DI SCORPIONE RADIOATTIVO

Fatte con uova di scorpione radioattivo, queste omelette sono apprezzate da chi fa uso massiccio di droghe da combattimento, dato che qualcosa in esse ripulisce il corpo, eliminando dipendenze chimiche e assuefazioni.

PASTA ALIMENTARE

Negli anni prima della guerra molte scuole private americane aderirono a un programma sperimentale: il Programma per Pasta Alimentare Alternativa (PPAA). Sviluppato dalla Vault-Tec in collaborazione con il Governo Federale, alle scuole partecipanti veniva inviata una fornitura di pasta alimentare arricchita con vitamine, minerali e tutti i nutrienti di cui ha bisogno un corpo nel pieno della crescita, capace di durare per più di cento anni.

La pasta è una poltiglia priva di sapore, di un rosa sgargiante, che potrebbe avere degli effetti sconosciuti a lungo termine sia sulla psiche che sul fisico. Ciò che è certo, a ogni modo, è che rende il corpo più sano dopo averla mangiata.

PATATINE

È un tubo di patatine salate e sigillate in un ambiente inerte per mantenerne la freschezza. Prima della Guerra era uno spuntino comune, per cui si possono ancora trovare alcuni di questi pacchetti nei posti in cui la gente viveva o lavorava.

PEZZI DI RATTO TALPA

Sono pezzi di ratto talpa cotti sul fuoco. La carne è alquanto dura e gommosa, ma lascia una sensazione di vigoria, come se le riserve di energia fossero aumentate.

PORK 'N' BEANS

Un intero pasto contenuto in una lattina: fagioli stufati in salsa al pomodoro con pezzetti di pancetta di maiale. La lattina potrebbe essere un po' arrugginita e l'etichetta un po' scollata per via del tempo e dell'acqua, ma il contenuto si fa ancora mangiare bene, anche di più una volta scaldato.

RAMEN ISTANTANEO

Si tratta di una semplice confezione di ramen. È relativamente saziante e dissetante, oltre a essere abbastanza semplice da preparare se si riescono a trovare gli ingredienti.

RAZIONI DELL'ISTITUTO

Una piccola scatola di cibo bianca e contrassegnata con il simbolo dell'Istituto. Ciascuna di esse contiene delle barrette per razioni arricchite, piene di nutrienti essenziali. Ogni barretta apporta la razione giornaliera necessaria di quaranta diverse vitamine, minerali e nutrienti, tutti elencati sul retro.

SCARAFAGGIO RADIOATTIVO GRIGLIATO

È un pezzo di scarafaggio radioattivo grigliato. Non molto appetitoso, specialmente nel caso se ne conosca la provenienza, ma abbastanza nutriente e saziante quando non si hanno molte altre scelte.

SPIEDINO DI IGUANA

Pezzetti di carne di iguana infilati su uno spiedino di legno e cotti. Non è il massimo dei pasti, ma può andare quando si è disperati o si ha bisogno di assicurarsi la lealtà di un compagno a quattro zampe.

SPIEDINO DI SCOIATTOLO

Sono dei pezzi di carne di scoiattolo che vengono infilzati su un bastoncino di legno e poi cotti arrostendoli su una fiamma viva. Non c'è abbastanza carne per un pasto come si deve, ma è un discreto spuntino.

STUFATO DI CERVO RADIOATTIVO

Si tratta di fette di carne di cervo radioattivo, cotte assieme a delle verdure e dell'alcol fino ad ottenere uno stufato denso e sostanzioso. Saziante e soddisfacente, fortifica anche il corpo, rendendolo più resistente alle alte temperature per un certo periodo di tempo.

STUFATO DI SCOIATTOLO

Si tratta di pezzetti di carne di scoiattolo cotti con carote, tatos e alcune foglie di sangue fino a ottenere uno stufato denso, che è più saziante e gustoso dei singoli ingredienti presi da soli.

SUGAR BOMBS

Un tipo di cereali per la colazione dell'anteguerra con "un sapore esplosivo", la scatola contiene dei cereali a forma di piccole bombe atomiche stilizzate ricoperte da abbondanti quantità di zucchero. Su alcune scatole c'è scritto che contengono un premio.

Talvolta si possono trovare delle scatole di Sugar Bombs incontaminate. Sono identiche alla versione descritta, ma non essendo radioattive la loro rarità aumenta di 1.

TATO

È un ibrido mutante delle piante di pomodori e patate dell'anteguerra, con il picciolo e la buccia rossa dei primi e la polpa marroncina delle seconde. I tatos sono abbastanza nutrienti, ma sono disgustosi. Sono, tuttavia, abbastanza facili da coltivare, per cui sono un caposaldo dell'agricoltura della Zona Contaminata, oltre che un ingrediente per diverse ricette.

TORTINE FANCY LADS

Sono delle piccole tortine glassate ricoperte di uno strato così spesso di zucchero e altri dolcificanti da risultare praticamente eterne. Queste tortine, il cui slogan dichiara essere "lo snack preferito d'America", si possono trovare attraverso la Zona Contaminata in molte varietà, tutte in grado di cariare i denti.

Alle volte ci si può imbattere in intere scatole ben conservate di Tortine Fancy Lads: sono identiche alla versione sopra descritta, ma non essendo radioattive aumentano la propria rarità di +1.

TORTINO DI MIRELURK

Sono scaglie e frammenti di carne di mirelurk mischiati con un uovo, anch'esso di mirelurk, e compattati in una tortina che viene poi cotta. Oltre a fornire un modesto valore nutrizionale, mangiare un tortino di mirelurk permette di sopravvivere più a lungo sott'acqua.

UOVA RIPIENE YUM-YUM

Sono delle uova sode farcite con un ripieno piccante, conservate e sigillate per mantenerne la freschezza prima della Grande Guerra.

UOVO DI DEATHCLAW

È un grosso uovo deposto da un deathclaw. È pericoloso da ottenere, dato che i deathclaw, oltre a deporli, ne nascono, ma è potenzialmente importante poiché può essere usato in alcune ricette molto nutrienti.

Le uova di deathclaw sono l'ingrediente principale delle Omelette di Deathclaw.

UOVO DI MIRELURK

Sono le uova che si trovano nei nidi di mirelurk, solitamente a gruppi di due o tre. Se nessuno le tocca, si schiudono dando vita a dei mirelurk.

Le uova di mirelurk sono un ingrediente indispensabile sia dell'Omelette di Mirelurk che del Tortino di Mirelurk.

UOVO DI SCORPIONE RADIOATTIVO

È l'uovo di uno scorpione radioattivo. Non è facile ottenerlo, dato che di solito si trovano in posti in cui ci sono anche i suddetti scorpioni.

Le uova di scorpione radioattivo possono essere usate per fare un'Omelette d'Uova di Scorpione Radioattivo.

ZUCCA

Si tratta di un grosso frutto edibile dalla polpa carnosa e la buccia dura, simile a un melone. L'interno può essere mangiato direttamente col cucchiaio o usato in cucina, mentre la buccia spesso viene incisa a scopo decorativo.

ZUPPA DI IGUANA

Si tratta di una zuppa fatta con carote e pezzi di iguana: meglio così che mangiare i singoli ingredienti da soli.

BEVANDE

Di solito le bevande ripristinano alcuni punti salute dei personaggi oppure danno qualche altro vantaggio, anche se ce ne sono alcune che fanno entrambi. A differenza del cibo, possono essere consumate in battaglia, sebbene bersi un'intera bottiglia di Nuka-Cola o una birra richieda un'azione maggiore poiché non è efficace quanto usare delle sostanze. Si può consumare solo una bevanda per scena, perché non si ha abbastanza sete per bere altro.

La maggior parte delle bevande dura fino alla fine della scena in corso; fanno eccezione gli effetti che avvengono istantaneamente, come PS curati, PA ottenuti, guarigione da danni da radiazioni o da dipendenze.

Molte delle bevande riportate in questa sezione sono **Alcolici**. Tutte le bevande alcoliche hanno lo stesso effetto: fino alla fine della scena, si può ritirare 1d20 per le prove su **FOR** e **CAR**, mentre la difficoltà delle prove di **INT** aumenta di +1. Inoltre, le bevande alcoliche danno dipendenza: dopo averle bevute, bisogna tirare un numero di pari a quello di bevande alcoliche consumate nella sessione corrente. Se si ottengono due o più Effetti si è Assuefatti, condizione che aumenta di +1 la difficoltà delle prove di **CAR** e **AGI** quando non si è sotto gli effetti dell'alcol. Il talento Festaiolo (pag. 66) rende immuni alla dipendenza da alcol.

Bevande

OGGETTO	PS RECUPERATI	ALTRI EFFETTI	RADIOATTIVO?	PESO	COSTO	RARITÀ
Acqua Purificata	3	–	–	<0,5	20	1
Acqua Sporca	2	–	1	<0,5	5	0
Bibita Dissetante	11	Cura 10 danni da Radiazioni e guarisce da tutte le dipendenze	–	0,5	110	5
Birra	0	Alcolico	–	0,5	5	1
Bourbon	0	Alcolico, ripetere il tiro di 1d20 per le prove di **COS**	–	0,5	7	2
Dirty Wastelander	0	Alcolico, riduce la difficoltà di tutte le prove di **FOR** di 1 e aumenta la difficoltà di tutte le prove di **INT** di 2 (in totale)	–	0,5	10	3
Latte di Bramino	1	Guarisce 2 danni da Radiazioni	–	<0,5	15	2
Moonshine	0	Alcolico, +2 ai PS massimi	–	<0,5	30	3
Nuka Cherry	3	Si ottengono immediatamente 2 PA	1	0,5	40	3
Nuka-Cola	2	Si ottiene immediatamente 1 PA	1	0,5	20	2
Nuka-Cola Quantum	10	Si ottengono immediatamente 5 PA	1	0,5	50	5
Rum	0	Alcolico, ripetere il tiro di 1d20 su tutte le prove di **AGI**	–	0,5	8	2
Sacca di Sangue	3	–	–	<0,5	10	2
Sacca di Sangue Luminescente	4	+5 alla Resistenza ai Danni da Radiazioni	–	<0,5	30	3
Sangue Radioattivo	3	Quando lo si beve, tirare 2 invece di 1 per i danni da Radiazioni	1	<0,5	50	2
Succo di Bacca	3	Si ottengono immediatamente +6 PA	–	<0,5	5	4
Succo di Cocomero	3	Si recupera 1 PS all'inizio di ogni turno	–	<0,5	6	2
Succo di Mutafrutta	3	Ripetere il tiro di 1d20 su tutte le prove di **AGI**	–	<0,5	8	2

OGGETTO	PS RECUPERATI	ALTRI EFFETTI	RADIOATTIVO?	PESO	COSTO	RARITÀ
Succo di Tato	3	+1 al massimale di PA che può essere mantenuto nella riserva di gruppo	–	<0,5	7	3
Vino	0	Alcolico, si ottiene immediatamente 1 PA	–	0,5	5	3
Vodka	2	Alcolico	–	0,5	5	3
Whiskey	0	Alcolico, ritirare fino a 2d20 (in totale) nelle prove di **FOR**	–	0,5	5	3

PS Massimi

Alcuni beni deperibili aumentano i Punti Salute massimi per un certo periodo di tempo. Ecco come funziona.

Quando si aumentano i propri PS massimi, si ottiene il medesimo ammontare di PS attuali in più, per cui se i propri PS massimi sono 12, ma al momento se ne hanno solo 8, assumere qualcosa che aumenta di 2 i PS massimi, significa che il massimo di PS diventa 14 e al momento se ne hanno 10.

Quando termina l'effetto, i PS massimi ritornano normali, ma quelli attuali non cambiano a meno che non siano oltre il massimo (nel cui caso, non vanno oltre quel valore).

ACQUA PURIFICATA

Si tratta di acqua che è stata ripulita da qualsiasi agente contaminante o radiazione. Talvolta la si può trovare in lattine o bottiglie sigillate per la Zona Contaminata, ma spesso la si ottiene da altre fonti bollendola o filtrandola. I luoghi dotati di pompe d'acqua solitamente attingono a falde acquifere incontaminate in profondità, che garantiscono un rifornimento costante di acqua pulita molto ricercata dai sopravvissuti della Zona Contaminata. Là dove l'acqua scarseggia, l'accesso all'acqua purificata è un lusso prezioso.

ACQUA SPORCA

È qualsiasi tipo di acqua presa da fiumi, laghi, piscine e altre sorgenti d'acqua non filtrate. Non si raccomanda di berla senza averla prima filtrata o bollita, in quanto contiene un discreto livello di radiazioni… ma in alcuni luoghi l'acqua scarseggia e non sempre si ha a disposizione acqua pulita.

BIBITA DISSETANTE

Una panacea misteriosa ottenuta da diverse medicine, questa miscela chimica ripristina il corpo e lo ripulisce da radiazioni e dipendenze chimiche. La ricetta si è diffusa per la Zona Contaminata tramite passaparola, ma per produrla servono molti ingredienti, per cui rimane rara.

BIRRA

Una delle bevande più antiche create dall'uomo, la birra è una bevanda alcolica gassata ottenuta da cereali fermentati. Un drink comunemente consumato per rilassarsi dopo una dura giornata di lavoro o durante un pomeriggio assolato, la birra in ogni sua tipologia (ale, lager, stout) e tutta una serie di bevande simili hanno una precisa combinazione di ingredienti, ciascuna con i suoi estimatori, ma gli effetti sono su per giù i medesimi.

Ogni volta che si apre una bottiglia di birra per berla si ottiene 1 tappo.

BOURBON

Un tipo di whiskey prettamente americano, il bourbon è un distillato invecchiato in botte ottenuto principalmente dal mais. Prima della guerra, chi lo beveva aveva fama di essere un duro.

DIRTY WASTELANDER

Si tratta di un alcolico estremamente forte, un cocktail a base di whiskey, Nuka-Cola e Mutafrutta che ha su per giù lo stesso effetto di qualsiasi altro alcolico… solo maggiore.

LATTE DI BRAMINO

Il latte di bramino è un vero salvavita, dato che le sue proprietà ripuliscono il corpo dall'avvelenamento da radiazioni… a meno che non sia scaduto.

MOONSHINE

È il termine dialettale usato per i liquori ad altissima gradazione alcolica prodotti in maniera artigianale o illegale. Per via della sua origine poco ortodossa e improvvisata, può essere pericoloso consumare il moonshine, in quanto spesso è contaminato da pericolosi agenti chimici. Ma, come si suol dire, ciò che non uccide… probabilmente rende insensibile e resistente al dolore, quando non mette del tutto fuori combattimento.

NUKA CHERRY

Prodotta dalla Corporazione Nuka-Cola dopo che questa ne ha comprato la licenza dalla Very Cherry Soda di Merle (una bibita rivale), è una miscela dell'amata Nuka-Cola con un tipico sapore di ciliegia e un colore rosso acceso. Il sapore rinfrescante e i livelli di caffeina della bevanda la rendono un toccasana per chi ha bisogno di una scarica di energia.

Ogni volta che si apre e si beve una bottiglia di Nuka Cherry si riceve un tappo.

Dipendenza da Nuka-Cola

Sono state riportate molte testimonianze di assuefazione alla Nuka-Cola, il cui eccessivo consumo può causare dolorosi mal di testa a chi sta troppo tempo senza una bottiglia di questa bibita dissetante. Ovviamente, non è la stessa cosa delle dipendenze da alcol e droghe come il Jet.

In termini di gioco, la dipendenza da Nuka-Cola è qualcosa che può influenzare gli incontri coi PNG, ma non è qualcosa di cui rischiano di soffrire i personaggi.

NUKA-COLA

Introdotta nel mercato per la prima volta nel 2044, la Nuka-Cola divenne ben presto la bibita più consumata degli Stati Uniti e, poco dopo, del mondo intero. Ottenuta dalla combinazione delle essenze di diciassette frutti, tutte bilanciate in maniera precisa per migliorare il classico gusto di cola. Ogni bottiglia contiene il 120% della quantità giornaliera raccomandata di zucchero, oltre a incredibili quantità di caffeina, ma è anche arricchita di vitamine, minerali e "tonici per la salute". Grazie alla sua popolarità, nella Zona Contaminata se ne trovano ancora grandi quantità ed è ancora molto amata, anche se ormai le bottiglie sono calde e le bollicine si sono esaurite da un sacco di tempo.

Ogni volta che si apre e si beve una bottiglia di Nuka-Cola si riceve un tappo.

NUKA-COLA QUANTUM

Lanciata lo stesso giorno in cui caddero le bombe e perciò molto difficile da trovare, la Nuka-Cola Quantum è stata l'ultimo gusto a essere presentato al pubblico, dotata del doppio delle calorie, dei carboidrati, della caffeina e del gusto. La luminescenza blu distintiva della bevanda viene dall'isotopo additivo (adatto al consumo umano) sviluppato dai bibitai che lavoravano con l'esercito degli Stati Uniti. La maggior parte delle bottiglie disponibili appartengono a delle partite speciali in anteprima spedite a negozianti selezionati, oppure possono essere trovate in tir nel bel mezzo della consegna. Gli effetti della bevanda sono incredibilmente potenti.

Ogni volta che si apre e si beve una bottiglia di Nuka-Cola Quantum si riceve un tappo.

RUM

È un liquore che si ottiene dalla melassa della canna da zucchero fatta fermentare e poi distillata. Ha dei forti legami storici con le tradizioni marittime e navali, anche se ormai sono rimaste poche navi a solcare i mari radioattivi, per cui spesso lo si trova nelle zone costiere, soprattutto vicino a vecchi moli e porti.

SACCA DI SANGUE

È una sacca di plastica sigillata e sterilizzata, contenente del sangue conservato che, prima della guerra, veniva usato per trasfusioni. Non è di certo la più comune fra le bevande, ma è utile se si è disperati. Alcuni arrivano persino ad apprezzarne il gusto.

SACCA DI SANGUE LUMINESCENTE

Una sacca di sangue piena di un liquido verde luminescente. Se si riesce a sopportarne il gusto acre e metallico, ha delle potenti proprietà ristorative ed aiuta a proteggere il corpo dall'avvelenamento da radiazioni per un breve lasso di tempo.

SANGUE RADIOATTIVO

Una sacca di sangue piena di un liquido (spesso verde) che sembra del sangue scolorito. È utile su per giù quanto una sacca di sangue, ma molto radioattiva.

- **Speciale:** Tirare 2 , invece di 1, per determinare se la bibita infligge danni da radiazioni. Per ogni Effetto ottenuto si soffre 1 danno da radiazione, ignorando la Resistenza ai Danni.

SUCCO DI BACCA

È il succo ottenuto dalla spremitura delle bacche. Berlo ha un potente effetto stimolante, che fa sentire pieni di energie e pronti all'azione.

SUCCO DI COCOMERO

È il succo ottenuto dalla spremitura della polpa di un cocomero. Si tratta di una bevanda rinfrescante e salutare, che favorisce la naturale guarigione del corpo.

SUCCO DI MUTAFRUTTA

Si tratta del succo della polpa di una mutafrutta. Una bevanda aspra e rinvigorente, che risveglia la mente e mette in moto il corpo.

SUCCO DI TATO

Si tratta del succo che si ottiene spremendo i tatos. Nonostante il gusto disgustoso, è un ottimo modo per prepararsi a grossi sforzi, dato che consente a chi lo beve di attingere a piene mani alle proprie riserve di energie e di spingersi oltre i propri limiti.

VINO

Si tratta di una bevanda alcolica ottenuta da succo d'uva fermentato. Nella Zona Contaminata si possono trovare numerose annate risalenti all'anteguerra, spesso collezionate dai ricchi prima della caduta delle bombe. Un sopravvissuto che si imbatta in una cantina intatta può ubriacarsi per settimane o addirittura mesi.

VODKA

È una limpida bevanda alcolica distillata ottenuta dalla distillazione di segale, grano, patate o melassa di zucchero di barbabietola, che prima della guerra di solito veniva importata dall'Unione Sovietica.

WHISKEY

È una bevanda alcolica a tripla fermentazione ottenuta dalla triplice distillazione di cereali ammostati. Le versioni antecedenti alla guerra venivano prodotte negli Stati Uniti e non solo. Nella Zona Contaminata esistono ancora alcune distillerie che ne producono una versione post guerra usando mais e granolama.

SOSTANZE

Si tratta di quelle sostanze chimiche che giovano o rafforzano in qualche modo chi le assume: sono tutte una sorta di droghe, stimolanti o medicine.

Possono essere somministrate a sé stessi o a qualcun altro (che sia d'accordo) a portata attraverso l'azione minore Assumere Sostanze. Gli effetti possono essere: Istantanei (iniziano non appena le sostanze sono assunte, per poi terminare subito), Brevi (finiscono alla fine del proprio turno o alla fine del turno di chi la riceve) o Durevoli (l'effetto perdura fino alla fine della scena in corso).

I benefici delle sostanze non si sommano: se due hanno lo stesso effetto, o si assumono due dosi della stessa sostanza, ha la precedenza quella presa prima.

Molte sostanze danno dipendenza. Quando si assume una sostanza assuefacente, bisogna tirare un numero di pari al numero di dosi assunte durante la sessione. Se si ottiene un numero di Effetti pari o maggiore al numero della dipendenza della sostanza (riportato dopo il "Sì" nella colonna "Dipendenza?" qui di seguito), se ne diventa assuefatti. Nella descrizione sono riportati gli effetti dell'assuefazione.

Durata delle Sostanze

Il talento Chimico (pag. 62) e la miglioria per armatura BioCommMesh aumentano entrambi la durata delle sostanze assunte.

Questo non si applica alle sostanze con durata Istantanea.

Le sostanze con durata Breve permangono un round. Se il personaggio ha la miglioria armatura o ha usato una sostanza creata da un personaggio Chimico, raddoppia fino a due round (per cui fino alla fine del proprio prossimo turno o finché il beneficiario non ha fatto due turni sotto l'effetto della sostanza).

Le sostanze con una durata Durevole permangono fino alla fine della prossima scena invece che di quella corrente.

Sostanze

OGGETTO	EFFETTI	DURATA	DIPENDENZA?	PESO	COSTO	RARITÀ
Addictol	Elimina tutte le dipendenze	Istantaneo	No	<0,5	125	3
Antibiotici	Curano tutte le malattie	Istantaneo	No	<0,5	75	3
Balsamo Curativo	Ripristina 2 PS (vedi descrizione)	Istantaneo	No	<0,5	20	1
Buffjet	Riduce la difficoltà di tutte le prove di **FOR** e **COS** di 1 (fino a un minimo di 0). Concede immediatamente 3 PA (che vanno persi se non vengono spesi), ogni azione extra costa 1 PA in meno, +4 al massimale dei PS	Breve	Sì 1	<0,5	75	4
Buffout	Permette di ripetere il tiro di 1d20 su tutte le prove di **FOR** e **COS**, +3 al massimale dei PS	Durevole	Sì 2	<0,5	45	2
Bufftat	Riduce la difficoltà di tutte le prove di **FOR**, **PER** e **COS** di 1 (fino a un minimo di 0), +4 al massimale dei PS	Durevole	Sì 1	<0,5	75	4
Calmex	Permette di ripetere il tiro di 1d20 su tutte le prove di **PER** e **AGI**, +2 ai danni su attacchi furtivi	Durevole	Sì 1	<0,5	100	4
Daddy-O	Riduce la difficoltà di tutte le prove di **PER** e **INT** di 1 (fino a un minimo di 0), +1 alla difficoltà delle prove di **CAR**	Durevole	Sì 1	<0,5	50	2
Daytripper	Riduce la difficoltà delle prove di **CAR** e **FRT** di 1 (fino a un minimo di 0), la difficoltà delle prove su **FOR** aumenta di +1	Durevole	Sì 1	<0,5	40	3

OGGETTO	EFFETTI	DURATA	DIPENDENZA?	PESO	COSTO	RARITÀ
Fury	+3 alla Resistenza ai Danni Fisici. +3 ai danni in mischia, la difficoltà delle prove su **PER** aumenta di +2.	Durevole	Sì 1	<0,5	30	4
Jet	Le azioni extra costano 1 PA in meno	Breve	Sì 2	<0,5	50	2
Jet Fuel	Si ottiene 1 PA gratis all'inizio di ogni turno	Durevole	Sì 1	<0,5	60	3
Med-X	+ 3 alla resistenza da danni Fisici	Durevole	Sì 2	<0,5	50	2
Mentat	Permette di ripetere il tiro di 1d20 su tutte le prove di **PER** e **INT**	Durevole	Sì 3	<0,5	50	2
Mentat ai Frutti di Bosco	Riduce la difficoltà di tutte le prove di **INT** di 2 (fino a un minimo di 0)	Durevole	Sì 2	<0,5	60	3
Mentat all'Arancia	Riduce la difficoltà delle prove di **PER** di 2 (fino a un minimo di 0), l'azione minore Mirare fa ripetere il tiro di un ulteriore d20	Durevole	Sì 2	<0,5	60	3
Mentat all'Uva	Riduce la difficoltà delle prove di **CAR** di 2 (fino a un minimo di 0), permette di ripetere il tiro di 1d20 sulle prove di Commercio	Durevole	Sì 2	<0,5	60	3
Nebulizzatore di Stimpak	Ripristina 4 PS a chiunque si trovi a distanza Ravvicinata	Istantaneo	No	<0,5	100	5
Overdrive	+ 3 danni su tutti gli attacchi, si può ripetere il tiro di un massimo di 3 per ogni tiro sui danni	Durevole	Sì 1	<0,5	55	3
Psycho	+2 danni a tutti gli attacchi, +3 alla resistenza da danni Fisici	Durevole	Sì 2	<0,5	50	2
Psycho jet	+ 2 danni a tutti gli attacchi, +4 alla resistenza da danni Fisici. Si ottengono immediatamente 4 PA (che vanno persi se non vengono spesi)	Breve	Sì 1	<0,5	70	4
Psychobuff	+2 danni a tutti gli attacchi, +4 al massimale dei PS. Riduce la difficoltà di tutte le prove su **FOR** e **COS** di 1 (fino a un minimo di 0)	Durevole	Sì 1	<0,5	70	4
Psychotat	+2 danni a tutti gli attacchi, +2 alla resistenza da danni Fisici, riduce la difficoltà delle prove su **PER** di 1 (fino a un minimo di 0)	Durevole	Sì 1	<0,5	70	4
Rad-X	+6 alla Resistenza ai Danni da Radiazione	Durevole	No	<0,5	40	2
Rad-X (diluito)	+3 alla Resistenza ai Danni da Radiazione	Durevole	No	<0,5	25	1
RadAway	Guarisce 4 danni da Radiazioni (vedere descrizione)	Istantaneo	No	<0,5	80	2
RadAway (diluito)	Guarisce 2 danni da Radiazioni (vedere descrizione)	Istantaneo	No	<0,5	50	1
Skeeto Spit	+2 al massimale dei PS	Durevole	No	<0,5	40	2
Stimpak	Ripristina 4 PS (vedere descrizione)	Istantaneo	No	<0,5	50	2
Stimpak (diluito)	Ripristina 2 PS (vedere descrizione)	Istantaneo	No	<0,5	30	1
Super Stimpak	Ripristina 8 PS (vedere descrizione)	Istantaneo	No	<0,5	90	4
Ultra Jet	Si ottengono immediatamente 6 PA (che vanno persi se non vengono spesi), le azioni extra costano 1 PA in meno	Breve	Sì 3	<0,5	67	2
X-Cell	Il primo d20 comprato per qualsiasi prova è gratis	Durevole	Sì 1	<0,5	60	4

ADDICTOL

È un potente ed efficace farmaco dell'anteguerra che libera il corpo da tutti gli effetti delle dipendenze e dai corrispettivi sintomi di astinenza, sebbene non possa evitare nuove assuefazioni, specialmente nel caso di un abuso di droghe a lungo termine o abituale. Può metterci del tempo ad agire, soprattutto nei casi gravi, e mentre agisce tende ad avere alcuni effetti collaterali come nausea e intorpidimento.

ANTIBIOTICI

Una dose di un potente antibiotico ad ampio spettro in grado di eliminare praticamente qualsiasi infezione o malattia. Prenderne troppi può essere dannoso per la salute, ma sono così rari che è difficile che se ne assumano troppi.

BALSAMO CURATIVO

Si tratta di una pomata o un unguento che si può applicare per alleviare il dolore e velocizzare la guarigione da ferite, solitamente ottenuto con diversi ingredienti erboristici.

- **Utilizzo:** Ci sono uno o due modi per servirsi del balsamo curativo: lo si può applicare con l'azione minore Assumere Sostanze e ripristinare immediatamente 2 PS oppure può essere messo spalmato come parte di un'azione di Primo Soccorso e aggiungere +2 PS al totale di quelli guariti.

BUFFJET

Una potente miscela di Buffout e Jet, altamente assuefacente, che dà uno slancio alla prestanza fisica, aumenta i riflessi e dà una scarica di adrenalina.

- **Dipendenza da Buffout:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Buffout. Quando non si è sotto l'effetto di un qualche tipo di Buffout (Buffout, Buffjet o Bufftat), la difficoltà di tutte le prove di **FOR** e **COS** aumenta di +1.

BUFFOUT

Sono dei forti steroidi ad azione rapida che erano diventati famosi tra gli atleti prima della Grande Guerra. Rende più forti e resistenti per alcuni minuti.

- **Dipendenza da Buffout:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Buffout. Quando non si è sotto l'effetto di un qualche tipo di Buffout (Buffout, Buffjet o Bufftats), la difficoltà di tutte le prove di **FOR** e **COS** aumenta di +1.

BUFFTATS

È un cocktail assuefacente di steroidi Buffout e Mentat, in grado di aumentare sia la prestanza fisica che l'attenzione.

- **Dipendenza da Buffout:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Buffout. Quando non si è sotto l'effetto di un qualche tipo di Buffout (Buffout, Buffjet o Bufftats), la difficoltà di tutte le prove di **FOR** e **COS** aumenta di +1.

CALMEX

Un leggero tranquillante utilizzato per calmare i nervi. Non è abbastanza forte da poter essere usato come antidolorifico, ma una dose può calmare ansie e paure, evitando che il panico interferisca in operazioni delicate.

- **Dipendenza da Calmex:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Calmex. Quando non si è sotto i suoi effetti, si subiscono complicazioni sulle prove di **AGI** con un risultato di 18 o più.

DADDY-O

Diffuso fra i capelloni e gli intellettuali prima della Grande Guerra, il Daddy-O amplifica le capacità intellettuali di coloro che lo usano, rendendoli più vigili e rapidi nell'elaborare informazioni, ma questi tendono a concentrarsi troppo sui compiti che hanno di fronte, per cui interagire con loro diventa complicato.

- **Dipendenza da Daddy-O:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Daddy-O. Quando non si è sotto il suo effetto, la difficoltà di tutte le prove di **PER** e **INT** aumenta di +1.

DAYTRIPPER

Un leggero calmante e allucinogeno risalente a prima della Guerra, il Day Tripper era parecchio apprezzato dagli Americani in cerca di una breve fuga dalla realtà. L'estasi che ne derivava rendeva chi lo assumeva più disinvolto e rilassato, ma al contempo meno incline agli sforzi fisici. Durante le difficoltà della Grande Guerra, come le rivolte per il cibo e i problemi sociali generali esistenti prima della caduta delle bombe, era molto diffuso tra molti gruppi sociali.

- **Dipendenza da Daytripper:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Daytripper. Quando non si è sotto i suoi effetti, la difficoltà di tutte le prove di **CAR** e **FRT** aumenta di +1.

FURY

Stimolatore da combattimento estremamente potente, il Fury garantisce a chi lo assume un senso di invincibilità, rendendolo praticamente immune al dolore e sconsideratamente pericoloso nei combattimenti in mischia, oltre a fargli ignorare in buona parte tutto il resto.

- **Dipendenza da Fury:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Fury. Quando non si è sotto i suoi effetti, la difficoltà di tutte le prove di **FOR** e **PER** aumenta di +1.

JET

Il Jet è uno stimolante per via inalatoria che induce uno stato di coscienza alterato in cui il tempo sembra rallentare, aumenta i riflessi e fa sì che chi lo assume agisca più velocemente nei momenti di crisi.

- **Dipendenza da Jet:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Jet. Quando non si è sotto l'effetto di un qualche tipo di Jet (Jet o Jet Fuel, mentre l'Ultra Jet ha un altro effetto), la difficoltà di tutte le prove di **AGI** aumenta di +1.

Ghoul e Sostanze

Grazie alle proprietà rigenerative dei loro corpi, sui Ghoul le sostanze hanno degli effetti un po' diversi.

- Beneficiano in maniera normale dei vantaggi degli Stimpak e degli altri oggetti curativi.
- Il Rad-X e il RadAway ovviamente non hanno alcun effetto, dato che sono immuni alle radiazioni.
- L'Addictol e gli antibiotici funzionano nella stessa maniera, ma è più difficile che sviluppino una dipendenza, oltre a essere immuni a molte malattie.
- Ogni ghoul che volesse provare a usare qualsiasi altro tipo di sostanza ne deve usare due dosi per ottenere l'effetto desiderato, perché altrimenti i loro corpi sono troppo rapidi nel "riparare" i cambiamenti indotti dalle sostanze.

JET FUEL

Il Jet Fuel, una variante volatile del Jet, dà un'enorme scarica d'energia a chi lo assume, permettendogli di agire in maniera più tempestiva e decisa.

- **Dipendenza da Jet:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Jet. Quando non si è sotto l'effetto di un qualche tipo di Jet (Jet o Jet Fuel, mentre l'Ultra Jet ha un altro effetto), la difficoltà di tutte le prove di **AGI** aumenta di +1.

MED-X

Il Med-X è un potente analgesico oppioide che riduce in maniera significativa la percezione del dolore e la naturale risposta emotiva a esso. In breve, è un antidolorifico molto forte.

- **Dipendenza da Med-X:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Med-X. Quando non si è sotto i suoi effetti, la difficoltà di tutte le prove di **AGI** aumenta di +1 e si soffre 1 danno aggiuntivo per ogni attacco fisico.

MENTAT

Prima della Grande Guerra le Mentat erano una droga ricreativa molto popolare, capace di incrementare le prestazioni aumentando la memoria e velocizzando i processi mentali. Era diffusa fra studenti sotto esame, filosofi e persone addette a lavori che richiedevano di pensare molto. L'effetto dura poco e, successivamente, lascia chi le utilizza stanco e deconcentrato; sono progettate per dare dipendenza e l'astinenza causa emicranie e irritabilità.

- **Dipendenza da Mentat:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Mentat. Quando non si è sotto l'effetto di un qualche tipo di Mentat (quelle Normali, ai Frutti di bosco, all'Uva o all'Arancia), la difficoltà di tutte le prove di **CAR** aumenta di +1.

MENTAT AI FRUTTI DI BOSCO

Una porzione di Mentat pensata per stimolare l'attività cerebrale e la memoria.

- **Dipendenza da Mentat:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Mentat. Quando non si è sotto l'effetto di un qualche tipo di Mentat (quelle Normali, ai Frutti di Bosco, all'Uva o all'Arancia), la difficoltà di tutte le prove di **CAR** aumenta di +1.

MENTAT ALL'ARANCIA

Si tratta di una variante di Mentat che acuisce l'attenzione e i sensi.

- **Dipendenza da Mentat:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Mentat. Quando non si è sotto l'effetto di un qualche tipo di Mentat (quelle Normali, ai Frutti di Bosco, all'Uva o all'Arancia), la difficoltà di tutte le prove di **CAR** aumenta di +1.

MENTAT ALL'UVA

Una scatoletta di Mentat la cui formula è stata modificata per ridurre l'ansia sociale, aumentare l'autostima e rendere più consapevoli del linguaggio del corpo e altri indizi sociali.

- **Dipendenza da Mentat:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Mentat. Quando non si è sotto l'effetto di un qualche tipo di Mentat (quelle Normali, ai Frutti di Bosco, all'Uva o all'Arancia), la difficoltà di tutte le prove di **CAR** aumenta di +1.

OVERDRIVE

Una versione potenziata di Psycho che stimola in maniera massiccia l'aggressività e rende chi lo utilizza più pericoloso in battaglia.

- **Dipendenza da Overdrive:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Overdrive. Quando non si è sotto i suoi effetti, la difficoltà di tutte le prove di **FOR** e **AGI** aumenta di +1.

PSYCHO

Un potente stimolante da combattimento creato dall'esercito americano al fine di aumentare l'efficacia dei propri soldati. È ancora diffuso nella Zona Contaminata, poiché lo stabilimento Girafiore sorto dopo la guerra è riuscito a replicare molti degli ingredienti della versione anteguerra. Lo Psycho stimola l'aggressività e inibisce i recettori del dolore, permettendo a chi lo usa di combattere più duramente curandosi di meno della propria incolumità.

- **Dipendenza da Psycho:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Psycho. Quando non si è sotto l'effetto di un qualche tipo di Psycho (quello normale, Psycho Jet, Psychobuff o Psychotat), la difficoltà di tutte le prove di **FOR** aumenta di +1 e si soffre +1 danno a tutti gli attacchi Fisici subiti.

PSYCHO JET

Si tratta di un forte cocktail, altamente assuefacente, di Psycho e Jet che aumenta l'aggressività, riduce il dolore e aumenta i riflessi e i livelli di energia di chi lo assume. L'effetto dura poco, meno di un minuto, ma comprende sempre uno scoppio esplosivo di estrema violenza.

- **Dipendenza da Psycho:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Psycho. Quando non si è sotto l'effetto di un qualche tipo di Psycho (quello normale, Psycho Jet, Psychobuff o Psychotat), la difficoltà di tutte le prove di **FOR** aumenta di +1 e si soffre +1 danno a tutti gli attacchi Fisici subiti.

PSYCHOBUFF

Un cocktail altamente assuefacente di Psycho e steroidi Buffout, che combina gli effetti delle due droghe per ottenere un periodo di forza, resistenza e aggressività estreme.

- **Dipendenza da Psycho:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Psycho. Quando non si è sotto l'effetto di un qualche tipo di Psycho (quello normale, Psycho Jet, Psychobuff o Psychotat), la difficoltà di tutte le prove di **FOR** aumenta di +1 e si soffre +1 danno a tutti gli attacchi Fisici subiti.

PSYCHOTAT

È un cocktail di Psycho e Mentat; In qualche modo, la percezione aumentata garantita dalle prime e l'aggressività e insensibilità al dolore delle seconde, si cancellano l'una con le altre, ma l'effetto risultante è un breve periodo di estrema aggressività, una acutezza dei sensi estremamente elevata e una rafforzata tolleranza al dolore.

- **Dipendenza da Psycho:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Psycho. Quando non si è sotto l'effetto di un qualche tipo di Psycho (quello normale, Psycho Jet, Psychobuff o Psychotat), la difficoltà di tutte le prove di **FOR** aumenta di +1 e si soffre +1 danno a tutti gli attacchi Fisici subiti.

RAD-X

Un farmaco preventivo per coloro che hanno intenzione di entrare in zone ad alto rischio di esposizione alle radiazioni. Una dose aiuta a resistere agli effetti delle radiazioni, specialmente in combinazione con altre misure protettive. A causa della sua scarsità, solitamente lo si trova diluito, fatto che riduce l'efficacia della dose, ma fa sì che le riserve limitate durino di più. Il Rad-X diluito ha circa metà dell'efficacia, ma è più facile trovarlo.

RADAWAY

Una droga da iniettare per endovena che ripulisce il corpo di chi la usa dalle radiazioni, assorbendole mentre fluisce nel sistema circolatorio. È anche un potente diuretico: le radiazioni vengono espulse attraverso le urine, per cui è consigliabile bere un sacco di acqua (pulita) subito dopo aver preso una dose.

Talvolta si trova in forma diluita, che ne riduce l'efficacia dato che la dose assunta è solo parziale. Il RadAway diluito ha circa metà dell'efficacia, ma è più facile trovarlo.

- **Utilizzo:** Il RadAway può essere usato in due modi: può essere applicato con l'azione minore Assumere Sostanze per guarire immediatamente 4 danni da Radiazioni o può essere iniettato come parte di un'azione di Primo Soccorso e guarire 4 danni da Radiazioni in aggiunta a ogni altra cura (rimuovere i danni da Radiazioni prima di applicare altri effetti curativi). Il RadAway diluito funziona allo stesso modo, ma guarisce solo 2 danni da Radiazioni.

Primo Soccorso

Il Balsamo di Guarigione, il RadAway e gli Stimpak possono essere tutti applicati durante un'azione di Primo Soccorso aumentandone gli effetti in maniera specifica. A ogni azione di Primo Soccorso si può applicare in questo modo solo una sostanza.

SKEETO SPIT

Derivato dalle secrezioni di un Succhiasangue e dalle proprietà curative di alcune piante della Zona Contaminata, lo Skeeto Spit è un rimedio della Zona Contaminata che inibisce la percezione del dolore di chi lo assume. Funziona, dura abbastanza e non dà dipendenza, ma normalmente è fatto in casa, dato che di solito non viene prodotto in grandi quantità.

STIMPAK

Il pacchetto di stimolanti pronti all'uso Stimpak è un tipo di medicina ad azione rapida utilizzato per potenziare le capacità di guarigione e recupero del corpo. Ne furono prodotti milioni e milioni per i kit di primo soccorso domestici e sui luoghi di lavoro, ospedali, cliniche e altri posti.

Prodigio della scienza dell'anteguerra, lo Stimpak è una siringa monouso piena di una serie di forti agenti curativi, stimolanti e antidolorifici, che può essere iniettata sia intramuscolo che per endovena: la si può infilzare ovunque, funzionerà. Ovviamente raggiunge il massimo dell'efficacia quando è iniettato da un Auto-Doc o da qualcuno con una formazione medica, assieme ad altri trattamenti.

Alle volte se ne può trovare una versione diluita, che ne riduce l'efficacia dato che la dose assunta è solo parziale. Gli Stimpak diluiti hanno circa la metà dell'efficacia, ma è più facile trovarli.

- **Utilizzo:** Gli Stimpak possono essere usati in due modi: possono essere iniettati con l'azione minore Assumere Sostanze per ripristinare immediatamente 4 PS o curare una ferita, oppure possono essere iniettati come parte di un'azione di Primo Soccorso e guarire 4 PS o curare una ferita, in aggiunta a ogni altra cura. Gli Stimpak diluiti funzionano allo stesso modo, ma guariscono solo 2 PS, sebbene curino le ferite allo stesso modo.

SUPER STIMPAK

Il super Stimpak è una versione potenziata di quello standard, con un'ulteriore fiala di medicina e una fettuccia di cuoio per assicurare l'ago al braccio del paziente durante il trattamento. Usa un coctktail di medicine più forte, che fanno guarire in maniera molto più efficace.

- **Utilizzo:** I Super Stimpak possono essere usati in due modi: possono essere iniettati con l'azione minore Assumere Sostanze per ripristinare immediatamente 8 PS o curare fino a due Ferite, oppure possono essere iniettati come parte di un'azione di Primo Soccorso e guarire 8 PS o curare fino a due Ferite in aggiunta a ogni altra cura.

ULTRA JET

Si tratta di una forma di Jet altamente concentrato, che è esponenzialmente più forte e, grazie alla sua potenza, funziona sui ghoul proprio come sugli umani.

- **Dipendenza da Ultra Jet:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da Ultra Jet. Quando non si è sotto i suoi effetti, la difficoltà di tutte le prove di **AGI** aumenta di +1 e si genera 1 PA in meno ogni volta che si ha successo in una prova di abilità (fino a un minimo di 0). La dipendenza è permanente e non esistono mezzi conosciuti in grado di trattarla.

X-CELL

L'X-cell era uno stimolatore multiuso che prima della Grande Guerra era ancora in fase di sviluppo.

La ricerca non fu mai completata, ma dopo la Guerra alcuni prototipi furono messi in circolazione sul mercato nero e dagli sciacalli. Per alcuni minuti, aumenta tutte le abilità di chi lo assume, ma è estremamente assuefacente e i sintomi da astinenza sono estesi quanto gli effetti.

- **Dipendenza da X-cell:** Il fallimento di un tiro per la dipendenza rende assuefatti da X-cell. Quando non si è sotto i suoi effetti, la difficoltà di tutte le prove aumenta di +1.

ALTRI BENI DI CONSUMO

Gli oggetti qui di seguito sono altri tipi di beni di consumo che non rientrano in alcuna delle categorie sopra affrontate.

Altri Beni di Consumo

OGGETTO	EFFETTI	PESO	COSTO	RARITÀ
Diffusore di Stimpak	Cura 4 PS a distanza Ravvicinata	0,5	100	5
Kit di Riparazione per Robot	Ripristina 4 PS a un Robot o Armatura Atomica (vedi descrizione)	<0,5	48	2
Stealth Boy	Invisibilità (vedere descrizione)	0,5	100	3

DIFFUSORE DI STIMPAK

Questo meccanismo di rilascio fa sì che il contenuto di un super Stimpak venga disperso in una nube di aerosol, inondando una zona ristretta con uno scoppio di vapori medicinali.

- **Utilizzo:** Quando viene rilasciato attraverso l'azione minore Interagire produce una nube che ripristina immediatamente 4 PS a chiunque (fatta eccezione per i robot) a distanza Ravvicinata. Ogni volta che si usa un diffusore, si consuma un super Stimpak.

KIT DI RIPARAZIONE PER ROBOT

È un'apparecchiatura che può aiutare a riparare e riattivare robot danneggiati e Armature Atomiche. La maggior parte dei robot è dotata di protocolli di autodiagnostica e riparazione che si attivano quando questo si ripara o viene riparato da qualcun altro. Il kit serve ad avviare e accelerare questi protocolli.

- **Utilizzo:** Un kit di riparazione per robot può essere usato in due modi: con l'azione minore Assumere Sostanze per ripristinare immediatamente 4 PS o curare una ferita, oppure può essere attivato come parte di un'azione di Primo Soccorso e guarire 4 PS o curare una ferita, in aggiunta a ogni altra cura. Come tutte le riparazioni eseguite su un robot o un'Armatura Atomica, anche queste vengono fatte con l'abilità Riparare piuttosto che Medicina, ma le azioni vengono usate nello stesso modo.

STEALTH BOY

Una delle tecnologie più interessanti sviluppate prima della Guerra, lo Stealth Boy 3001 è un apparecchio compatto che genera un campo di rifrazione modulare che trasmette la luce da un lato all'altro, risultando in un camuffamento quasi perfetto, che genera da una sorta di trasparenza distorta quando si è in movimento all'invisibilità totale quando si sta fermi.

Lo Stealth boy fu decodificato da un'Armatura Stealth cinese catturata durante la Guerra: nonostante la tecnologia non sia mai stata perfezionata (anche lo Stealth Boy più avanzato consuma la batteria in circa 30 secondi), fu ritenuta abbastanza affidabile da poter essere usata.

Si è notato che un uso prolungato della tecnologia dello Stealth Boy causa cambiamenti neurologici permanenti che sfociano in deliri paranoici, allucinazioni e altre alterazioni dello stato mentale.

- **Utilizzo:** Lo Stealth Boy si attiva con l'azione minore Interagire. Una volta attivo, funziona per tre turni: quello in corso, il prossimo e il successivo, dopo questo tempo smette di funzionare e diviene un rottame. Quando è acceso, lo Stealth Boy rende quasi del tutto invisibili il personaggio e il suo equipaggiamento. I nemici aumentano di 2 la difficoltà di tutte le prove per scorgerlo; se lo cercano abbastanza attentamente, possono ancora udirlo o sentirne la presenza in altri modi. In aggiunta, anche una volta visto, l'invisibilità aumenta la Difesa di +2.

LIBRI E RIVISTE

Libri e riviste sono vecchie pubblicazioni dell'anteguerra che fornivano informazioni e intrattenimento per le masse. Nella Zona Contaminata sono un'utile fonte di informazioni dimenticate o rare.

Quando, durante un saccheggio o una trattativa commerciale, si trova un libro o una rivista, bisogna tirare per decidere di cosa si tratti.

Tutti i libri e le riviste pesano meno di 0,5 kg, hanno un Costo di 100 e Rarità 3.

- **Talenti:** Quando si legge una rivista si ottiene un talento temporaneo, un bonus che si applica una sola volta a una prova di abilità, un attacco o altre situazioni particolari. Se si possiede il Talento Comprensione (pag. 63) si può sfruttare il vantaggio un'altra volta. Una volta che si è usato un talento temporaneo, si può scegliere di apprenderlo in maniera permanente al prossimo avanzamento di livello, altrimenti lo si dimentica e bisogna trovare un'altra copia di quella rivista per "ricordarsene".

¡LA FANTOMA!

È un numero di un fumetto dell'anteguerra che narra le avventure de ¡La Fantoma!, un maestro di furtività e infiltrazione.

- **Talento:** Quando si ha successo in una prova di Furtività per evitare di essere visti, si può spendere 1 PA per creare una distrazione da qualche parte a Media distanza. L'individuo che fallisce la prova opposta per scorgere il personaggio si dirige verso la distrazione voluta da quest'ultimo. Se questo talento viene appreso, lo si può utilizzare una volta per scena.

ARMI DEL FUTURO OGGI

Una rivista per entusiasti delle armi a energia, con articoli sulle nuove tecnologie, recensioni delle nuove armi e storie autentiche di armi a energia in uso.

- **Talento:** Quando si effettua un attacco con un'arma a Energia, per una volta la si può sovraccaricare. Aumenta il danno di +2 per quell'attacco. Il turno successivo l'arma non può essere utilizzata per sparare perché deve raffreddarsi. Se in seguito si apprende il talento, una volta per scena si può sovraccaricare un'arma a Energia.

Tirare sulla tabella per ottenere una rivista casuale.

Riviste Casuali

D20	RIVISTA
1	¡La Fantoma!
2	Armi del Futuro Oggi
3	L'Eco del Bosciaiolo
4	Giornale di Chirurgia del Massachusetts
5	Grognak il Barbaro
6	Guida di Sopravvivenza nella Zona
7	Gli Inarrestabili
8	Incontrare Persone
9	Manuale Operazioni Segrete U.S.
10	Pistole e Proiettili
11	Raccolta del Programmatore
12	Racconti di un Venditore di Carne di Junktown
13	Racconti Incredibilmente Straordinari
14	Riparare le Cose
15	Scassinatore Moderno
16	La Scienza di Tesla
17	Storie Vere di Polizia
18	Tempi di Boxe
19	Tutti Giù!
20	Vivi e Ama!

L'ECO DEL BOSCAIOLO

Delle vere storie mozzafiato per veri uomini! *L'Eco del Boscaiolo* è una rivista contenente articoli e storie di sopravvivenza all'aperto, pensata per persone a cui piace parlare di sopravvivenza nella natura selvaggia.

- **Talento:** A seconda del numero trovato si ottiene un talento diverso, che si può sfruttare **una volta sola.** Se in seguito si apprende il talento, lo si può usare una volta per scena. Tirare per determinare il numero trovato:

Numeri Casuali de L'Eco del Boscaiolo

D20	NUMERO	EFFETTO
1-2	Vattene dal Mio Prato!	Quando si macella una creatura se ne ricava il doppio della carne
3-4	Cucina Casalinga	Aggiunge +2 danni a un attacco con arma da Lancio (a eccezione delle Esplosive)
5-6	Orrore Domestico	Riduce la difficoltà nel creare un'arma di 1 (fino a un minimo di 0)
7-8	Tosto come un Sasquatch	Quando si rovista fra le attrezzature, si ottiene il doppio.
9-10	Conigli Carnivori degli Appalachi	Aggiunge +2 danni a un attacco contro un Mammifero o una Lucertola
11-12	Il Massacro degli Scoiattoli degli Appalachi	Un cibo cotto, cucinato e mangiato con le proprie mani ripristina +3 PS
13-14	L'Arte del Tomahawk	Riduce la difficoltà di una prova per evitare di prendere una malattia di 1 (fino a un minimo di 0)
15-16	L'Armaiolo di Harper's Ferry	Quando si trovano munizioni, si trovano +2 colpi in più
17-18	L'Eremita del Fiume Ohio	Riduce la difficoltà per riparare un oggetto danneggiato di 1 (fino a un minimo di 0)
19-20	Incubi nel Giardino	Quando si beve un alcolico, si ripristinano +2 PS

GIORNALE DI CHIRURGIA DEL MASSACHUSETTS

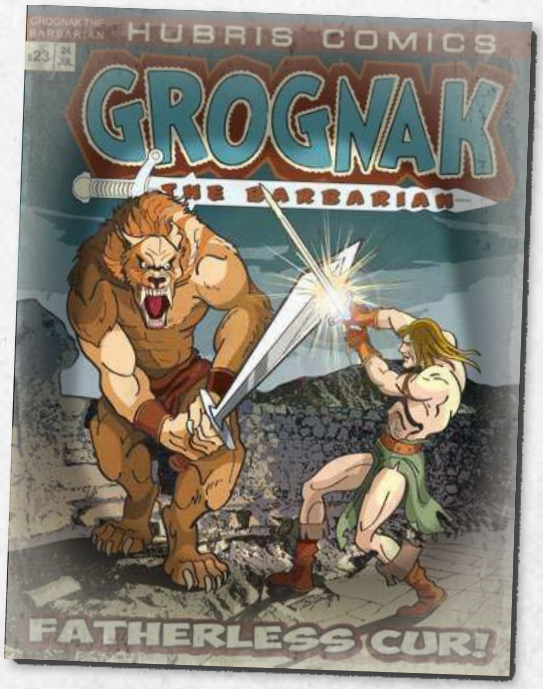
Una rivista periodica proveniente da quello che, prima della Guerra, era il Massachusetts, lo stato noto ora come Commonwealth. Contiene discussioni dettagliate sui progressi della scienza e tecnologia medica, studi pubblicati su malattie rare, oltre a riportare altre conoscenze mediche utili.

- **Talento:** Quando si prestano cure mediche a un altro personaggio fornendo assistenza nella loro prova di **COS + Sopravvivenza** per guarire ferite, per una volta si può considerare il dado tirato come se avesse fatto 1. Se si apprende il talento, lo si può fare una volta per sessione.

GROGNAK IL BARBARO

Una serie a fumetti edita dalla Hubris Comics prima della Grande Guerra, che narra le avventure colme d'azione del protagonista in un mondo preistorico.

- **Talento:** A seconda del numero trovato si ottiene un talento diverso, che si può sfruttare **una volta sola**. Se in seguito si apprende il talento, lo si può usare una volta per scena. Tirare per determinare il numero trovato:

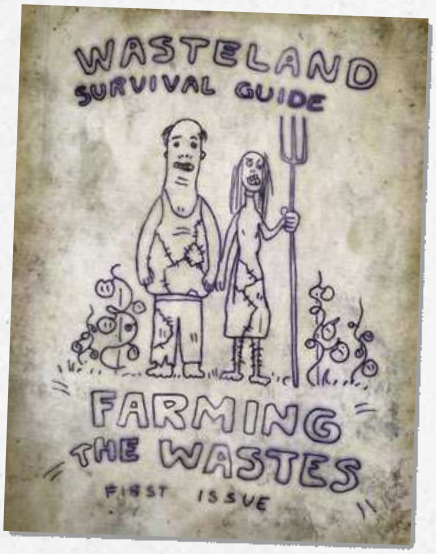


Numeri Casuali di Grognak il Barbaro

D20	NUMERO	EFFETTO
1-2	Sangue sull'Arpa	Un attacco in mischia che ha successo infligge +2 danni
3-4	Cometh l'Imbroglione	Aumenta di 1 la difficoltà della prova di abilità di altri per individuare il personaggio
5-6	La Giungla dei Bambini Pipistrello	Quando si subiscono danni da Veleno, si aumenta di 3 la Resistenza ai Danni da Veleno
7-8	In Seno alla Regina Corsara	Un attacco in mischia che ha successo infligge un Danno Critico automaticamente
9-10	Schiavi Demoniaci, Sabbie Demoniache	Un attacco contro i Ghoul infligge +2 danni
11-12	Arriva Maula: Vergine Guerriera da Marte	Quando si effettua un attacco in mischia con un'arma a due mani si ottiene l'effetto danno Penetrante 1 (o +1 a qualsiasi effetto Penetrante esistente)
13-14	Cane Bastardo Orfano!	Si ignora una complicazione su un attacco in mischia
15-16	Perso nelle Nevi della Lussuria	La Resistenza ai Danni Fisici aumenta di +2 contro un attacco.
17-18	La Tana dei Mangiatori di Vergini	Per una scena, il peso Trasportabile aumenta di +5.
19-20	Che Stregoneria è Mai Questa?	La Resistenza ai Danni da Energia aumenta di +2 contro un attacco

GUIDA DI SOPRAVVIVENZA NELLA ZONA

La *Guida di Sopravvivenza nella Zona* è un'altra rivista pensata per fornire istruzioni, scritta e illustra con dei rozzi disegni a penna. È stata copiata e distribuita per tutta la Zona Contaminata, ma di solito la si trova più facilmente negli insediamenti vicino a quella della Capitale.



- **Talento:** A seconda del numero trovato si ottiene un talento diverso, che si può sfruttare **una volta sola**. Se in seguito si apprende il talento, lo si può usare una volta per scena. Tirare per determinare il numero trovato:

Numeri Casuali della Guida di Sopravvivenza nella Zona

D20	NUMERO	EFFETTO
1-3	Coltivare i Rifiuti	Consumare un frutto o una verdura ripristina il doppio dei PS
4-6	Speciale Repellente per Insetti	Aumenta tutte le Resistenze ai Danni di +2 contro un attacco di Insetti
7-9	Il Lato Positivo dell'Avvelenamento da Radiazioni	Quando si consumano cibi o bevande radioattivi, si ripristina un numero aggiuntivo di PS pari al tiro sui
10-12	Spettacolare Coupon del Commonwealth	Quando si comprano cibi o bevande, il prezzo va a ulteriore vantaggio del personaggio di un ulteriore 10%
13-15	Acquagym per Ghoul	Riduce la difficoltà di una prova di **Atletica** per nuotare di 1 (fino a un minimo di 0)
16-18	Segreti di Autodifesa	La difesa contro un attacco in mischia aumenta di +1
19-20	A Caccia nelle Distese	Quando si macella un animale che si è ucciso e la quantità di carne ottenuta può essere aumentata spendendo PA, si ottiene 1 PA bonus a tale scopo (che va perso se non viene speso)

GLI INARRESTABILI

Un fumetto edito dalla Hubris Comics prima della Grande Guerra. La serie narra la storia di diversi personaggi dell'universo Hubris come Silver Shroud, La Signora del Mistero, L'Ispettore, Manta Man e Grognak il Barbaro: insieme, formano gli Inarrestabili del titolo. La copertina raffigura gli eroi, i nemici e l'avventura riportata in quel numero specifico.

- **Talento:** A seconda del numero trovato si ottiene un talento diverso, che si può sfruttare **una volta sola** spendendo un punto Fortuna per evitare una sola istanza di danno. Se in seguito si apprende il talento, lo si può usare fintanto che si hanno punti Fortuna da spendere. Tirare per determinare il numero trovato:

Numeri Casuali de Gli Inarrestabili

D20	NUMERO	EFFETTO
1-4	Il Dr. Brainwash e il Suo Esercito di De-Capitalisti!	Evita ogni danno derivante da un singolo attacco o pericolo spendendo 3 punti Fortuna
5-8	Chi Potrà Fermare l'Inarrestabile Grog-Na-Rok?!	Evita ogni danno derivante da un singolo attacco di Umano Mutato (inclusi Ghoul e supermutanti) spendendo 2 punti Fortuna
9-12	Commie-Kazi vs. Manta Man	Evita ogni danno da arma Esplosiva spendendo 1 punto Fortuna
13-16	Intrappolati nella Dimensione degli Pterrordattili!	Evita ogni danno da un singolo attacco in mischia spendendo 1 punto Fortuna
17-20	Visita la Galassia Ux-Ron!	Evita ogni danno da Energia da un singolo attacco spendendo 1 punto Fortuna

INCONTRARE PERSONE

Una rivista pensata per coloro che non sono bravi in società. Si definisce come un innesco per l'interazione sociale, fornendo suggerimenti su come trovare e farsi degli amici, consigli sugli appuntamenti e una guida su come essere più sicuri e riconoscere i segnali sociali.

- **Talento:** Quando si ottengono una o più complicazioni su una prova di Oratoria, per una volta le si possono ignorare. Se si apprende il talento, lo si può fare una volta per scena.

MANUALE OPERAZIONI SEGRETE U.S.

Si tratta di un manuale di formazione prodotto dal Dipartimento dell'Esercito per addestrare il personale nell'arte del sotterfugio. Non era stato pensato per una pubblica circolazione ed era classificato come "altamente riservato", ma ciò non ha impedito che i volumi venissero trovati, letti e sparpagliati per la Zona Contaminata.

- **Talento:** A seconda del numero trovato si ottiene un talento diverso, che si può sfruttare **una volta sola**. Se in seguito si apprende il talento, lo si può usare una volta per scena. Tirare per determinare il numero trovato:

Numeri Casuali di Manuale Operazioni Segrete U.S.

D20	NUMERO	EFFETTO
1-2	FH 5-01 Fischi nell'Oscurità	Se si viene individuati mentre si sgattaiola, la Resistenza ai Danni Fisici contro il primo attacco ricevuto dopo esser stati individuati aumenta di +2
3-4	FH 5-02 Mimetico Urbano	La difficoltà nelle prove per individuare il personaggio da parte dei nemici aumenta di +1, non è cumulabile con ogni altro aumento di difficoltà dovuto alla cattiva luce o all'oscurità
5-6	FH 5-03 Fondamenti di Pittura Facciale	+1 a tutte le Resistenze ai Danni contro gli attacchi da PNG
7-8	FH 5-04 Questi Non Sono i Soldati Che State Cercando	Gli attacchi contro PNG infliggono +1 danni
9-10	FH 5-05 Chi Va Là?	Quando si spende un punto Fortuna per ripetere il tiro di 1d20 su una prova di **PER**, si considera il dado come se avesse fatto 1

D20	NUMERO	EFFETTO
11-12	FH 5-06 Pavimento Cigolante, Morte Improvvisa	Quando si subiscono una o più complicazioni su una prova di Furtività, per una volta le si possono ignorare
13-14	FH 5-07 Cespugli, Scatole e Alveari: Speciale Mimetizzazione	Quando un nemico prende la mira prima di attaccare, per una volta gli si può far perdere il vantaggio di aver mirato
15-16	FH 5-08 Mettere Sotto Pressione i Comunisti	+2 danni inflitti con attacchi senza armi o con coltelli
17-18	FH 5-09 Stai Meglio in Nero	Quando si utilizza uno Stealth Boy, per una volta lo si può far durare un turno in più
19-20	FH 5-10 In Punta di Piedi Tra i Tulipani	Quando si spende un punto Fortuna per ripetere il tiro di un d20 per una prova di **AGI**, SI considera il dado come se avesse fatto 1

PISTOLE E PROIETTILI

Una rivista che si rivolge agli amanti delle armi, con articoli su caccia, armi e relative leggi, oltre a descrivere l'uso pratico delle armi da fuoco.

- **Talento:** A seconda del numero trovato si ottiene un talento diverso, che si può sfruttare **una volta sola**. Se in seguito si apprende il talento, lo si può usare una volta per scena. Tirare per determinare il numero trovato:

Numeri Casuali di Pistole e Proiettili

TIRO D20	NUMERO	EFFETTO
1-2	Il Futuro della Caccia?	Un attacco contro i Robot infligge +2 danni
3-4	Laser e Caccia: Un'Esagerazione Mortale Accettabile	Un attacco con un'arma laser ottiene l'effetto danno Violento, se non ne era già dotato
5-6	Piccole Pistole per Piccole Lady	Un attacco con una Pistola Leggera ottiene l'effetto danno Violento, se non ne era già dotato
7-8	Pistole da Strada di Detroit	Dopo un attacco che ha avuto successo, si ottengono 2 PA in più, che devono essere spesi immediatamente poiché non possono essere conservati
9-10	Evita Quelle Fastidiose Legislazioni Sulle Armi!	Quando si razzia un'arma si ottengono 2 PA che possono essere spesi solo per razziare ulteriori unità di materiali
11-12	La Luna: un'Arma Apocalittica Comunista?	La Resistenza ai Danni Fisici o da Energia aumenta di +2 su un attacco notturno
13-14	Prendi la Mira, Stile Militare	Un attacco mirato eseguito con un'arma che non possiede la caratteristica Di Precisione infligge +2 danni
15-16	Il Tuo Campeggio a Prova di Orso	Un attacco contro Yao Guai infligge +3 danni
17-18	Plasma: Le Armi del Domani	Un attacco con arma al Plasma ottiene l'effetto danno Violento, se non ne era già dotato
19-20	Guida su Come Cacciare i Comunisti!	Un attacco contro un nemico di livello inferiore al proprio infligge +2 danni

RACCOLTA DEL PROGRAMMATORE

Una rivista pensata per i fanatici dei computer che affronta i linguaggi di programmazione, tecniche di codifica e decodifica e gli ultimi software.

- **Talento:** Quando si fallisce una prova per hackerare un computer e viene negato l'accesso (senza poter provare di nuovo), per una volta si può scegliere di non perdere l'accesso e si può fare un altro tentativo. Se si apprende il talento, lo si può fare ogni volta che viene negato l'accesso a un computer.

RACCONTI DI UN VENDITORE DI CARNE DI JUNKTOWN

Esempio di una rivista post-guerra, *Racconti di un Venditore di Carne di Junktown* è una raccolta di piccoli libri scritti a mano da un ignoto venditore di carne essiccata a Junktown. Le copie si sono diffuse per la Zona Contaminata e si trovano dalla California (vicina a Junktown) fino al Commonwealth.

- **Talento:** Quando si ha successo o si fallisce una prova di Commercio per contrattare un prezzo, si può spendere 1 punto Fortuna per spostare il prezzo di un 10% in proprio favore. Se si apprende il talento, lo si può fare in ogni prova di Commercio, anche se si deve spendere 1 ulteriore punto Fortuna ogni volta che lo si usa nuovamente all'interno di una sessione (1 per la prima, 2 per la seconda, 3 per la terza e così via).

RACCONTI INCREDIBILMENTE STRAORDINARI

Una rivista contenente degli emozionanti racconti brevi di avventure rocambolesche!

- **Talento:** Si ottiene un talento differente a seconda del numero trovato, che garantisce di fare danni bonus o permette di ottenere un bonus alla resistenza dei danni nei confronti di un singolo nemico o di un tipo di attacco. L'effetto dura solo per un attacco (effettuato o ricevuto), a meno che non si apprenda il talento: in quel caso si applica a tutti gli attacchi. Tirare un dado per determinare il numero trovato:

Numeri Casuali di Racconti Incredibilmente Straordinari

D20	NUMERO	EFFETTO
1-2	L'Attacco degli Uomini-Pesce!	+1 agli attacchi ai mirelurk
3-4	L'Ascesa dei Mutanti!	+1 agli attacchi ai supermutanti
5-6	L'Attacco degli Uomini di Metallo!	+2 Resistenza ai Danni Fisici ed Energia contro i robot
7-8	La Vendetta del Folle Russo!	+2 Resistenza ai Danni da Veleno
9-10	Il Cecchino di Stelle!	+1 agli attacchi con armi di Precisione
11-12	La Maledizione dei Bruciati	+1 agli attacchi ai Ghoul
13-14	L'Invasione degli Insetti Giganti!	+2 Resistenza ai Danni da Radiazioni
15-16	Laser Mortali!	+1 agli attacchi con armi a Energia
17-18	La Scienza Folle!	+2 Resistenza ai Danni da Energia
19-20	Circondati dai Morti!	+1 agli attacchi in cui si spendono munizioni per causare danni bonus

RIPARARE LE COSE

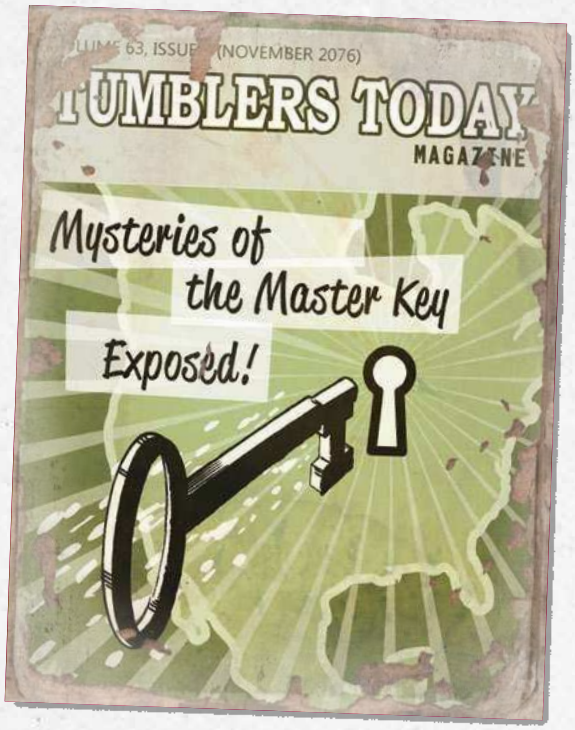
Una rivista dedicata a coloro che amano riparare le cose da soli: ogni numero contiene una vasta gamma di informazioni su come aggiustare e riparare una serie di oggetti e materiali, recensioni su quali siano i migliori utensili ed esempi di riparazioni spedite dai lettori.

- **Talento:** Quando si prova a riparare un oggetto, per una volta si può dimezzare la quantità di materiali necessari per completare la lavorazione (arrotondati per eccesso). Se in seguito si apprende il talento, lo si può usare ogni volta che si prova a riparare qualcosa.

SCASSINATORE MODERNO

Si tratta di una rivista risalente a prima della Guerra contenente informazioni sull'arte clandestina dello scassinare e sulle ultime novità in fatto di serrature meccaniche per casseforti, armadietti e porte. L'immagine di copertina raffigura gli argomenti e le tecniche trattate in quel numero.

- **Talento:** A seconda del numero trovato si ottiene un talento diverso, che si può sfruttare **una volta sola**. Se in seguito si apprende il talento, lo si può usare una volta per scena. Tirare per determinare il numero trovato:



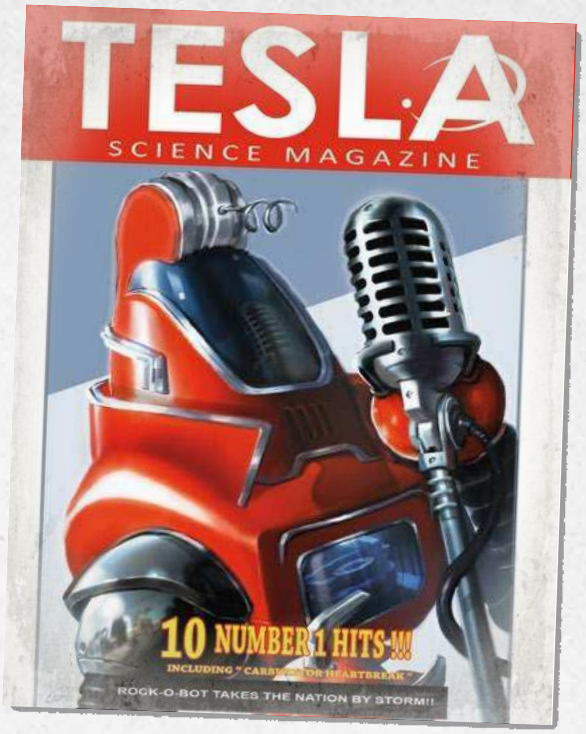
Numeri Casuali di Scassinatore Moderno

D20	NUMERO	EFFETTO
1-4	Svelati i Misteri del Passepartout!	Si può ripetere il tiro di 1d20 in una prova di Scassinare
5-8	Forcine: Più Efficaci dei Grimaldelli?	Quando si usa una forcina, la difficoltà di una prova di Scassinare viene ulteriormente ridotta di 1 (fino a un minimo di 0)
9-12	Confessioni di uno Svaligiatore	Quando si rovista o saccheggia, spendere 1 Fortuna per trovare 2 + 2 forcine
13-16	Apri Ogni Serratura in 5 Secondi Netti	Quando si scassina con successo una serratura, si può usare l'opzione di spesa PA per Ridurre il Tempo necessario senza spendere PA
17-20	Certificazione Speciale Serraturieri: Passata col Massimo dei Voti!	Quando si soffrono una o più complicazioni su una prova di Scassinare, permette di spendere 1 punto Fortuna per ignorarle tutte

LA SCIENZA DI TESLA

Un giornale d'informazione su temi quali astrofisica, robotica, tecnologia laser e altri campi all'avanguardia di scienza e tecnologia.

- **Talento:** A seconda del numero trovato si ottiene un talento diverso, che si può sfruttare **una volta sola**. Se in seguito si apprende il talento, lo si può usare una volta per scena. Tirare per determinare il numero trovato:



Numeri Casuali di La Scienza di Tesla

D20	NUMERO	EFFETTO
1-2	I Robot Domineranno il Mondo?	+2 alla resistenza da danni Fisici e da Energia contro i Robot
3-4	Che Cos'è il Plasma, Comunque?	+2 alla resistenza da danni Fisici e da Energia contro le armi al Plasma
5-6	Scienza Missilistica per i Più Piccoli	+2 danni inflitti su un attacco con un'arma Esplosiva
7-8	La Tecnologia del Domani per i Super Soldati di Oggi	Dopo aver consumato una carica di un nucleo di fusione si può spendere 1 punto Fortuna: se lo si fa, la carica non viene spesa
9-10	Super Armi Giganti!	Quando si spara con un'arma Gatling, per una volta le munizioni vengono spese a una velocità 8 volte superiore al normale, invece che 10
11-12	Gechi e Radiazioni Gamma	+2 danni a un attacco contro una creatura Mutata
13-14	L'Esercito Americano Va nello Spazio	Su un singolo attacco con un'arma a Energia, infligge un Danno Critico se si infliggono 3 o più danni rispetto alla resistenza del bersaglio (invece dei soliti 5 o più)
15-16	10 Successi Numero 1!!! Rock-o-bot Prende d'Assalto la Nazione!!	Quando si infligge un Danno Critico, per una volta si può aumentare il danno totale inflitto di +2
17-18	Il Futuro della Guerra?	Su un singolo attacco con un'arma Pesante, infligge un Danno Critico se si infliggono 3 o più danni rispetto alla resistenza del bersaglio (invece dei soliti 5 o più)
19-20	Ripetere il tiro	–

STORIE VERE DI POLIZIA

Storie Vere di Polizia era una rivista pulp dell'anteguerra il cui slogan recitava "20 pagine, un unico numero". Pubblicava storie riguardo indagini criminali e arresti famosi del tempo.

- **Talento:** Quando si tira per il danno di un attacco, per **una volta** si può spendere un punto Fortuna per girare fino a tre su una faccia qualsiasi, invece che tirarli. Se si apprende il talento, lo si può usare una volta per scena.

TEMPI DI BOXE

Una rivista risalente a prima della guerra pensata per gli amanti della boxe, spesso contenente articoli su pugili emergenti o degni di nota, discussioni su stili e attrezzature e approfondimenti in generale sullo sport.

- **Talento:** Quando si ha successo in un attacco Senza Armi, per una volta, se si spende un numero qualsiasi di PA per aumentare il danno inflitto, si può aggiungere all'attacco l'effetto del danno Stordente. Se in seguito si apprende il talento, lo si può usare su qualsiasi attacco Senza Armi.

TUTTI GIÙ!

Un libro risalente a prima della Guerra su come produrre, usare e disinnescare esplosivi.

- **Talento:** Per una volta, quando si subiscono gli effetti di un'arma Esplosiva, si può scegliere di cadere Proni (pag. 25). Se lo si fa, si aumenta di +3 tutte le Resistenze ai Danni contro il danno causato dall'esplosione. Se in seguito si apprende il talento, spendendo 1 PA lo si può usare ogni volta che si subiscono gli effetti di un'arma Esplosiva.

VIVI E AMA!

Una rivista dell'anteguerra dedicata agli stili di vita e alle relazioni, che spesso si occupava di eventi culturali, consigli di salute, diete, rapporti e molto più.

- **Talento:** A seconda del numero trovato si ottiene un talento diverso, che si può sfruttare **una volta sola**. Se in seguito si apprende il talento, lo si può usare una volta per scena. Tirare per determinare il numero trovato:

Numeri Casuali di Vivi e Ama!

D20	NUMERO	EFFETTO
1-2	Migliori Amiche da Tutta La Vita!	Per una scena i Punti Salute massimi del gruppo aumentano di +1
3-4	Bombardalo!	+1 danni a tutti gli attacchi del gruppo per una scena
5-6	Elimina il Grasso!	Per una scena si risanano il doppio dei PS ottenuti dalla frutta o verdura mangiata
7-8	Il Segretario Ammaliatore	All'inizio di una scena aggiunge +1 PA alla riserva del gruppo
9-10	Parlati da Sobrio	Quando si assume una bevanda alcolica si ottiene 1 punto Fortuna (che, se non viene speso, va perso alla fine della scena)
11-12	Consigli per Uomini Sposati	Per una scena la Resistenza ai Danni Fisici di tutto il gruppo aumenta di +1
13-14	Attenti alla Comanda Uomini	Per una scena la riserva di PA del gruppo può contenere 1 PA in più del solito
15-16	Un'Esperienza da Ricordare	Scegliere un altro talento di Rivista precedentemente usato ma non appreso, questo si attiva immediatamente
17-18	Ho Sposato un Robot	Per una scena tutte le Resistenze ai Danni contro Robot aumentano di +2
19-20	Ripetere il Tiro	–

MISCELLANEA

In questa sezione si trovano gli oggetti che è difficile far rientrare nelle categorie elencate finora.

UTENSILI E OGGETTI UTILI

Qui di seguito sono riportati degli oggetti utili molto comuni che i personaggi possono essere abbastanza fortunati da possedere.

Utensili e Oggetti Utili

OGGETTO	EFFETTI	PESO	COSTO	RARITÀ
Attrezzi da Scassinatore	Riduce la difficoltà delle prove di **Scassinare** di 1 (fino a un minimo di 0). Dopo 3 complicazioni, gli attrezzi si rompono.	1	150	2
Borsa da Medico	Riduce la difficoltà delle prove di **Medicina** di 1 (fino a un minimo di 0). Quando si prestano cure a lungo termine, si consuma se si ottengono due o più complicazioni insieme.	5	300	3
Bramino da Soma	Una mucca mutante capace di portare carichi pesanti, oltre che produrre latte e fertilizzante	–	200	3
Cassetta degli Attrezzi Deluxe	Riduce la difficoltà delle prove di **Riparare** di 1 (fino a un minimo di 0). Si possono tentare delle prove di Riparare che solitamente richiederebbero un tavolo da lavoro aumentando la difficoltà di +1	10	150	3
Contatore Geiger	Permette di effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** a difficoltà 1 per determinare se un'area è radioattiva e quanto	4	325	3
Forcina	Riduce la difficoltà delle prove di **Scassinare** di 1 (fino a un minimo di 1). Si rompe una forcina per ogni complicazione tirata.	<0,5	1	0
Grimaldello Elettronico	Riduce la difficoltà delle prove di **Scassinare** di 2 (fino a un minimo di 0). Ignora la prima complicazione tirata, si rompe se vengono tirate due o più complicazioni insieme.	2	375	4
Kit di Primo Soccorso	Con un'azione di Primo Soccorso che ha avuto successo, guarisce +2 PS	2	200	2
Lanterna	Genera una forte luce a distanza Ravvicinata, che diventa fioca a Media distanza	1,5	15	2
Lettore di Olonastri	Permette di leggere gli audio degli olonastri	1,5	250	2
Multiutensile	Riduce la difficoltà delle prove di **Riparare** di 1(fino a un minimo di 0)	0,5	100	2
Olomedaglietta	Identifica i caduti.	< 0,5	5	2
Pila	Genera una forte luce su una singola zona a distanza Media. Chi la tiene decide quale zona è illuminata	1	100	3
Pip-Boy	Vedere descrizione	–	–	–
Radio	Capta e trasmette trasmissioni radio	1	75	2
Razzo Segnalatore	Genera una forte luce a distanza Ravvicinata fino alla fine della scena in corso. Ha un unico utilizzo.	<0,5	10	1
Torcia	Genera una forte luce a distanza Ravvicinata fino alla fine della scena corrente. Bisogna effettuare una prova di **INT+ Sopravvivenza** per accenderla con difficoltà 1, aumentata di +1 per ogni utilizzo precedente	0,5	10	1
Zaino, Grande	Chi lo indossa aumenta il massimo peso Trasportabile di 5 x **FOR**	–	60	2
Zaino, Piccolo	Chi lo indossa aumenta il massimo peso Trasportabile di 2,5 x **FOR**	–	30	1

ATTREZZI DA SCASSINATORE

Si tratta di una custodia di pelle arrotolata che contiene tutta una serie di grimaldelli e chiavi di tensione per aprire serrature meccaniche, un'alternativa al rozzo metodo del "cacciavite e forcine". È più resistente della controparte improvvisata, ma può diventare inutile se si rompono troppi componenti.

BORSA DA MEDICO

Una borsa ben fornita di medicinali e attrezzi utili per la scienza della guarigione. È un po' ingombrante da trasportare, ma le persone salvate saranno riconoscenti.

Una borsa da medico può contenere anche forniture mediche usa e getta come Stimpak, acqua purificata e RadAway, che vengono conteggiati e usati a parte.

BRAMINO DA SOMA

È una grossa femmina di mucca mutante bicefala usata come animale da soma. Il profilo del Bramino è a pag. 339. Può portare fino a 250 kg di peso.

Lo si può anche mungere una volta al giorno, effettuando una prova di **AGI + Sopravvivenza** a difficoltà 1. Se si ha successo, il bramino produce un'unità di latte di bramino (pag. 161), più una ulteriore per ogni PA speso (fino a un massimo di 5 unità). Produce anche 2 unità di fertilizzante al giorno.

CASSETTA DEGLI ATTREZZI DELUXE

Si tratta di una scatola di metallo con manico, pesante ma ancora tecnicamente trasportabile, contenente tutta una serie di utensili di forme, grandezze e usi differenti, utili per aprire e riparare svariati apparecchi elettronici e meccanici. Con l'attrezzo giusto, la maggior parte delle riparazioni di routine diventa molto più semplice, dando persino la possibilità di gettarsi in progetti più ambiziosi lontano dalle comodità domestiche.

CONTATORE GEIGER

I contatori geiger sono degli strumenti relativamente semplici, che vengono utilizzati per rilevare le radiazioni ionizzanti. Il livello è mostrato su un piccolo calibro e segnalato dal caratteristico ticchettio, tipico di tutti i geiger, che serve per individuare e monitorare facilmente le radiazioni.

FORCINA

Sono delle mollette a due punte molto flessibili, fatte di metallo o di plastica, che prima della Grande Guerra venivano usate per tenere i capelli a posto. Se si sa come fare, sono utili anche per aprire le serrature.

GRIMALDELLO ELETTRONICO

Difficile da reperire nella Zona Contaminata, il grimaldello elettronico *Micromanipolatore Wattz Electronics* è uno strumento potente, in grado di aprire serrature meccaniche ed elettroniche meglio di un essere umano. Cionondimeno, è delicato e può rompersi se viene usato male.

KIT DI PRIMO SOCCORSO

Un pacchetto pieno di bende, spray antisettico e altri strumenti utili per pulire e medicare ferite sul campo. Spesso comprende degli Stimpak e del RadAway, ma vengono conteggiati e usati a parte.

LANTERNA

È una semplice lampada a olio o gas, solitamente contenente una fiamma alimentata da un serbatoio di uno dei due combustibili. La fiamma è riparata da del vetro ed è dotata di una base robusta che permette di poggiarla per terra senza correre il rischio che si ribalti e si rompa. Illumina l'area circostante e, a causa della mancanza di una fonte affidabile di energia elettrica, è tornata in auge dopo la Grande Guerra, anche se deve essere rifornita periodicamente.

LETTORE DI OLONASTRI

Si tratta di un piccolo apparecchio per leggere gli audio registrati su olonastri, in cui il suono è riprodotto da un piccolo altoparlante o in delle cuffie attaccate (non comprese).

Non può riprodurre olonastri contenenti video o dati, perché non è dotato di schermo: queste tipologie devono essere riprodotte da un terminale fisso, o un computer simile.

MULTIUTENSILE

È un piccolo attrezzo molto utile che contiene un paio di pinze, alcune tronchesi, una serie di piccole brugole e cacciaviti e altri piccoli utensili, tutti racchiusi in un unico strumento, le cui parti vengono estratte dai manici quando servono. È l'ideale per chi ha bisogno degli attrezzi di base, ma vuole comunque viaggiare leggero.

OLOMEDAGLIETTA

È uno strumento di identificazione piccolo e durevole impiegato dalla Confraternita d'Acciaio. Le olomedagliette contengono le informazioni necessarie per identificare il portatore in caso di morte, oltre a funzionare come una "scatola nera" per la registrazione dei dati delle Armature Atomiche, fornendo alla Confraternita un resoconto delle gesta dei propri guerrieri caduti. Anche se di per sé non valgono molto, spesso la Confraternita elargisce una ricompensa a chiunque porti loro le olomedagliette trovate.

PILA

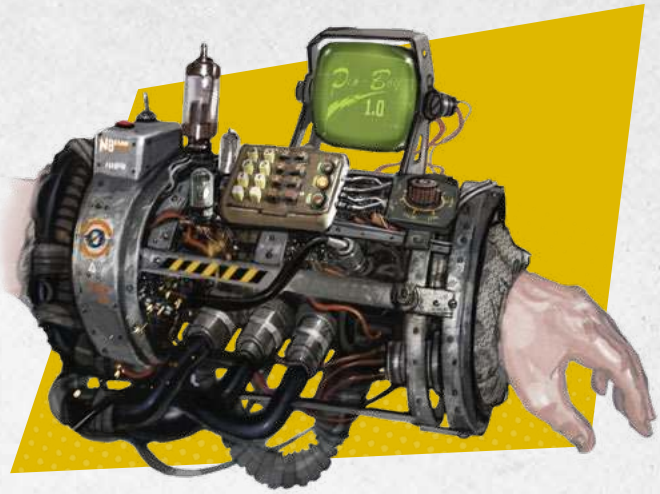
Una durevole fonte di energia a batterie che si punta facilmente nella direzione in cui si vuole. Con delle batterie potenti e a lunga durata, la luce può durare molto tempo.

PIP-BOY

Si tratta di un Processore di Informazioni Personali realizzato dalle Industrie RobCo in collaborazione con la Vault-Tec. Fu distribuito a molti abitanti dei Vault, sebbene a causa di vincoli produttivi e della fase di sviluppo non ancora completata, Vault differenti ricevettero versioni diverse. Quelle più facile da trovare sono le variazioni del Pip-Boy 2000 e del 3000, progettate per essere fissate al polso di chi le indossa. Molti modelli sono stati progettati con una serratura biometrica, onde evitare che possano essere rimossi finché il portatore è ancora in vita.

Sono alimentati da una batteria interna a fissione, che garantisce un periodo di attività molto maggiore della durata presunta della vita del suo portatore (infatti, molti sono stati tramandati come eredità all'interno di comunità o famiglie), oltretutto l'apparecchio è abbastanza robusto da poter resistere praticamente a tutto.

Non tutti i Pip-Boy hanno le stesse funzioni, ma le più comuni sono:



- Un indicatore di status personale che permette al portatore di visualizzare un rapporto sullo stato di salute e di benessere attuale, così come qualsiasi problema medico di cui soffre.
- L'apparecchio tiene un diario delle attività, degli spostamenti e delle condizioni del portatore, oltre ad avere spazio per registrazioni personali sotto forma di testo o audio.
- Un lettore integrato gli permette di leggere olonastri compatti, consentendo di fruire di audio, video, dati e persino giochi.
- Funziona anche come bussola, radio e contatore Geiger, oltre a poter generare attraverso lo schermo un fascio di luce equiparabile a quello di una pila.

In aggiunta, in combattimento tutte le unità Pip-Boy aiutano chi le indossa grazie al Sistema di Puntamento Assistito della Vault-Tec (o S.P.A.V.). I personaggi equipaggiati con un Pip-Boy possono usare lo S.P.A.V. quando attaccano, ignorando il normale aumento di difficoltà dovuto al bersagliare un punto specifico del nemico.

RADIO

Un apparecchio in grado di captare i segnali radio e di tradurli in suoni intelligibili. Usata prima e dopo la Grande Guerra sia per scopi ricreativi che per mandare messaggi d'emergenza, una radio è utile solo se riceve un segnale. Nella maggior parte delle regioni della Zona Contaminata ci sono poche stazioni radio attive che suonano vecchia musica per chiunque abbia un apparecchio ricevente funzionante, inoltre alcuni gruppi usano le rimanenti torri radio per mandare segnali ai propri membri a lunga distanza, ma la capacità del segnale è comunque abbastanza limitata.

RAZZO SEGNALATORE

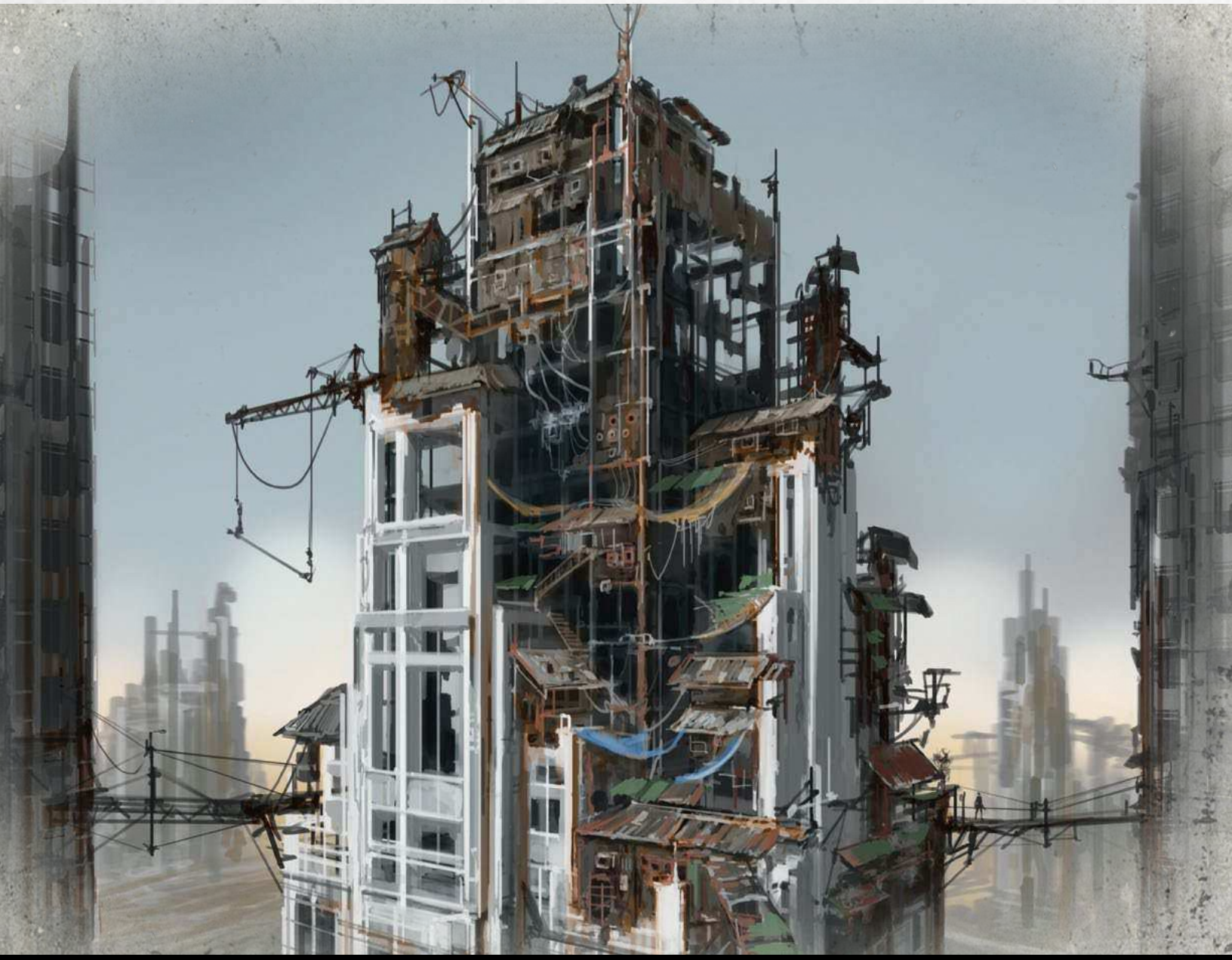
Un piccolo strumento pirotecnico che brucia con una fiamma brillante, generando una forte luce per un breve periodo di tempo. Sono anche estremamente caldi e si possono usare per dare fuoco a sostanze infiammabili e altri materiali, se li si avvicina abbastanza.

TORCIA

Un lungo ramo o un pezzo di ferraglia con un'estremità avvolta in un tessuto imbevuto di liquido infiammabile come alcol o benzina. È una fonte di luce improvvisata abbastanza valida, che può anche essere riutilizzata per qualche volta.

ZAINO

Disponibili in più taglie, gli zaini sono degli oggetti di inestimabile valore per portarsi appresso più cose. Si suppone che la maggior parte dei personaggi trasporti i propri oggetti in tasche, marsupi, borse di ogni genere e sacche, ma un vero e proprio zaino permette di farlo più facilmente e in maniera più efficiente... a meno che non si abbia un bramino da soma o qualcos'altro che porti i propri carichi.



MODULI PER ROBOT

Un Robot Mister Handy può installare fino a tre di queste mod, che possono essere rimosse e sostituite con altre.

Sono elencati gli attributi necessari per installare un modulo, che richiede anche una prova di abilità di **INT + Scienza** di difficoltà 2 e un'ora di lavoro.

Mod per Robot

MOD	EFFETTI	PESO	COSTO	RARITÀ	TALENTI
Bobine Radioattive	Si possono accendere o spegnere all'inizio del turno. Mentre sono accese, tutte le creature a portata soffrono 3 danni da Radiazioni alla fine del turno del Robot	-5	50	3	Esperto di Robotica 1
Bobine Tesla	Si possono accendere o spegnere all'inizio del turno. Mentre sono accese, alla fine del turno del robot, tutte le creature a portata soffrono 4 danni da Energia con Penetrante 1 e Stordente	-12,5	100	5	Esperto di Robotica 2, Scienza! 1
Campo di Resistenza	Gli alleati a distanza Ravvicinata aumentano la Resistenza ai Danni Fisici di +2	-10	75	4	Esperto di Robotica 1, Scienza! 1
Campo di Rigenerazione	Al di fuori del combattimento, gli alleati ottengono 2 PS all'inizio di ogni scena in cui si è presenti all'interno	-12,5	125	5	Esperto di Robotica 2, Scienza! 2
Campo Stealth	Gli alleati a distanza Ravvicinata possono ripetere il tiro di 1d20 nelle prove di Furtività	-10	50	3	Esperto di Robotica 1
Mod di Analisi Comportamentale	Riduce la difficoltà delle prove di **Oratoria** di 1 (fino a un minimo di 0)	–	50	3	Esperto di Robotica 1
Mod Bollitore Integrato	Una volta per scena, fuori dal combattimento, si tramutano 2 unità di acqua sporca in 1 unità di acqua purificata in dieci minuti	-5	15	1	–
Mod di Diagnostica	Riduce la difficoltà delle prove di **Medicina** di 1 (fino a un minimo di 0)	–	50	3	Esperto di Robotica 1
Mod di Rilevamento Pericoli	Riduce la difficoltà delle prove di **Sopravvivenza** per individuare e disinnescare trappole e pericoli simili di 1 (fino a un minimo di 0)	–	25	2	–
Modulo di Hackeraggio	Riduce la difficoltà delle prove di **Scienza** per entrare in un sistema informatico di 1 (fino a un minimo di 0)	–	25	2	–
Modulo da Scassinatore	Riduce la difficoltà delle prove di **Scassinare** di 1 (fino a un minimo di 0). Non c'è bisogno di forcine o altri attrezzi da scassinatore	-2,5	25	2	–
Sensori	Ripetere il tiro di 1d20 su tutte le prove di **PER**. Si può tentare una prova di **PER** per individuare cose che normalmente non sono visibili a occhio nudo, come le radiazioni	-7,5	50	3	Esperto di Robotica 1
Sensori di Ricognizione	Riduce la difficoltà delle prove per individuare avversari nascosti di 1 (fino a un minimo di 0). I nemici visibili che provano a nascondersi aumentano di +1 la difficoltà delle loro prove di Furtività	-2,5	50	3	Esperto di Robotica 1

BOBINE RADIOATTIVE

Si tratta di una serie di antenne installate sulla superficie del robot che proiettano a corto raggio delle radiazioni letali, al fine di ferire e respingere eventuali malintenzionati. Un interruttore interno permette al robot di spegnere le bobine se gli alleati si avvicinano troppo, dato che le radiazioni sono altrettanto dannose anche per gli amici (se, ovviamente, si tratta di semplici umani).

BOBINE TESLA

È una serie di antenne sulla superficie del robot, che gli permette di scagliare delle scariche elettriche a breve distanza sui nemici. Il fatto che queste cariche siano parzialmente direzionate implica che gli alleati non rischiano niente più che un leggero shock, mentre i nemici potrebbero riportare delle gravi bruciature da elettricità.

CAMPO DI RESISTENZA

È un'insolita tecnologia che serve a fornire ai soldati una protezione aggiuntiva dal fuoco nemico. Il robot emette in direzione del nemico un campo magnetico che disturba la traiettoria di missili e proiettili, facendo loro perdere velocità ed efficacia.

CAMPO DI RIGENERAZIONE

Si tratta di un tecnologia sperimentale pensata per aiutare persone ferite in luoghi in cui non ci sia una grande possibilità di cure: nel robot viene installato un apparecchio che proietta a breve distanza un segnale rigenerativo in grado di stimolare i naturali processi di guarigione del corpo umano.

CAMPO STEALTH

Basato sulla stessa tecnologia dello Stealth Boy, permette al robot di produrre un campo di rifrazione a bassi livelli che piega e distorce la luce, mimetizzando sé stesso e chi gli sta vicino. La minore intensità della mimetizzazione fa sì che il campo duri più a lungo senza bruciare le componenti dell'apparecchio o prosciugare la fonte di energia del robot, ma non riesce a garantire una completa invisibilità.

MOD DI ANALISI COMPORTAMENTALE

Impiegato per aiutare i robot modello Miss Tata nei loro compiti di puericultura, era una felice derivazione di un modulo dell'Esercito Americano progettato per creare robot in grado di fornire assistenza durante gli interrogatori attraverso l'interpretazione del comportamento e il discernimento della verità. Non si sa cosa ne sia stato del progetto originale, ma la versione usata nei robot Miss Tata fu molto apprezzata.

MOD BOLLITORE INTEGRATO

Dotazione standard del modello domestico di Mister Handy, il bollitore integrato era stato pensato per servire ai proprietari tè e caffè caldi la mattina, oltre che per avere sempre pronta dell'acqua calda per cucinare e pulire la casa. Dopo la Guerra, le unità Mister Handy con un bollitore funzionante sono dei compagni molto ricercati, dato che riuscire a bollire l'acqua è uno dei modi per depurarla e renderla potabile. Un meccanismo autopulente evita che si contamini fra un utilizzo e l'altro, anche se è un'operazione un po' lunga.

MOD DI DIAGNOSTICA

Progettato per far sì che i robot Mister Handy potessero essere riprogrammati come infermieri e medici da campo in caso di crisi, il modulo di diagnostica permette al robot di determinare il tipo di ferite e malattie di un paziente, consentendogli di individuare alla svelta il trattamento giusto. Sfortunatamente, il modo in cui trattare i pazienti non era incluso.

MODULO DI HACKERAGGIO

Oltre ad un'intera raccolta di software di decodifica e noti punti deboli di svariati software, il modulo di hackeraggio dota il robot con un jack d'interfaccia esterno che gli permette di connettersi direttamente con i computer per dialogarci. È perfetto per quei robot le cui pinze manipolatrici non sono molto adatte a digitare su una tastiera.

MODULO DI RILEVAMENTO PERICOLI

Pensato per gli economici e sacrificabili robot con il compito di scovare trappole che accompagnavano i soldati in territorio nemico, questo sistema di analisi e rilevamento minacce modifica la percezione sensoriale del robot affinché identifichi e classifichi tutti i potenziali rischi e pericoli ambientali. Ricalibrato sul modello Miss Tata affinché fosse in grado di riconoscere i pericoli per i bambini in casa, gli sviluppatori del programma non riuscirono mai a togliere del tutto la necessità di avvicinarsi al pericolo per guardare più da vicino.

MODULO DA SCASSINATORE

In aggiunta a una lista di meccanismi di chiusura con le relative debolezze e configurazioni, questo modulo modifica una tenaglia manipolatrice dotandola di un set nascosto di attrezzi da scassinatore in un supporto snodato, che lo rende capace di aprire serrature senza dover maneggiare direttamente gli attrezzi.

SENSORI

Sono dei moduli addizionali di sensori e di sistemi di elaborazione sensoriale che coadiuvano i normali sensori ottici e uditivi del robot, rendendolo in grado di percepire il mondo in maniera più dettagliata e in più maniere di quelle fornite solamente da vista e udito.

SENSORI DI RICOGNIZIONE

Progettati per aiutare a identificare gli obiettivi e rendere più efficienti le ricognizioni dei robot militari Mister Gutsy, questi sensori fanno sì che il robot non solo identifichi più facilmente i nemici (e distingua più facilmente i nemici dagli amici, dopo una serie di incidenti dovuti a fuoco amico), ma anche che riesca a rintracciare e predire i movimenti dei nemici non più in vista, rendendo più difficile la fuga.

★ *Capitolo Cinque* ★

SOPRAVVIVENZA

RESTARE IN VITA . . 190

ROVISTARE . . 195

CREARE . . 209

Capitolo Cinque

SOPRAVVIVENZA

In questo capitolo vengono trattati i pericoli della zona contaminata e i metodi e le tecniche con cui i personaggi possono evitarli e persino vivere bene fra le rovine pericolanti e la natura radioattiva.

RESTARE IN VITA

La Zona Contaminata è un posto pericoloso, ma ancor prima di prendere in considerazione i pericoli all'esterno del Vault o di qualsiasi altro luogo sicuro si chiami "casa", bisogna pensare all'importanza di rimanere in vita. Potrebbe sembrare ovvio, ma nel culmine di uno scontro a fuoco o nella disperata ricerca di sfuggire a qualche letale predatore della Zona Contaminata si possono perdere di vista anche le cose più banali.

Per restare vivi bisogna avere abbastanza cibo, acqua e riposo. È d'aiuto anche riuscire a non ammalarsi o evitare di esporsi a temperature estreme.

A seconda della natura della campagna, il GM potrebbe tenere di conto queste considerazioni come no: sono comunque elencate, che decida di servirsene o meno. Se non si usano queste regole, ogni personaggio può assumere al massimo un'unità di cibo e una di bevande per scena, ma non si deve tenere conto di nient'altro e dormire serve solo per quanto descritto a pag. 192.

I personaggi robot non subiscono nessuno di questi effetti.

STANCHEZZA

La stanchezza rappresenta l'insieme di ostacoli cumulativi derivanti da varie privazioni: cibo, acqua e riposo insufficienti, il logorio della malattia e l'esposizione agli elementi sono tutte cose in grado di infliggerla.

Quando si ha accumulato della Stanchezza, è più difficile generare Punti Azione e si perdono Punti Salute.

- Quando si guadagnano Punti Azione, si riduce di 1 la quantità per ogni Punto Stanchezza che si ha, fino a un minimo di 0.
- Quando si inizia una scena con della Stanchezza, si perde 1 P.S. ogni 2 Punti Stanchezza che si hanno e non sono ridotti da alcun tipo di Resistenza ai Danni.

Se si è liberi da qualsiasi fonte di stanchezza, si rimuove 1 Punto Stanchezza alla fine di ogni scena fuori dal combattimento, a prescindere da quale fosse la causa scatenante: se si ha sonno e sete, per iniziare a rimuovere Stanchezza si avrà bisogno di dormire e di bere qualcosa per dissetarsi.

Dormendo per sei o più ore, se prima di addormentarsi non c'era altra fonte di Stanchezza oltre alla mancanza di sonno, si rimuove tutta la Stanchezza (che viene risolta dormendo).

FAME

Nella Zona Contaminata può essere difficile procurarsi abbastanza cibo. Spesso, essere ben nutriti implica essere disposti a mangiare cose assolutamente disgustose come piante e animali mutanti e radioattivi. Saper preparare correttamente i cibi (vedere pag. 216 per la creazione di cibo) può aiutare, rendendo cose disgustose più appetibili, nutrienti e riducendo la probabilità di avvelenamento da radiazioni.

Il personaggio ha un grado di Fame che rappresenta quanto è affamato.

Livelli di Fame

LIVELLO	EFFETTO
Il personaggio è **satollo** quando ha mangiato in abbondanza. Finché si è satolli, non si può mangiare altro.	Dopo un'ora da **satollo**, il personaggio diventa **sazio**.
Il personaggio è **sazio** se ha mangiato da poco, ma c'è ancora spazio per qualcos'altro.	Dopo quattro ore da **sazio**, il personaggio diventa **leggermente affamato.**
Il personaggio è **leggermente affamato** se è pronto per il prossimo pasto.	Dopo otto ore da **leggermente affamato**, il personaggio diventa **affamato**.
Il personaggio è **affamato** se il suo stomaco gorgoglia e inizia a sentirsi un po' debole.	Dopo sedici ore da **affamato**, il personaggio ottiene 1 Stanchezza e diventa **famelico**.
Il personaggio è **famelico** se tutto gli ricorda il cibo e si sente debole e stanco.	Per ogni giorno in cui è **famelico**, il personaggio ottiene 1 Stanchezza.

Le condizioni da Freddo (vedere Esposizione a pag. 192) possono accelerare il processo: un clima freddo dimezza il tempo riportato per passare da un livello all'altro.

Quando si mangia del cibo, si torna indietro lungo questa linea: mangiare cibo crudo o cibo conservato risalente all'anteguerra fa tornare indietro di uno (per esempio, da **affamato** a **leggermente affamato**), mentre del cibo cucinato di due (per esempio, da **leggermente affamato** a **satollo**).

Se si è **famelici**, la Fame diventa fonte di Stanchezza.

SETE

Bere abbastanza può essere difficile quanto mangiare. La maggior parte delle fonti accessibili d'acqua (inclusa la pioggia, là dove cade) proviene da sorgenti contaminate e radioattive, per cui bisogna purificarla per renderla potabile.

Il personaggio ha un grado di Sete che rappresenta quanto è assetato.

Livelli di Sete

LIVELLO	EFFETTO
Il personaggio è **dissetato** se ha bevuto quanto poteva. Assumere altre bevande mentre si è dissetati non ha effetto sulla sete.	Dopo un'ora da **dissetato**, il personaggio diventa **idratato**.
Il personaggio è **idratato** quando ha bevuto da poco, ma se lo volesse potrebbe bere ancora.	Dopo due ore da **idratato**, il personaggio diventa **assetato**.
Il personaggio è **assetato** se è da un po' che non beve.	Dopo quattro ore da **assetato**, il personaggio ottiene 1 Stanchezza e diventa **disidratato**.
Se il personaggio è **disidratato** potrebbe sentirsi stordito e soffrire di mal di testa.	Per ogni otto ore da **disidratato**, il personaggio ottiene 1 Stanchezza.

Attività faticose o condizioni climatiche calde possono velocizzare il processo: un combattimento o un'attività faticosa simile fa immediatamente retrocedere di un livello dopo la fine della scena. Il clima Caldo (vedere pag. 192) dimezza il tempo riportato per passare da un livello all'altro.

Bere qualcosa fa tornare indietro di uno (per esempio, da **assetato** a **idratato**), mentre l'acqua depurata di due.

Se si è **disidratati**, la Sete diventa fonte di Stanchezza.

Zuppe

Zuppe, stufati e cibi simili contengono molta acqua e, sebbene non siano semplici da trasportare o da mangiare in movimento, possono essere un buon metodo per tenere a bada contemporaneamente sia fame che sete. Consumare del cibo che abbia la dicitura "zuppa" o "stufato" nel nome conta sia come bere che mangiare, migliorando di un livello sia Fame che Sete.

SONNO

La mancanza di sonno può cogliere alla sprovvista gli incauti, sia perché c'è troppo da fare sia perché ci sono troppi pericoli intorno... ma, più di ogni altra cosa, sebbene ogni tanto le persone riescano ad addormentarsi, spesso si sfiancano non dandosi mai l'opportunità di dormire per bene.

Il personaggio ha un grado di Sonno che rappresenta quanto è assonnato.

Livelli di Sonno

LIVELLO	EFFETTO
Il personaggio è **riposato** se ha dormito abbastanza. Se si è proprio fatto una bella dormita, può essere **ben riposato.**	Dopo otto ore da **riposato**, il personaggio diventa **stanco**.
Il personaggio è **stanco** quando non è più completamente vigile, ma ancora sveglio.	Dopo otto ore da **stanco**, il personaggio ottiene 1 Stanchezza e diventa **affaticato**.
Il personaggio è **affaticato** quando ha davvero bisogno di riposare, ma riesce comunque ad andare avanti in qualche modo.	Dopo otto ore da **affaticato**, il personaggio ottiene 1 Stanchezza e diventa **esausto**.
Il personaggio è **esausto** se è sul punto di collassare, ma si sta sforzando di continuare.	Per ogni quattro ore da **esausto**, il personaggio ottiene 1 Stanchezza.

Le attività faticose possono velocizzare il processo: un combattimento o attività similmente faticose fanno immediatamente scalare di un livello dopo la fine della scena.

Se si dorme per almeno un'ora, si retrocede di un livello fino ad arrivare al massimo a **stanco** (per esempio, da **affaticato** a **stanco**). Se si dorme per sei ore o più, si torna immediatamente **riposati**. Se si dorme per otto o più ore in un posto sicuro e protetto, si diventa **ben riposati** anziché **riposati** e si aggiunge +2 ai propri P.S massimi fino alla prossima dormita.

Se si è **affaticati** o **esausti**, la mancanza di sonno è una fonte di Stanchezza. Se si dorme per sei o più ore si elimina tutta la Stanchezza a patto che, prima di addormentarsi, non ci fossero altre fonti di Stanchezza.

ESPOSIZIONE

Le temperature estreme possono rendere la sopravvivenza più difficile di quanto già non sia, spesso peggiorando altri problemi.

Se ci si trova in un clima freddo (temperature al di sotto di 5° C) senza protezione (vestiti caldi, un riparo, una sorgente di calore come un fuoco nelle vicinanze) si ottiene 1 Stanchezza dopo che sono trascorse un numero di ore consecutive pari al proprio livello di Sopravvivenza. Inoltre, come già segnalato con la Fame, il tempo che ci vuole per passare da un grado di Fame all'altro si dimezza, poiché il corpo ha bisogno di più energia per mantenere la temperatura corporea.

L'esposizione a un clima estremamente freddo (temperature al di sotto di -18°C) senza protezione, invece, infligge 1 Stanchezza dopo una quantità di minuti pari al livello di Sopravvivenza moltiplicato per 10.

Se ci si trova in un clima caldo (temperature sopra 32° C), sotto il sole o comunque non in un ambiente riparato, si ottiene 1 Stanchezza dopo che sono trascorse un numero di ore consecutive pari al proprio livello di Sopravvivenza. Inoltre, come già segnalato con la Sete, il tempo che ci vuole per passare da un grado all'altro si dimezza, poiché il corpo perde liquidi attraverso il sudore.

L'esposizione a un clima estremamente caldo (temperature sopra i 43° C) in pieno sole, invece, infligge 1 Stanchezza dopo una quantità di minuti pari al livello di Sopravvivenza moltiplicato per 10.

L'esposizione a una qualsiasi di queste condizioni è una fonte di Stanchezza; per togliersi da queste condizioni bisogna trovare riparo dagli elementi per almeno un'ora.

MALATTIA

La Zona Contaminata è un posto davvero sporco, pieno di batteri, virus e parassiti, molti dei quali sono mutati e infidi proprio come gli animali selvaggi che ci vivono. Alla fine di una scena, controllare se è successa una delle seguenti cose:

- Il personaggio ha subito danni a causa delle zanne o del morso di un mammifero, di una lucertola o di un insetto.
- Il personaggio ha bevuto acqua sporca.
- Il personaggio ha mangiato carne cruda.
- Il personaggio ha inalato fumi tossici o nocivi senza la protezione di una maschera antigas o simili.
- Il personaggio è stato a portata di un alleato o di un passante con una malattia contagiosa.
- Il personaggio ha dormito all'addiaccio piuttosto che in un letto.

Se una di queste cose è successa, il personaggio deve effettuare una prova di **COS + Sopravvivenza** con difficoltà pari al numero degli avvenimenti elencati accaduti, fino a un massimo di 5 (ogni avvenimento successo più volte in quella scena conta solo per uno).

Se si fallisce la prova, si contrae una malattia. Tirare nella tabella di seguito per determinare l'Effetto della malattia.

Quando si contrae una malattia, essa non agisce immediatamente: inizia ad avere effetto all'inizio del giorno dopo. Quando si iniziano a sentire i sintomi si subisce 1 Stanchezza. Avere una malattia è considerata una fonte di Stanchezza, che viene rimossa una volta guariti.

Malattie Casuali

D20	MALATTIA	EFFETTO	DURATA
1	Vermi del Sangue	Gli attacchi contro il personaggio infliggono +2 danni.	1
2	Vermi delle Ossa	Gli attacchi contro il PG diretti alle braccia o alle gambe infliggono +4 danni.	1
3	Cervello Ronzante	La difficoltà delle prove di INT aumenta di +1.	4
4	Dissenteria	Dimezza il tempo di ogni livello di sete.	1
5	Artiglio della Febbre	Gli attacchi a distanza del personaggio infliggono 2 danni in meno (fino a un minimo di 1).	1
6	Arto Lembo	La difficoltà delle prove di **FOR** aumenta di +1.	4
7	Pustole Brillanti	Quando il personaggio subisce una ferita, tutte le persone a portata soffrono 1 danno da radiazioni.	1
8	Caldane	La difficoltà delle prove di **COS** aumenta di +1.	3
9	Dita di Gelatina	Per fare un attacco a distanza bisogna spendere un PA.	1
10	Articolazioni Bloccate	Per fare un attacco da mischia bisogna spendere un PA.	1
11	Vertebre Fragili	Il Peso Trasportabile diminuisce di -5 kg.	1
12	Parassiti	Dimezza il tempo di ogni livello di fame.	1
13	Vermi Radioattivi	Quando si soffrono danni da radiazioni, si aumenta il totale di +2.	1
14	Shock Traumatico	Quando si subisce una ferita, se è possibile si perde un PA dalla riserva del gruppo.	3
15	Polmoni Melmosi	Si ottiene 1 Stanchezza. Si possono salvare PA nella riserva del gruppo solo se ce ne sono 3 o meno.	4
16	Muco nelle Orecchie	La difficoltà delle prove di **PER** aumenta di +1.	1
17	Gas di Palude	La difficoltà delle prove di **CAR** aumenta di +1.	1
18	Prurito di Palude	La difficoltà delle prove di **AGI** aumenta di +1.	1
19	Whoopsie	Bisogna spendere il doppio dei punti Fortuna per ottenere un Effetto.	1
20	Piaghe Lacrimanti	Quando si subisce danno Fisico, si subisce +1 danno Fisico all'inizio del prossimo turno a prescindere dalla Resistenza ai Danni.	3

DURATA DELLA MALATTIA E GUARIGIONE

Una volta che si iniziano a soffrire gli effetti di una malattia, si può tentare di effettuare una prova di **COS + Sopravvivenza** con difficoltà pari al grado di durata della malattia (vedere la tabella a pag. 193). Se si ha successo, il grado di durata è ridotto di 1. Se così facendo si riducesse a 0, si guarisce del tutto.

Ci sono dei fattori aggiuntivi che potrebbero condizionare il tiro:

- Un altro personaggio potrebbe fornire assistenza nel tiro di **COS + Sopravvivenza** usando la propria **INT + Medicina**, fornendo delle cure mediche per aiutare la guarigione.
- L'assunzione di antibiotici riduce automaticamente di 1 il grado di Durata delle malattie, senza bisogno di prove, alla fine del giorno corrente. Non si può prendere più di una dose di antibiotici al giorno.
- Se ci si riposa per un giorno intero, stando seduti o sdraiati in qualche posto comodo e facendo solo il minimo movimento indispensabile, la difficoltà della prova si riduce di 1, fino a un minimo di 0.

ROVISTARE

Uno dei motivi più importanti per esplorare la Zona Contaminata sono i rifornimenti, poiché ci sono molte risorse là fuori: cibo, armi e materie prime, oltre ad altre cose che aspettano di venire trovate o "liberate" da coloro che le hanno trovate per primi.

Rovistare descrive il processo in cui si perquisisce un luogo alla ricerca di risorse utili, superando ogni ostacolo e ogni altro razziatore presente. Si concentra in un posto specifico, che determina il tipo di oggetti che si possono trovare, la facilità con cui si trovano, le difficoltà che si potrebbero incontrare e se il luogo è abitato da creature o personaggi che potrebbero non vedere di buon occhio l'arrivo di qualcun altro.

DOVE ROVISTARE

Quando si inizia a rovistare, il GM descrive il luogo in cui ciò avviene. Può scegliere di scendere nei dettagli e descrivere minuziosamente alcuni posti specifici, oppure può servirsi degli strumenti del ***Kit del Gamemaster*** per crearli in maniera casuale. La descrizione di un luogo contiene quanto segue:

- **Categoria:** Ogni luogo ha una o più categorie, che vengono utilizzate per determinare un numero di altri fattori come il tipo di oggetti che ci si possono trovare e gli ostacoli, i pericoli e gli occupanti in cui ci si potrebbe imbattere.
- **Livello:** Ha a che fare con il livello dei PG e dei PNG. Dei PG che provino a rovistare un luogo con un livello maggiore del proprio potrebbero trovare un bottino di valore, ma anche trovarsi innanzi a sfide più ardue di quanto non possano affrontare. Se ci sono dei PNG, il loro livello è simile a quello del luogo, anche se solitamente non è mai di due livelli più alto o basso.
- **Grandezza:** Ogni luogo ha una grandezza, che rappresenta quanto è grande in tutto. Luoghi con una grandezza maggiore contengono più oggetti, ma ci vuole di più per cercare e le possibilità che siano già occupati sono più alte. A discrezione del GM, un luogo può essere suddiviso in diversi posti più piccoli che i personaggi possono esplorare da soli, così come diversi luoghi più piccoli possono essere accorpati in uno più grande.
- **Grado:** Si tratta della misura in cui il luogo è stato già perlustrato e saccheggiato. È raro trovare un posto completamente intonso, a meno che non sia ben nascosto o pesantemente fortificato. Il grado determina la difficoltà delle prove di abilità per perquisire il posto alla ricerca di oggetti.
- **Materiali:** Ogni luogo contiene una lista di categorie di oggetti, accompagnate da numeri. Ogni categoria ha due numeri, X-Y. X è il numero minimo di tiri nell'inventario del bottino per la categoria di quell'oggetto. Y è il numero massimo di tiri che si possono fare, ma verrà spiegato meglio in seguito.
- **Ulteriori dettagli:** Una descrizione di ostacoli, pericoli e occupanti presenti nel luogo.

SCENE DI SACCHEGGIO

Quando si entra in un luogo per rovistare, lo si fa principalmente in cerca di bottino.

La ricerca richiede una prova di **PER + Sopravvivenza**, la cui difficoltà è determinata dal Grado del luogo, come riportato dalla tabella qui di seguito. Il tempo necessario è determinato dalla Grandezza del luogo.

GRADO	DIFFICOLTÀ	GRANDEZZA	ESEMPIO	TEMPO
Intonso	0	Minuscolo	Una cassaforte	1 minuto
Parzialmente Esplorato	1	Piccolo	Una stanza	10 minuti
In Gran Parte Esplorato	2	Medio	Un piccolo negozio, una casa o diverse stanze	30 minuti
Ben Esplorato	3	Grande	Un grande centro commerciale, oppure diversi negozi o case	2 ore

Se si fallisce la prova non si trova nulla. Ciò non impedisce di cercare di nuovo, ma ogni tentativo richiede il tempo elencato e potrebbe comportare altri rischi, se il luogo ha dei pericoli oppure è già occupato.

Se si ha successo, si trova il numero minimo di oggetti per il luogo: ogni categoria di oggetti trovata ha un numero minimo e massimo di tiri sulla tabella di bottino di quella categoria, con un tiro minimo di 0. Il numero minimo di tiri per ogni categoria si ottiene con un successo base.

Per avere dei tiri in più si possono spendere PA: ogni PA speso permette di effettuare un tiro aggiuntivo in ogni tabella di bottino per una delle categorie di oggetti presenti in quel luogo, fino al massimo di tiri previsti per categoria. Si possono anche spendere 2 PA per dimezzare i tempi di ricerca.

***Esempio:** L'Unico superstite sta perquisendo una casa in rovina nei sobborghi di Concord. È un luogo Medio, parzialmente esplorato, per cui serve una prova difficoltà 1 e ci vuole mezz'ora per perlustrarla. La lista degli oggetti è la seguente: 1-2 Vestiti, 2-4 Cibo, 1-3 Bevande, 2-6 Ferraglia, 0-1 Armi (a distanza), 0-1 Munizioni, 0-1 Chem. Con tre successi, supera la prova e riceve gli oggetti minimi che si possono trovare nella casa: 1 tiro nella tabella degli Abiti, 2 in quella del Cibo, 1 in quella delle Bevande e 2 in quella della Ferraglia. Ha 2 PA da spendere in tiri extra, per cui decide di tirare una volta per le armi ed una per le munizioni.*

Dato che di solito si perlustra in gruppo, è più semplice se si esegue una prova di gruppo (pag. 17): un PG (di solito quello con il miglior **PER + Sopravvivenza**) tira, gli altri lo assistono.

Le complicazioni ottenute da questa prova hanno diversi risultati. Le più comuni includono:

- Ci sono meno rifornimenti di quanto si pensasse: non si può più perlustrare questo luogo a meno che non sia cambiato in maniera significativa (ad esempio, se ci fossero dei nuovi inquilini).
- C'è voluto più del previsto a prendere i rifornimenti: il tempo necessario aumenta di metà di quello originario per ogni complicazione ottenuta.
- Un gruppo degli abitanti del luogo interrompe la perquisizione; potrebbe essere necessario nascondersi, riuscire a cavarsela con le parole o combattere.
- Il luogo viene disturbato dai PG in un modo che lo rende pericoloso, facendo scattare gli effetti di uno dei suoi pericoli.
- Si scopre che uno degli oggetti trovati è chiuso a chiave. Il GM sceglie uno dei tiri per oggetti tra quelli ottenuti e lo posiziona, che per essere superato richiede una prova di Scassinare, Scienza (hackerare un computer), di trovare una chiave o qualche altro metodo, a discrezione del GM.

Luoghi Annidati

È perfettamente plausibile che un luogo ne contenga di più piccoli, anche se il GM dovrebbe farlo solo quando intercorrono differenze significative fra il posto più grande e quelli più piccoli. Per esempio, un Ospedale (che è un Luogo Grande) potrebbe avere al suo interno un'area di quarantena sigillata (un Luogo Medio), che è intonsa e di livello maggiore ma contiene ulteriori pericoli, oppure un negozio del tutto esplorato (un Luogo Medio) potrebbe avere una cassaforte (un Luogo Piccolo) intonsa, in cui il lucchetto costituisce l'ostacolo.

Questi luoghi annidati non sono immediatamente evidenti, ma il GM li rivelerà dopo una prima ricerca riuscita del luogo più grande. La scelta di esplorare o meno i luoghi più piccoli all'interno dipende dai giocatori.

ABITANTI, OSTACOLI E RISCHI

Ovviamente nessun luogo che valga la pena perlustrare sarà privo di pericoli. A parte il fatto che parecchi sono già stati saccheggiati, molti di quelli che contengono risorse utili sono abitati da animali, altri sopravvissuti o robot di sicurezza ancora attivi. Altri sono sigillati, i rifornimenti di valore chiusi a chiave da qualche parte e difficili da raggiungere o protetti da trappole e misure di sicurezza. Altri potrebbero trovarsi in posti non sicuri: delle rovine pericolanti che potrebbero crollare da un momento all'altro, zone allagate con acqua avvelenata o radioattiva, luoghi in cui il livello di radiazioni è ancora alto o che sono pieni di sostanze chimiche pericolose racchiuse in piscine tossiche o in nubi nocive.

Se in un luogo ci sono creature e personaggi che potrebbero ostacolare i PG, contano come **abitanti**.

Se l'accesso a una parte o all'intera località è ristretto, ostruito o protetto in qualche modo, queste misure di sicurezza sono considerate **ostacoli**.

Se il luogo è pericoloso per motivi non connessi alle creature o ai personaggi presenti, i pericoli sono considerati **rischi**.

ABITANTI

Il numero di abitanti di un luogo si basa sulla sua grandezza, inoltre un luogo la cui grandezza corrisponde a Minuscolo non può averne. All'interno di una cassaforte non ci sta neanche un solo predone o un super mutante…. almeno non da vivi. I numeri qui di seguito descrivono solo quanti abitanti sono presenti quando si perquisisce il posto; le complicazioni possono significare che in seguito arriveranno ulteriori rinforzi.

- Un luogo Piccolo contiene da 1 a 3 abitanti.
- Un luogo Medio contiene dai 3 a 6 abitanti.
- Un luogo Grande contiene dai 5 ai 10 abitanti.

Se gli abitanti hanno la capacità speciale da PNG *Grande* il numero si dimezza, mentre raddoppia se hanno la capacità speciale da PNG *Piccolo* (per le capacità speciali dei PNG vedere pag. 338).

Quando si entra in un luogo abitato, si può scegliere di farlo apertamente o di nascosto.

- Se si entra apertamente, gli abitanti vedono l'arrivo. La maggior parte è ostile o quantomeno sospettosa nei confronti degli estranei, e non prenderà bene la presenza di qualcuno che rovista nel loro territorio.
- Se ci si introduce di soppiatto, bisogna effettuare una prova di **AGI + Furtività** contro la **PER + Sopravvivenza** degli abitanti. Entrambi i lati effettuano una sola prova: per ogni personaggio aggiuntivo che prova a intrufolarsi la difficoltà della prova di Furtività aumenta di +1, mentre gli abitanti possono ricevere assistenza da ogni PNG oltre al primo posto a guardia. Se si ha successo, si entra e la si perquisisce, ma una complicazione durante le prove di ricerca allerta gli abitanti. Se si fallisce, l'ingresso viene visto.

Il livello degli abitanti dovrebbe equivalere su per giù a quello del luogo o essere superiore al massimo di due. Se fra di loro c'è un leader riconosciuto, il suo livello è uguale a quello del luogo o maggiore di due.

Il GM è libero di creare gruppi di abitanti specifici per ogni luogo ma, in generale, ricadono in una delle seguenti categorie:

- **Animali:** il luogo ormai è la dimora di un gruppo di animali che ne hanno fatto la loro tana. Sono tutti dello stesso tipo, come ratti talpa, scarafaggi radioattivi, stingwing o scorpioni radioattivi, e difenderanno casa loro da qualsiasi estraneo.
- **Ghoul Ferali:** il luogo ospita un branco di ghoul ferali. Probabilmente, prima della Guerra, erano gli abitanti originali, oppure potrebbero essersi raggruppati lì spinti dal proprio istinto animale o dagli alti livelli di radiazioni. Molti se ne stanno stesi, immobili, indistinguibili da comuni cadaveri e pronti per tendere un agguato a chiunque passi di lì.
- **Predoni:** il luogo viene usato come base da una banda di predoni. Il lato positivo è che ci saranno più cose da razziare, dato che i predoni vi portano i propri infami bottini; quello negativo, che è pieno di predoni dal grilletto facile che vedono ogni estraneo come una montagna di refurtiva ambulante. È probabile che, oltre ai predoni, ci siano anche dei cani meticci.
- **Supermutanti:** un gruppo di supermutanti si sono insediati nel luogo. Assieme ai propri segugi mutanti, possono essere un discreto ostacolo. Di solito è semplice riconoscere gli accampamenti dei supermutanti perché spesso sono lastricati di sangue e pieni di grandi reti e sacche di carne cruda.
- **Robot:** nel luogo ci sono dei vecchi robot militari o per la sicurezza. Se sono accesi, saranno gli unici abitanti, ma in alcuni posti potrebbero esserci anche dei robot dormienti, oltre a qualche altro tipo di abitante, e qualche astuto sopravvissuto potrebbe attivare i bot per scagliarli sugli altri abitanti.

L'incontro con un gruppo di abitanti deve essere gestito come ogni altra scena, anche se è probabile che si evolva in un combattimento, a meno che non sussistano degli ottimi motivi per non fare ricorso alla violenza.

Il numero di abitanti incontrati riguarda solo quelli in loco quando si arriva. complicazioni durante la ricerca potrebbero significare che si incontreranno più abitanti. Forse stavano quieti in attesa, magari si erano allontanati e sono appena tornati o forse non ci si era resi conto di quanti scarafaggi radioattivi stessero davvero infestando quel vecchio ristorante.

OSTACOLI

Lucchetti, rovine crollate, alte staccionate e così via sono raggruppati nel termine ostacoli. Qualsiasi cosa renda più difficile accedere a un luogo è un ostacolo.

Tutti gli ostacoli devono essere superati con una prova. La specifica abilità richiesta, la difficoltà e il tempo richiesto sono determinati dalla natura dell'ostacolo. Non si può perquisire un luogo fino a che non si è superato l'ostacolo che lo protegge.

- **Serratura Meccanica:** usata per chiudere porte, accessi, casseforti, persino cassette degli attrezzi e altri contenitori, bisogna avere la chiave o superare una prova di **PER + Scassinare**, la cui difficoltà è determinata dalla complessità della serratura. Se la serratura è danneggiata, arrugginita o versa in cattive condizioni, la gamma delle complicazioni si amplia, assieme al rischio di rompere gli attrezzi da scassinatore.
- **Serratura Elettronica:** spesso considerate più sicure di una semplice serratura meccanica, mentre alcune serrature elettroniche possono essere aperte manualmente (come quelle meccaniche), la maggior parte è controllata da una computer nei paraggi. Per accedere al terminale e aprire la serratura c'è bisogno di una password o di una prova di **INT + Scienza** la cui difficoltà è determinata dalla complessità della sicurezza del computer.
- **Struttura Collassata:** una parte del luogo è collassata e impraticabile, rendendo obbligatorio trovare una strada alternativa o compiere un'impresa atletica per riuscire ad attraversarla. Potrebbe trattarsi di un'area in cui è crollato il soffitto o in cui si è formata una grossa crepa nel pavimento che deve essere attraversata con un salto o arrampicandosi. Un'alternativa potrebbe essere quella di girare intorno all'edificio (con una prova di **PER + Sopravvivenza**), o potrebbe essere necessario fare affidamento alla bruta forza o alla propria coordinazione e senso dell'equilibrio: una prova di **FOR** o **AGI + Atletica**, la cui difficoltà è determinata da quanto sia insidiosa la strada alternativa.

In tutti questi casi di solito ci vuole un numero di minuti pari a dieci volte la difficoltà per superarla, che può essere dimezzato spendendo 2 PA dopo un successo, come sempre. Potrebbe trattarsi del tempo speso a cercare la via migliore attraverso una sezione crollata o simili. Se si è in possesso di una chiave o di una password per una serratura non ci vorrà quasi niente, ma bisogna prima trovarle.

RISCHI

Molti luoghi hanno ancora provviste da saccheggiare proprio perché la loro pericolosità è un deterrente per gli aspiranti sciacalli.

I rischi causano danni a coloro che tentano di saccheggiare un luogo pericoloso. Il tipo di danno dipende dal rischio: caldo o freddo estremi sono danni da Energia, gli oggetti pesanti o affilati infliggono danni Fisici, le sostanze chimiche tossiche equivalgono a danni da Veleno, mentre le radiazioni danno ovviamente danni da Radiazione. I rischi ricadono in due macrocategorie:

- Un rischio **costante**, mentre ci si trova in un luogo rischioso, infligge costantemente pochi danni. Per ogni minuto o ogni dieci minuti (a scelta del GM, a seconda di quanto sia elevato il rischio) trascorsi in un luogo, si soffre 1 di danno. Invece di tirare il dado ogni volta, il GM risolve il tutto alla fine di un'azione: se un'azione causa 1 ogni 10 minuti e si è appena perquisita una casa per 30 minuti, si tirano 3 , piuttosto che 1 per tre volte.
- Un rischio **occasionale** provoca danni solo in circostanze specifiche. Fallire una prova di ricerca, una complicazione in una prova per perquisire o per muoversi all'interno del posto, possono tutte portare ad un rischio occasionale capace di provocare danni: una scintilla che fa avvampare del gas causando un'esplosione, una scarica elettrica che attraversa il personaggio o qualcosa che gli crolla addosso. Alcune possono essere delle trappole messe apposta per scoraggiare o far male agli intrusi, come un cavo d'innesco attaccato a un fucile, tagliole per orsi, mine e via dicendo. La maggior parte dei rischi e delle trappole, quando scattano, infliggono tra 3 e 8 di danno e, nel caso delle trappole, si può usare come statistiche base quelle delle armi presenti nel capitolo **Equipaggiamento** (pag. 84).

I rischi non possono essere davvero evitati. Ci si può difendere con armature e altre misure protettive, ma pochi possono essere prevenuti prima che accadano. Le trappole costituiscono l'eccezione, poiché possono essere disinnescate: in quel caso vengono considerate come un ostacolo che richiede una prova di **AGI** con **Armi Leggere**, **Sopravvivenza** o **Esplosivi**, a seconda del tipo di trappola. La prova ha difficoltà 2 e fallirla significa far scattare i rischi e subire il danno.

TABELLE DI BOTTINO

Ovviamente, entrare e perlustrare è solo una parte della faccenda. Quella importante è il bottino che se ne ricava: dopotutto, è il motivo per cui ci si trova lì.

Ci sono molte categorie di oggetti e il luogo che si sta perquisendo riporta quali categorie di oggetti vi si possono trovare. Una ricerca fruttuosa comporta un numero minimo di oggetti appartenenti ad alcune di queste categorie, ciascuno dei quali viene determinato tirando sulle tabelle qui di seguito.

Le categorie di oggetti sono le seguenti:

- Munizioni
- Armature
- Vestiti
- Cibo
- Bevande
- Sostanze
- Armi (suddivise in A Distanza, Da Mischia e Da Lancio/Esplosivi)
- Stranezze e Articoli di Valore
- Ferraglia

Oggetti Modificati

Nelle tabelle di bottino compaiono alcuni oggetti già modificati, solitamente nelle forme più semplici, come una pistola laser modificata in fucile o una 10mm in versione automatica.

Per ogni categoria di oggetti trovata, tirare sulla relativa tabella. Dopo aver tirato, si può spendere 1 Punto Fortuna per aggiungere o sottrarre al tiro una cifra fino al livello del luogo: praticamente, se si sta perquisendo un luogo di livello 6, spendendo 1 Punto Fortuna dopo aver tirato si può aumentare o ridurre il tiro fino a un massimo di 6.

MUNIZIONI

I dettagli delle munizioni si trovano a pag. 91.

Munizioni Casuali

2D20	MUNIZIONI (QUANTITÀ)	2D20	MUNIZIONI (QUANTITÀ)	2D20	MUNIZIONI (QUANTITÀ)
2	2mm EC (6+3)	15	Combustibile per Lanciafiamme (12+6)	28	Celle di Fusione (14+7)
3	2mm EC (6+3)	16	Combustibile per Lanciafiamme (12+6)	29	Spuntone Sparachiodi (6+3)
4	2mm EC (6+3)	17	Munizioni .45 (9+4)	30	Spuntone Sparachiodi (6+3)
5	Cartucce al Plasma (10+5)	18	Munizioni .45 (9+4)	31	.44 Magnum (4+2)
6	Missile (2+1)	19	10mm (8+4)	32	.44 Magnum (4+2)
7	Nucleo di Fusione (1)**	20	10mm (8+4)	33	5.56mm (8+4)
8	5mm (12+6 ×10)	21	Munizioni .38 (10+5)	34	5.56mm (8+4)
9	5mm (12+6 ×10)	22	Munizioni .38 (10+5)	35	Missile (2+1)
10	Munizioni .50 (4+2)	23	Razzo (2+1)	36	Nucleo di Fusione (1)**
11	Munizioni .50 (4+2)	24	Munizioni .308 (6+3)	37	Cartucce al Plasma (10+5)
12	Munizioni Syringer (4+2)	25	Cartucce per Fucile a Pompa (6+3)	38	MiniNuke (1+1)**
13	Munizioni Syringer (4+2)	26	Cartucce per Fucile a Pompa (6+3)	39	MiniNuke (1+1)**
14	Munizioni Gamma (4+2)	27	Celle di Fusione (14+7)	40	MiniNuke (1+1)**

* i personaggi con il Talento Scroccone ricevono solo +1 per grado ogni Missile in più.

** i personaggi con il Talento Scroccone non ricevono Nuclei di Fusione o MiniNuke aggiuntivi.

ARMATURE

Le armature sono elencate a pag. 130.

Le intelaiature delle Armature Atomiche non sono comprensive di Nucleo di Fusione.

Alcune voci hanno bisogno di un tiro per il luogo. Ciò significa che bisogna tirare sulla tabella dei Punti di Impatto (pag. 28) per determinare quale parte protegga quel pezzo d'armatura, e ritirare ogni risultato non applicabile (come i risultati riguardanti la testa per l'armatura di Cuoio da Predone, poiché non è dotata di casco).

Armature Casuali

2D20	ARMATURA	2D20	ARMATURA	2D20	ARMATURA
2	Pezzo d'Armatura Atomica X-01	15	Armatura di Metallo Rinforzata	28	Armatura di Cuoio Pesante
3	Pezzo d'Armatura Atomica X-01	16	Armatura da Predone Pesante	29	Armatura da Sintetico
4	Pezzo d'Armatura Atomica X-01	17	Armatura della Vault-Tec	30	Pezzo di Armatura Atomica T-51
5	Intelaiatura per Armatura Atomica	18	Armatura da Predone Rinforzata	31	Armatura da Combattimento Pesante
6	Intelaiatura per Armatura Atomica	19	Armatura di Cuoio	32	Armatura da Combattimento Pesante
7	Pezzo d'Armatura Atomica T-60	20	Armatura da Predone Rinforzata	33	Armatura da Sintetico Rinforzata
8	Pezzo d'Armatura Atomica T-60	21	Armatura da Predone	34	Armatura da Sintetico Rinforzata
9	Armatura Pesante per Cani	22	Armatura da Predone Rinforzata	35	Armatura da Predone Rinforzata
10	Armatura Pesante per Cani	23	Armatura di Metallo	36	Intelaiatura per Armatura Atomica
11	Armatura da Combatt. Rinforzata	24	Armatura per Cani Leggera	37	Intelaiatura per Armatura Atomica
12	Armatura Pesante in Metallo	25	Armatura di Cuoio Rinforzata	38	Armatura da Sintetico Pesante
13	Pezzo d'Armatura Atomica da Predone	26	Armatura da Combattimento	39	Armatura da Sintetico Pesante
14	Armatura Media per Cani	27	Pezzo di Armatura Atomica T-45	40	Armatura da Sintetico Pesante

VESTITI

Vestiti e completi si trovano a pag. 122.

Vestiti Casuali

2D20	VESTITI	2D20	VESTITI	2D20	VESTITI
2	Uniforme della Confraternita d'Acciaio	15	Completo da Strada	28	Cappotto Pesante
3	Visiera da Saldatore	16	Vestiti Informali	29	Cappotto Pesante
4	Cappello da Scriba della Confraternita	17	Vestiti Informali	30	Tuta da Lavoro
5	Cappuccio della Confraternita	18	Pelli	31	Tuta da Lavoro
6	Armatura da Scriba della Confraternita d'Acciaio	19	Pelli	32	Cappello Informale
7	Divisa della Confraternita d'Acciaio	20	Bardatura	33	Cappuccio o Cappa
8	Casco Protettivo	21	Bardatura	34	Tuta del Vault
9	Casco dell'Esercito	22	Cappuccio di Iuta	35	Abiti Formali
10	Camice da Laboratorio	23	Cappuccio di Iuta	36	Abiti Formali
11	Camice da Laboratorio	24	Uniforme Militare	37	Cappello Elegante
12	Armatura da Ingegnere	25	Uniforme Militare	38	Maschera Antigas
13	Armatura da Ingegnere	26	Vestiti Resistenti	39	Armatura a Gabbia
14	Completo da Strada	27	Vestiti Resistenti	40	Tuta Hazmat

CIBO

I cibi sono elencati a pag. 149.

Oltre alla tabella di rarità, ce n'è un'altra: foraggiamento. La tabella di foraggiamento riporta cibi che si possono ottenere solo foraggiandosi all'aperto.

Molti cibi elencati nel capitolo **Equipaggiamento** non sono presenti nella tabella qui di seguito. Possono essere ottenuti solo cucinando, attività descritta più avanti in questo capitolo nella sezione Creare, oppure macellando i corpi di creature morte.

Cibi Casuali

2D20	CIBO	2D20	CIBO	2D20	CIBO
2	Bacche	15	Mac and Cheese di BlamCo	28	Fungo Mentale
3	Crostata Perfettamente Conservata	16	Sugar Bomb	29	Granturco
4	Melone (non radioattivo)	17	Carne in Scatola	30	Zucca
5	Carota (non radioattiva)	18	Pork 'n' Beans	31	Cocomero
6	Razioni dell'Istituto	19	InstaMash	32	Fagiolo della Sabbia
7	Sugar Bomb (conservate)	20	Mele Dandy Boy	33	Tato
8	Mutafrutta (non radioattiva)	21	Cibo per Cani in Scatola	34	InstaMash (conservato)
9	Tortine Fancy Lads (conservate)	22	Tortine Fancy Lads	35	Bistecca Salisbury (conservata)
10	Dolcetto	23	Caramelle Gommose	36	Pasta Alimentare
11	Granolama	24	Mutafrutta	37	Ramen Istantaneo
12	Bocconcini di Iguana	25	Patatine	38	Granturco (non radioattivo)
13	Carne Cram	26	Bistecca Salisbury	39	Mac and Cheese di BlamCo (conservato)
14	Carota	27	Uova Ripiene Yum-Yum	40	Bacche

La tabella sul Foraggiamento qui di seguito viene usata per raccogliere cibo da piante selvatiche mentre ci si trova nella Zona Contaminata. Un'ora di foraggiamento e una prova di **PER + Sopravvivenza** con una difficoltà di 1 permettono di trovare su questa tabella un numero di oggetti pari al valore di Sopravvivenza, +1 oggetto ogni PA speso. Tirare una volta per determinare quale oggetto si è trovato.

Foraggiamento

D20	CIBO TROVATO
1-2	Fungo mentale
3-4	Carota
5-6	Granturco
7-8	Zucca
9-10	Anguria
11-13	Mutafrutta
14-15	Granolama
16-17	Fagiolo della Sabbia
18-20	Tato

BEVANDE

Le bevande sono elencate a pag. 160.

C'è una tabella aggiuntiva, separata da quella della rarità: quella della Nuka-Cola, che viene usata quando si saccheggiano dei distributori di Nuka-Cola.

Alcune Bevande elencate nel capitolo **Equipaggiamento** non sono riportate qui di seguito. Possono essere ottenute cucinando, attività descritta più avanti in questo capitolo nella sezione Creare.

Bevande Casuali

2D20	BEVANDA	2D20	BEVANDA	2D20	BEVANDA
2	Vino	15	Birra	28	Latte di Bramino
3	Vino	16	Birra	29	Latte di Bramino
4	Whiskey	17	Birra	30	Latte di Bramino
5	Whiskey	18	Birra	31	Rum
6	Nuka Cherry	19	Acqua Sporca	32	Rum
7	Nuka Cherry	20	Acqua Sporca	33	Rum
8	Nuka Cherry	21	Acqua Sporca	34	Moonshine
9	Nuka-Cola	22	Acqua Sporca	35	Moonshine
10	Nuka-Cola	23	Acqua Sporca	36	Moonshine
11	Nuka-Cola	24	Acqua Purificata	37	Vodka
12	Bourbon	25	Acqua Purificata	38	Vodka
13	Bourbon	26	Acqua Purificata	39	Vino
14	Bourbon	27	Acqua Purificata	40	Vino

La tabella Nuka-Cola, qui di seguito, viene utilizzata quando si trova un distributore di Nuka-Cola durante le ricerche. Tirare due volte per determinarne il contenuto.

Nuka-Cola

D20	OGGETTO
1-8	Vuota
9-12	1+2 bottiglie di vetro (spazzatura, rovistare per 2 materiali comuni ciascuno)
13-15	1 Nuka-Cola
16-17	2 Nuka-Cola
18	1 Nuka-Cola, 1 Nuka Cherry
19	2 Nuka-Cola, 1 Nuka Cherry
20	1 Nuka-Cola Quantum

SOSTANZE

Le Sostanze sono elencate a pag. 164.

Molte Sostanze elencate nel capitolo **Equipaggiamento** non sono presenti nelle tabelle qui di seguito. Si possono ottenere creandole, come descritto nella sezione Creare più avanti in questo capitolo.

Sostanze Casuali

2D20	SOSTANZE	2D20	SOSTANZE	2D20	SOSTANZE
2	Super Stimpak	15	Daddy-O	28	Buffout
3	Calmex	16	Rad-X (diluito)	29	Jet
4	Day Tripper	17	Rad-X (diluito)	30	Jet
5	Addictol	18	Balsamo Curativo	31	Mentat
6	Stimpak	19	Balsamo Curativo	32	Mentat
7	Stimpak	20	Acqua Sporca	33	Rad-X
8	RadAway	21	Acqua Sporca	34	Rad-X
9	RadAway	22	Acqua Sporca	35	Stimpak
10	Psycho	23	Stimpak (Diluito)	36	Stimpak
11	Psycho	24	Stimpak (Diluito)	37	Antibiotici
12	Med-X	25	RadAway (Diluito)	38	Overdrive
13	Med-X	26	RadAway (Diluito)	39	Fury
14	Daddy-O	27	Buffout	40	X-Cell

ARMI A DISTANZA

Le armi a distanza sono elencate a pag. 95.

Le armi a distanza vengono trovate con una quantità standard delle proprie munizioni già presente (riportata nella tabella delle munizioni in questo capitolo e a pag. 91).

Armi a Distanza Casuali

2D20	ARMA A DISTANZA	2D20	ARMA A DISTANZA	2D20	ARMA A DISTANZA
2	Fat Man	11	Fucile laser dell'Istituto (Canna Lunga, Calcio Standard)	20	Fucile artigianale (Canna lunga, Calcio standard)
3	Fat Man	12	Syringer	21	Pistola Artigianale
4	Lanciamissili	13	Fucile da caccia	22	Pistola Artigianale Automatica (Castello Automatico)
5	Lanciamissili	14	Fucile d'Assalto	23	Revolver Artigianale
6	Fucile sparachiodi	15	Moschetto Laser	24	Fucile Artigianale Bolt-action (Canna Lunga, Calcio Standard)
7	Junk Jet	16	Mitragliatrice	25	Pistola Automatica 10mm (Castello Automatico)
8	Lanciafiamme	17	Pistola 10mm	26	Fucile a Doppia Canna
9	Pistola al Plasma	18	Bolt-action Artigianale	27	Pistola .44
10	Fucile Laser	19	Fucile Artigianale Automatico	28	Fucile da Combattimento

2D20	ARMA A DISTANZA	2D20	ARMA A DISTANZA	2D20	ARMA A DISTANZA
29	Fucile da Caccia con Mirino (Canna Lunga, Mirino Corto)	33	Mitragliatore a Canne Rotanti	37	Inceneritore Pesante
30	Fucile a Pompa da Combattimento	34	Fucile al Plasma (Canna Lunga, Calcio Standard)	38	Inceneritore Pesante
31	Pistola Laser dell'Istituto	35	Laser Gatling	39	Pistola Gamma
32	Pistola Laser	36	Fucile Gauss	40	Pistola Gamma

ARMI DA MISCHIA

Le armi da mischia sono elencate a pag. 111.

Armi da Mischia Casuali

2D20	ARMI DA MISCHIA	2D20	ARMI DA MISCHIA	2D20	ARMI DA MISCHIA
2	Guanto da Deathclaw	15	Bastone da Passeggio	28	Chiave Idraulica
3	Shishkebab	16	Bastone da Passeggio	29	Tirapugni
4	Shishkebab	17	Stecca da Biliardo	30	Tirapugni
5	Martello Demolitore	18	Stecca da Biliardo	31	Leva per Ruote
6	Martello Demolitore	19	Coltello a Serramanico	32	Leva per Ruote
7	Ripper	20	Coltello a Serramanico	33	Spada
8	Ripper	21	Asse	34	Spada
9	Guantoni da Boxe	22	Asse	35	Mazza da Baseball in Alluminio
10	Guantoni da Boxe	23	Tubo di Piombo	36	Mazza da Baseball in Alluminio
11	Manganello	24	Tubo di Piombo	37	Pugno Potenziato
12	Manganello	25	Mattarello	38	Pugno Potenziato
13	Machete	26	Mattarello	39	Super Martello
14	Machete	27	Chiave Idraulica	40	Super Martello

ARMI DA LANCIO/ESPLOSIVI

Le armi da lancio sono elencate a pag. 119, gli esplosivi a pag. 120.

Gli oggetti sono trovati nelle quantità riportate.

Armi da Lancio ed Esplosivi Casuali

2D20	ARMI DA LANCIO / ESPLOSIVI	2D20	ARMI DA LANCIO / ESPLOSIVI	2D20	ARMI DA LANCIO / ESPLOSIVI
2	1 Granata Nuka	15	2+1 Giavellotti	28	2+1 Bottiglie Molotov
3	1 Mina a Impulsi	16	2+1 Giavellotti	29	2+1 Bottiglie Molotov
4	1 Mina a Impulsi	17	2+1 Giavellotti	30	2+1 Tomahawk
5	1 Mina al Plasma	18	2+1 Giavellotti	31	2+1 Tomahawk
6	1 Mina al Plasma	19	2+1 Giavellotti	32	2+1 Tomahawk
7	1 Mina a Tappi	20	4+2 Coltelli da Lancio	33	1 Mina a Frammentazione
8	1 Mina a Tappi	21	4+2 Coltelli da Lancio	34	1 Mina a Frammentazione
9	1 Mina a Tappi	22	4+2 Coltelli da Lancio	35	1 Mina a Frammentazione
10	2+1 Granate a Frammentazione	23	2+1 Palle da Baseball Esplosive	36	1 Granata al Plasma
11	2+1 Granate a Frammentazione	24	2+1 Palle da Baseball Esplosive	37	1 Granata al Plasma
12	2+1 Granate a Frammentazione	25	2+1 Palle da Baseball Esplosive	38	1 Granata a Impulsi
13	2+1 Bottiglie Molotov	26	2+1 Palle da Baseball Esplosive	39	1 Granata a Impulsi
14	2+1 Bottiglie Molotov	27	2+1 Palle da Baseball Esplosive	40	1 Mina Atomica

STRANEZZE E ARTICOLI DI VALORE

Queste tabelle coprono una varietà di articoli differenti che non sono riportati nelle altre. Al contrario delle altre tabelle di bottino, qui serve tirare 3d20 invece che 2d20.

Oggetti Insoliti

Nella tabella delle stranezze compaiono degli oggetti che non sono descritti da nessun'altra parte.

Appunti e Olonastri

Si tratta di uno o più fogli di carta, o di un singolo olonastro, appartenuti a qualcuno che si trovava prima in quel posto. Possono essere reperti risalenti a prima della Grande Guerra, o diari tenuti da altri sopravvissuti che sono passati di lì anni o addirittura decenni prima. Non hanno un valore vero e proprio, ma spesso contengono informazioni utili. Il GM decide le informazioni riportate nell'olonastro o nei fogli, che possono essere la via per una località fino a quel momento sconosciuta, degli indizi riguardo un segreto da scoprire, una rara ricetta, qualcosa che fa sorgere nuove domande o semplicemente delle informazioni aggiuntive sull'organizzazione del mondo della Zona Contaminata.

Contenitore

Può trattarsi di una grossa sacca da viaggio, di un frigo portatile, di un cestino da picnic o qualche altro tipo di contenitore non sigillato. Di solito portatile, è probabile che siano stati fatti cadere da dei sopravvissuti che sono già stati in quel luogo e non fanno parte degli oggetti che solitamente vi si potrebbero trovare. Il GM sceglie una categoria di oggetti: il contenitore contiene un oggetto tirato dalla tabella di quegli oggetti, con rarità pari a quella del contenitore.

Contenitore Sigillato

Scatole di munizioni, armadietti, cassette degli attrezzi chiuse a chiave e così via; qualcuno si è preso la briga di sigillare questo contenitore, per cui ci dev'essere qualcosa di interessante dentro. Per aprire il lucchetto bisogna effettuare e superare una prova di **PER + Scassinare** con difficoltà pari alla rarità del contenitore: al suo interno ci sono due oggetti provenienti da categorie scelte dal GM, di rarità pari a quella del contenitore.

Chiave

Si tratta di una chiave o di un appunto con una password per computer. Ai fini del gioco, ogni chiave apre una serratura di rarità pari o inferiore a quella della chiave (o, nel caso di una password, sblocca un computer di quella difficoltà). Può essere usata in quello stesso luogo come in un altro.

Stranezze e Articoli di Valore

3D20	STRANEZZA/ARTICOLO DI VALORE	3D20	STRANEZZA/ARTICOLO DI VALORE	3D20	STRANEZZA/ARTICOLO DI VALORE
3	Campo Di Rigenerazione	12	Mod di Diagnostica	21	Attrezzi da Scassinatore
4	Campo Di Rigenerazione	13	Contatore Geiger	22	Lettore di Olonastri
5	Denaro Prebellico dal valore pari a 5d20 Tappi	14	Borsa da Medico	23	Zaino Grande
6	Denaro Prebellico dal valore pari a 5d20 Tappi	15	Rivista (vedere pag. 172)	24	Denaro Prebellico dal valore pari a 3d20 Tappi
7	5d20 Tappi	16	Denaro Prebellico dal valore pari a 4d20 Tappi	25	3d20 Tappi
8	5d20 Tappi	17	4d20 Tappi	26	Mod Bollitore Integrato
9	5d20 Tappi	18	Contenitore	27	1+2 Razzi Segnalatori
10	Campo Stealth	19	Mod di Rilevamento Pericoli	28	Denaro Prebellico dal valore pari a 2d20 Tappi
11	Sensori di Ricognizione	20	Radio	29	2d20 Tappi

3D20	STRANEZZA/ARTICOLO DI VALORE	3D20	STRANEZZA/ARTICOLO DI VALORE	3D20	STRANEZZA/ARTICOLO DI VALORE
30	2+1 Forcine	41	Strumento Multiuso	52	Chiave
31	1d20 Tappi	42	Modulo di Hackeraggio	53	Chiave
32	Denaro Prebellico dal valore pari a 1d20 Tappi	43	Modulo da Scassinatore	54	Chiave
33	4+2 Forcine	44	Contenitore Sigillato	55	10+5 Forcine
34	Zaino Piccolo	45	8+4 Forcine	56	10+5 Forcine
35	Torcia	46	Stealth Boy	57	10+5 Forcine
36	Appunti o Olonastro	47	Cassetta degli Attrezzi Deluxe	58	Diffusore di Stimpak
37	6+3 Forcine	48	Pila	59	Diffusore di Stimpak
38	Kit di Riparazione per Robot	49	Mod di Analisi Comportamentale	60	Bobine Tesla
39	Kit di Primo Soccorso	50	Bobine Radioattive		
40	Lanterna	51	Sensori		

FERRAGLIA

Sull'immediato, le cianfrusaglie apportano un beneficio minimo a parte il divertimento e la nostalgia, ma restano potenzialmente preziose per via dei materiali di cui sono composte.

Non hanno alcun effetto sulle regole. L'unico loro effetto è quello di venire trovate e scomposte in materiali utili, che possono essere utilizzati per riparare o creare altri oggetti.

Quando si trova della ferraglia durante un saccheggio, tirare 2d20, che equivarrà alla quantità di cianfrusaglia recuperata. Ogni oggetto considerato ferraglia ha peso pari a 900 gr e ha un valore commerciale di 2 tappi. Si può spendere 1 Punto Fortuna per aumentare il numero di cianfrusaglie di un valore pari alla propria **FRT.**

Si possono recuperare materiali sia dalla ferraglia che da altri oggetti di cui ci si vuole disfare per usarli in seguito al fine di riparare o costruire qualcosa; per farlo bisogna avere gli strumenti e le strutture adeguate, come un tavolo da lavoro.

Recuperare oggetti richiede 10 minuti a oggetto recuperato e c'è bisogno di effettuare una prova di **INT + Riparare** di difficoltà 0. Si deve tirare 1 per ogni cianfrusaglia recuperata: si ottengono **materiali comuni** in quantità pari al totale tirato. Si può tirare +1 per ogni PA speso dopo aver avuto successo nella prova, recuperando in maniera più efficiente e assicurandosi più materiali.

- Se si ha il talento Riciclatore, per ogni effetto tirato si riceve anche un **materiale inusuale**. Se si è di livello 2, si riceve anche un **materiale raro** ogni due Effetti tirati.
- **Gli oggetti di consumo non possono essere recuperati:** non si possono scindere composti chimici, né far tornare cruda della carne cotta.
- **Non si possono recuperare munizioni:** i mezzi per farlo richiedono strumenti quasi totalmente impossibili da trovare nella Zona Contaminata.

I **materiali comuni** comprendono legno, acciaio, plastica, gomma, pelli, cemento, osso e ceramica: tutte sostanze che è facile trovare e recuperare. Una singola unità di materiali comuni costa 1 tappo e pesa mezzo chilo.

I **materiali inusuali** sono più rari e difficili da recuperare e includono rame, alluminio, cuoio e argento, così come sughero, vetro, fertilizzante, vetroresina e piccoli componenti come ingranaggi, molle e viti. Una singola unità di materiali inusuali costa 3 tappi e pesa mezzo chilo.

I **materiali rari** sono i più introvabili e difficili da recuperare. Amianto, trama balistica, circuiti, fibra ottica, sostanze chimiche corrosive e antisettiche, persino materiali nucleari si possono trovare in molti oggetti, ma sono difficili da recuperare. Una singola unità di materiali rari costa 5 tappi e pesa mezzo chilo.

CREARE

Nella Zona Contaminata la maggior parte di ciò di cui si ha bisogno per sopravvivere può essere trovata, rubata, saccheggiata o scambiata... ma è pur sempre solo una parte. Per la propria sopravvivenza a lungo termine bisogna essere più intraprendenti, fatto che spesso implica imparare a crearsi le cose da soli o farsi amico qualcuno che lo sa fare.

Questo processo viene collettivamente definito creare, termine che comprende l'assemblaggio e la modifica di armi e armature, la riparazione di oggetti danneggiati, il cucinare cibo, creare sostanze ed esplosivi improvvisati.

Il processo di creazione permette di creare e personalizzare gli oggetti di cui il personaggio si serve e di ottenere un vantaggio nei confronti dei pericoli della Zona Contaminata.

BANCHI DI LAVORO

La prima cosa di cui si ha bisogno per creare sono gli strumenti adatti e un posto in cui poterli usare. Questi spazi sono compresi nel termine collettivo "banchi da lavoro".

- Un **banco di lavoro per armature** ha gli strumenti adatti per lavorare su armature e indumenti, anche se non sulle Armature Atomiche. Quando si crea su di esso, si usano l'abilità Riparare e i vantaggi del talento Armaiolo.
- Un **laboratorio chimico** ha gli strumenti necessari per mischiare elementi chimici al fine di ottenere sostanze, esplosivi e munizioni Syringer. Quando si crea su di esso, si usano le abilità Scienza ed Esplosivi e i vantaggi dei talenti Chimico e Esperto in Demolizione.
- Una **cucina da campo** fornisce una fiamma viva e gli strumenti necessari per cucinare cibo e bevande. Quando si crea con essa, si usa l'abilità Sopravvivenza.
- Un **banco di lavoro per Armature Atomiche** è una piattaforma su cui lavorare su un'Armatura Atomica. Quando si crea su di esso, si usano le abilità Scienza e Riparare e si possono sfruttare i vantaggi dei talenti Armaiolo e Scienza!
- Un **banco di lavoro per robot** ha lo spazio e gli strumenti necessari per modificare un robot. Quando si crea su di esso, si usano le abilità Riparare e Scienza e si possono sfruttare i vantaggi del talento Esperto di Robotica.
- Un **banco di lavoro per armi** è dotato degli strumenti per lavorare su diverse armi. Quando si crea su di esso, si usano le abilità Riparare e Scienza e si possono sfruttare i vantaggi dei talenti Fanatico delle Armi, Scienza e Fabbro.

Ci si può imbattere in questi banchi in tutta la Zona Contaminata, solitamente in aree abitate. I PNG ostili potrebbero non vedere troppo di buon occhio il fatto che si usino le loro strutture, mentre gli amici potrebbero dare il permesso di usarli come ricompensa per averli aiutati.

L'eccezione sono le cucine da campo: essendo relativamente piccole e semplici, possono essere montate praticamente ovunque. A pag. 216 si può trovare come creare una cucina da campo.

IMPARARE RICETTE E CREARE OGGETTI

La seconda parte del processo di creazione consiste nell'imparare le ricette. Ogni ricetta descrive come creare uno specifico oggetto, spiega quali ingredienti servano e quanto sia difficile.

- Le ricette comuni, conosciute da tutti, sono definite standard.
- Le ricette inusuali si imparano acquisendo certi talenti nel corso dello sviluppo del PG.
- Le ricette rare possono essere imparate solo da una persona specifica o trovando una copia scritta. È il GM a decidere se renderle disponibili, magari sotto forma di ricompensa o come un appunto o un olonastro trovato durante un saccheggio.

Ogni ricetta ha una sua Complessità, che rappresenta quanto sia difficile da assemblare. Sono elencate anche le abilità necessarie per creare l'oggetto, oltre ad eventuali talenti necessari per impararla. I materiali necessari alla creazione dell'oggetto vanno in base al valore di difficoltà.

Quando si prova a creare un oggetto, bisogna effettuare una prova di abilità usando INT + l'abilità richiesta, la cui difficoltà è pari alla Complessità della ricetta meno i gradi del PG in quell'abilità (fino a un minimo di 0). Se la difficoltà finale è pari a zero, si può decidere di avere successo senza tirare. Per creare un oggetto si impiega un'ora (che, se si ha successo, viene dimezzata spendendo 2 PA, mentre ogni complicazione aggiunge mezz'ora in più), eccetto che con una cucina da campo, sulla quale bastano venti minuti (che si allungano solo di dieci minuti per ogni complicazione.)

Se si ha successo nella prova di abilità, si crea l'oggetto desiderato. Se si fallisce, non si crea l'oggetto. Se si stava creando usando un laboratorio chimico o una cucina da campo, fallendo la prova si consumano tutti gli ingredienti. Può anche succedere che, a seguito di un tiro di abilità fallito, tutti gli ingredienti vengano sprecati o persi.

RIPARARE

Molti oggetti non possono essere creati dal nulla, a meno che non si possiedano utensili di precisione estremamente difficili da trovare, che vanno al di là dello scopo di queste regole, ma possono sempre essere riparati quando vengono danneggiati o si deteriorano per l'uso.

Per riparare del tutto un oggetto bisogna avere il giusto banco da lavoro, materiali definiti dalla rarità dell'oggetto che si ripara (riportati in dettaglio nella tabella qui di seguito) e superare una prova di **INT + Riparare** con difficoltà pari alla rarità dell'oggetto. Se si possiede un altro oggetto dello stesso tipo (per esempio, se si sta provando a riparare una pistola 10mm e se ne ha un'altra a disposizione), vi si può attingere durante la riparazione: in questo modo si hanno i materiali necessari e si riduce la difficoltà di 1. In genere serve mezz'ora, ma viene dimezzata a quindici minuti spendendo 2 PA dopo aver avuto successo, mentre le complicazioni potrebbero aggiungere quindici minuti in più.

Materiali Necessari per Riparare Oggetti

RARITÀ DELL'OGGETTO	MATERIALI NECESSARI ALLA RIPARAZIONE
0	1 Materiale Comune
1	2 Materiali Comuni
2	2 Materiali Comuni, 1 Materiale Inusuale
3	2 Materiali Comuni, 2 Materiali Inusuali
4	2 Materiali Comuni, 2 Materiali Inusuali, 1 Materiale Raro
5	3 Materiali Comuni, 3 Materiali Inusuali, 1 Materiale Raro

Quando si ripara un oggetto, bisogna aumentare la portata delle complicazioni della riparazione di 1 per ogni mod che l'oggetto possiede: gli oggetti modificati sono più infidi da riparare e ci sono molte più probabilità che qualcosa vada storto. Le complicazioni possono rendere le riparazioni più lunghe, come accennato prima, o far sprecare ulteriori materiali.

LISTA DELLE RICETTE

Nelle tabelle seguenti sono riportate le ricette che si possono usare per creare mod e oggetti, raggruppate per tipo di banco da lavoro.

MATERIALI

A meno che una delle ricette sotto riportate non specifichi i materiali richiesti, tutte usano gli stessi materiali, che sono determinati a seconda della complessità della ricetta.

Materiali Necessari per Ricette Complesse

COMPLESSITÀ	MATERIALI NECESSARI
1	Materiali comuni ×2
2	Materiali comuni ×3
3	Materiali comuni ×4, materiali inusuali ×2
4	Materiali comuni ×5, materiali inusuali ×3
5	Materiali comuni ×6, materiali inusuali ×4, materiali rari ×2
6	Materiali comuni ×7, materiali inusuali ×5, materiali rari ×3
7	Materiali comuni ×8, materiali inusuali ×6, materiali rari ×4

BANCO DA LAVORO PER ARMATURE

Le ricette qui di seguito creano mod per vestiti, completi e armature.

TIPO DI ARMATURA	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
TRAMA BALISTICA				
Trama Balistica	3	–	Riparare	Raro
Trama Balistica Mk II	3	Armaiolo 1	Riparare	Raro
Trama Balistica Mk III	3	Armaiolo 2	Riparare	Raro
Trama Balistica Mk IV	3	Armaiolo 3	Riparare	Raro
Trama Balistica Mk V	3	Armaiolo 4	Riparare	Raro
RIVESTIMENTO TUTA DEL VAULT				
Rivestimento Isolante	2	–	Riparare	Comune
Rivestimento Trattato	3	Armaiolo 2	Riparare	Inusuale
Rivestimento Resistente	4	Armaiolo 3	Riparare	Inusuale
Rivestimento Protettivo	5	Armaiolo 4, Scienza! 2	Riparare	Inusuale
Rivestimento Schermato	6	Armaiolo 4, Scienza! 4	Riparare	Inusuale
MATERIALI PER ARMATURA DA COMBATTIMENTO				
Rinforzato	3	–	Riparare	Comune
Ombrato	4	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Fibra di Vetro	5	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
In Polimeri	6	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale

TIPO DI ARMATURA	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
MATERIALI PER ARMATURA DI CUOIO				
Cuoio Bollito	2	–	Riparare	Comune
Cuoio Fasciato	3	–	Riparare	Comune
Cuoio Trattato	4	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Cuoio Ombrato	5	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Cuoio Borchiato	6	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
MATERIALI PER ARMATURA IN METALLO				
Metallo Verniciato	2	–	Riparare	Comune
Metallo Smaltato	3	Armaiolo 1	Riparare	Comune
Metallo Ombrato	4	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Metallo in Lega	5	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Metallo Lucidato	6	Armaiolo 2	Riparare	Inusuale
MATERIALI PER ARMATURA DA PREDONE				
Saldata	2	–	Riparare	Comune
Rinvenuta	3	–	Riparare	Comune
Temprata	4	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Indurita	5	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
MATERIALI PER ARMATURA DA SINTETICO				
Laminato	4	–	Riparare	Comune
In Resina	5	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Di Microcarbonio	6	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
In Nanofilamenti	7	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
MOD PER ARMATURE				
Leggera	2	–	Riparare	Comune
Capiente	2	–	Riparare	Inusuale
Ammortizzata (Solo Gambe)	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Imbottita (Solo Torace)	3	–	Riparare	Comune
Lavorata (Solo Braccia)	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Picchiatore (Solo Braccia)	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Attenuata (Solo Gambe)	4	Armaiolo 2	Riparare	Inusuale
Molto Capiente	4	Armaiolo 2	Riparare	Inusuale
Rivestimento d'Amianto (Solo Torace)	4	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Stabilizzata (Solo Braccia)	4	Armaiolo 2	Riparare	Inusuale
Aerodinamica (Solo Braccia)	5	Armaiolo 3	Riparare	Inusuale
Piombata	5	Armaiolo 2, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
Ultraleggera	5	Armaiolo 3	Riparare	Inusuale
Alta Densità (Solo Torace)	6	Armaiolo 3	Riparare	Inusuale
Bilanciata (Solo Braccia)	6	Armaiolo 4	Riparare	Inusuale
Pneumatica (Solo Torace)	6	Armaiolo 4	Riparare	Inusuale
BioCommMesh (Solo Torace)	7	Armaiolo 4, Scienza! 2	Riparare	Inusuale

LABORATORIO CHIMICO

Gli oggetti creati in un laboratorio chimico riportano i materiali precisi che servono per crearli. Molti di essi hanno bisogno di altri beni di consumo come materiali.

OGGETTO CHIMICO	MATERIALI	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
SOSTANZA					
Antibiotici	Materiali Rari ×2 Fungo Luminescente ×3 Acqua Purificata ×2 Stimpak ×3	4	Chimico	Scienza	Inusuale
Bevanda Rinfrescante	Materiali Rari ×3 Sacca di Sangue Acqua Purificata ×2 RadAway ×2 Stimpak ×1	5	–	Scienza	Comune
Buffjet	Buffout ×1, Jet ×1	2	–	Scienza	Comune
Bufftat	Buffout ×1, Mentat ×1	2	–	Scienza	Comune
Fury	Syringer Berserk ×1 Buffout ×1	2	Chimico	Scienza	Inusuale
Jet	Materiali Inusuali ×2 Materiali Comuni ×1	2	–	Scienza	Comune
Jet Fuel	Combustibile per Lanciafiamme ×5, Jet ×1	2	Chimico	Scienza	Inusuale
Kit per Riparazione dei Robot	Materiali Rari ×2 Celle di Fusione ×4 Materiali Inusuali ×2 Materiali Comuni ×1	4	–	Scienza	Comune
Mentat	Detergente Abraxo ×1 Funghi Mentali ×2 Materiali Inusuali ×1	3	–	Scienza	Comune
Mentat all'Arancia	Materiali Inusuali ×1 Carote ×3 Mentat ×1	3	–	Scienza	Comune

OGGETTO CHIMICO	MATERIALI	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Mentat ai Frutti di Bosco	Materiali Rari ×1 Mentat ×1 Bacca ×2	3	–	Scienza	Comune
Mentat all'Uva	Girafiore ×2 Mentat ×1 Whiskey ×1	3	–	Scienza	Comune
Overdrive	Materiali rari ×2 Nuka-Cola ×1 Psycho ×1	3	Chimico	Scienza	Inusuale
Psycho	Materiali Rari ×2 Girafiore ×2 Stimpak ×1	4	–	Scienza	Comune
Psycho Jet	Jet ×1 Psycho ×1	2	–	Scienza	Comune
Psychobuff	Buffout ×1 Psycho ×1	2	–	Scienza	Comune
Rad-X Diluito	Rad-X ×1 Acqua Purificata ×1	2	–	Scienza	Comune
RadAway Diluito	RadAway ×1 Acqua Purificata ×1	2	–	Scienza	Comune
Sacca di Sangue Luminescente	Materiali Rari ×1 Sacca di Sangue ×1 Sangue Radioattivo ×1	3	–	Scienza	Comune
Skeeto Spit	Sacca di Sangue ×1 Foglia di Sangue ×1 Materiali Inusuali ×1 Materiali Comuni ×1	4	–	Scienza	Comune
Stimpak	Antisettico ×2 Sacca di Sangue ×1 Materiali Comuni ×1	3	–	Scienza	Comune
Stimpak Diluito	Stimpak ×1 Acqua Purificata ×1	2	–	Scienza	Comune
Ultra Jet	Foglia di Sangue ×1 Materiali Inusuali ×1, Jet ×1 Materiali Comuni ×1	4	Chimico	Scienza	Inusuale
ESPLOSIVI					
Bottiglia Molotov	Materiali Comuni ×3 Materiali Inusuali ×2	4	–	Esplosivi	Inusuale
Granata a Frammentazione	Materiali Comuni ×2 Materiali Inusuali ×3	5	Esperto in Demolizione	Esplosivi	Inusuale
Granata a Impulsi	Materiali Inusuali ×3 Materiali Rari ×2	5	Esperto in Demolizione, Scienza! 2	Esplosivi	Inusuale
Granata al Plasma	Materiali Inusuali ×3 Materiali Rari ×2	5	Esperto in Demolizione, Scienza! 3	Esplosivi	Inusuale

OGGETTO CHIMICO	MATERIALI	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Mina a Frammentazione	Materiali Comuni ×2 Materiali Inusuali ×3	5	Esperto in Demolizione	Esplosivi	Inusuale
Mina a Impulsi	Materiali Inusuali ×3 Materiali Rari ×2	5	Esperto in Demolizione, Scienza! 2	Esplosivi	Inusuale
Mina a Tappi	Materiali Comuni ×4 Materiali Inusuali ×1	5	Esperto in Demolizione	Esplosivi	Inusuale
Mina al Plasma	Materiali Inusuali ×3 Materiali Rari ×2	5	Esperto in Demolizione, Scienza! 3	Esplosivi	Inusuale
Palla da Baseball Esplosiva	Materiali Comuni ×3 Materiali Inusuali ×2	5	Esperto in Demolizionei	Esplosivi	Inusuale
MUNIZIONI SYRINGER					
Berserk	Materiali Comuni ×1 Bourbon ×1 Acqua Sporca ×1 Materiali Comuni ×1	4	–	Scienza	Comune
Dissanguante	Materiali Inusuali ×2 Materiali Comuni ×1	3	–	Scienza	Comune
Endangerol	Materiali Inusuali ×3 Med-X ×1	4	–	Scienza	Comune
Larva di Mosca Mutante	Ghiandola di Mosca Mutante ×1 Materiali Inusuali ×1 Psycho ×1	3	–	Scienza	Comune
Nube Mentale	Detergente Abraxo ×1 Amianto ×2 Materiali Inusuali ×1 Acqua Purificata ×1	4	–	Scienza	Comune
Pace	Mutafrutta ×2 Nuka-Cola ×1 Materiali Comuni ×1	3	–	Scienza	Comune
Pancia Gialla	Materiali Inusuali ×5	4	–	Scienza	Comune
Paralizzanti	Acqua sporca ×1 Materiali Inusuali ×2 Materiali Comuni ×1 Pungiglione di Stingwing ×1 Bacca ×2	5	–	Scienza	Comune
Veleno di Scorpione Radioattivo	Materiali Inusuali ×1 Pungiglione di Scorpione Radioattivo ×1 Materiali Comuni ×1	3	–	Scienza	Comune

CUCINA DA CAMPO

Una cucina da campo si può creare senza utilizzare un banco da lavoro, seguendo la seguente ricetta. Funziona per otto ore, dopo le quali deve essere riparata; per ripararla basta un Materiale comune (legno e altri materiali infiammabili per far ripartire la fiamma).

Gli oggetti creati con una cucina da campo riportano i materiali specifici richiesti per la loro creazione. Molti di essi hanno bisogno di altri oggetti di consumo, di solito altri cibi o bevande, come materiali.

OGGETTO DA CUCINA	MATERIALI	COMPLESSITÀ	ABILITÀ	RARITÀ
BANCO DA LAVORO				
Cucina da campo	Materiali Comuni ×2	2	Sopravvivenza	Comune
BEVANDE				
Acqua Purificata	Acqua Sporca ×3	1	Sopravvivenza	Comune
Dirty Wastelander	Mutafrutta ×1 Nuka-Cola ×1 Whiskey ×2	3	Sopravvivenza	Raro
Succo di Bacca	Acqua Purificata ×1 Bacche ×1	2	Sopravvivenza	Comune
Succo di Cocomero	Acqua Purificata ×1 Cocomero ×1	2	Sopravvivenza	Comune
Succo di Mutafrutta	Acqua Purificata ×1 Mutafrutta ×1	2	Sopravvivenza	Comune
Succo di Tato	Acqua Purificata ×1 Tato ×1	2	Sopravvivenza	Comune
CIBO				
Arrosto di Yao Guai	Carota ×1, Tato ×1 Carne di Yao Guai ×1	3	Sopravvivenza	Raro
Bistecca di Deathclaw	Carne di Deathclaw ×1	1	Sopravvivenza	Comune
Bistecca di Regina dei Mirelurk	Carne di Regina dei Mirelurk ×1	1	Sopravvivenza	Comune
Bistecca di Scorpione Radioattivo	Carne di Scorpione Radioattivo ×1	1	Sopravvivenza	Comune
Bistecca di Succhiasangue	Carne di Succhiasangue ×1	1	Sopravvivenza	Comune
Bistecca Ribeye	Carne di Bramino ×1	1	Sopravvivenza	Comune

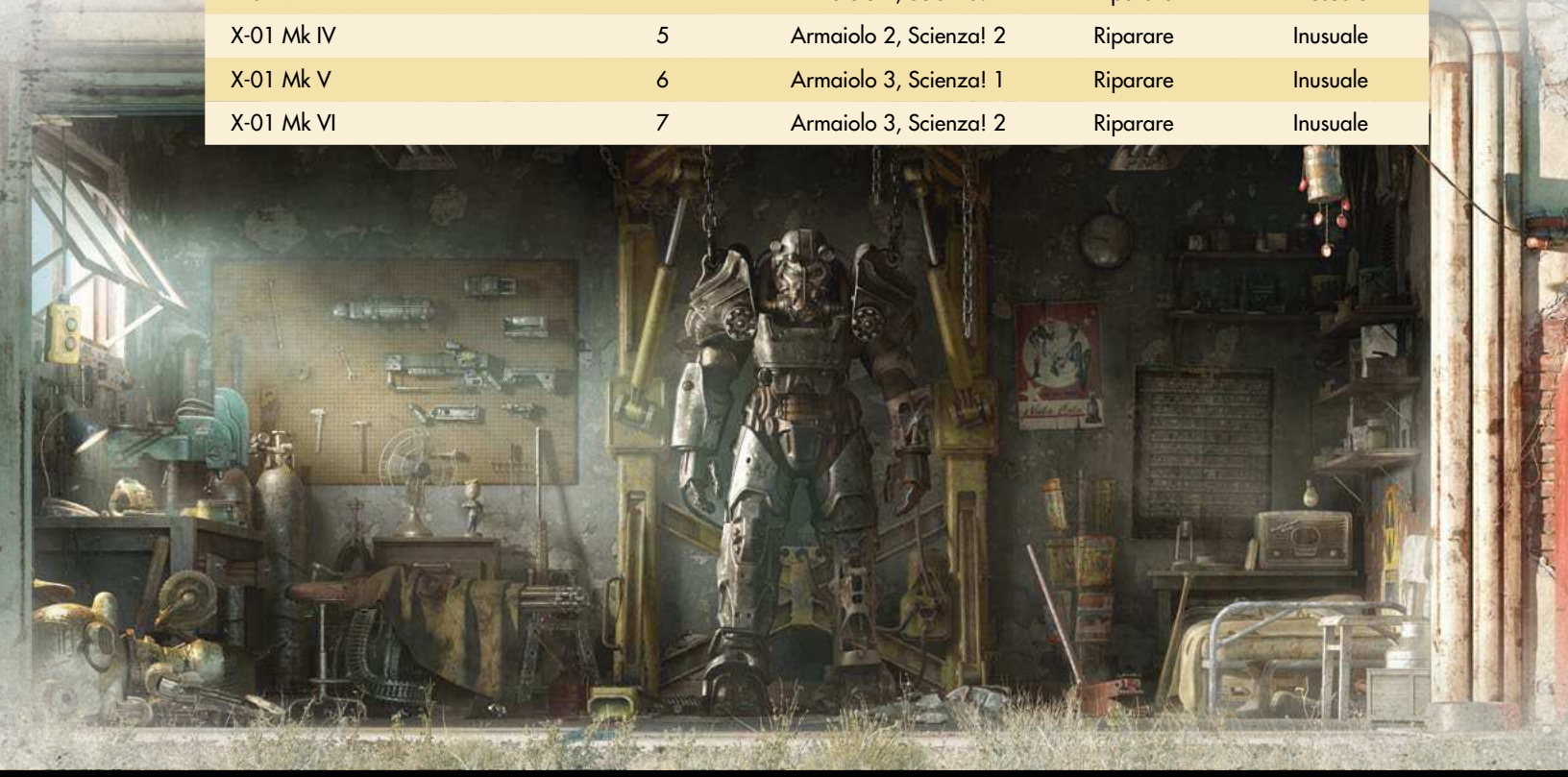
OGGETTO DA CUCINA	MATERIALI	COMPLESSITÀ	ABILITÀ	RARITÀ
Bocconcini di Scoiattolo Croccanti	Bocconcini di Scoiattolo ×1	1	Sopravvivenza	Comune
Carne a Guscio Morbido Cotta	Carne di Mirelurk a Guscio Morbido ×2	1	Sopravvivenza	Comune
Carne Arrosto di Mirelurk	Carne di Mirelurk ×2	1	Sopravvivenza	Comune
Cervo Radioattivo Grigliato	Carne di Cervo Radioattivo ×1	1	Sopravvivenza	Comune
Costolette di Bastardino	Carne di Cane Meticcio ×1	1	Sopravvivenza	Comune
Costolette di Segugio Mutante	Carne di Segugio Mutante ×1	1	Sopravvivenza	Comune
Costolette di Yao Guai	Carne di Yao Guai ×1	1	Sopravvivenza	Comune
Filetto di Stingwing	Carne di Stingwing ×1	1	Sopravvivenza	Comune
Minestrone	Carota ×1 Acqua Sporca ×1 Tato ×1	3	Sopravvivenza	Comune
Mosca Mutante Arrosto	Carne di Mosca Mutante ×2	1	Sopravvivenza	Comune
Omelette di Deathclaw	Sacca di Sangue ×1 Uova di Deathclaw ×1	2	Sopravvivenza	Comune
Omelette di Uova di Mirelurk	Acqua Sporca ×1 Uova di Mirelurk ×1	2	Sopravvivenza	Comune
Omelette di Uova di Scorpione Radioattivo	Acqua Purificata ×1 Uova di Scorpione Radioattivo ×1	2	Sopravvivenza	Comune
Pezzi di Ratto Talpa	Carne di Ratto Talpa ×2	1	Sopravvivenza	Comune
Ramen Istantaneo	Acqua Sporca ×1 Granolama ×1	2	Sopravvivenza	Raro
Scarafaggio Radioattivo Gligliato	Carne di Scarafaggio Radioattivo ×3	1	Sopravvivenza	Comune
Spiedino di Iguana	Bocconcini di Iguana ×1 Materiali Comuni ×1	2	Sopravvivenza	Comune
Spiedino di Scoiattolo	Bocconcini di Scoiattolo ×1 Materiali Comuni ×1	2	Sopravvivenza	Comune
Stufato di Cervo Radioattivo	Zucca ×1 Carne di Cervo Radioattivo ×1 Fagiolo della Sabbia ×1 Vodka ×1	4	Sopravvivenza	Raro
Tortino di Mirelurk	Uovo di Mirelurk ×1 Carne di Mirelurk ×1 Materiali Inusuali ×1 Granolama ×1	4	Sopravvivenza	Raro
Zuppa di Iguana	Carota ×1 Acqua sporca ×1 Bocconcini di Iguana ×3	3	Sopravvivenza	Comune

ZAP THAT THIRST!
Nuka Cola
Nuka Cola

BANCO DA LAVORO PER ARMATURA ATOMICA

Le migliorie al Torace di un'armatura atomica hanno bisogno di un'unità aggiuntiva di Materiali Inusuali. A parte questa eccezione, migliorare qualsiasi pezzo di un'armatura atomica è sempre la stessa cosa, per cui le ricette qui di seguito considerano ogni punto d'impatto nella stessa maniera.

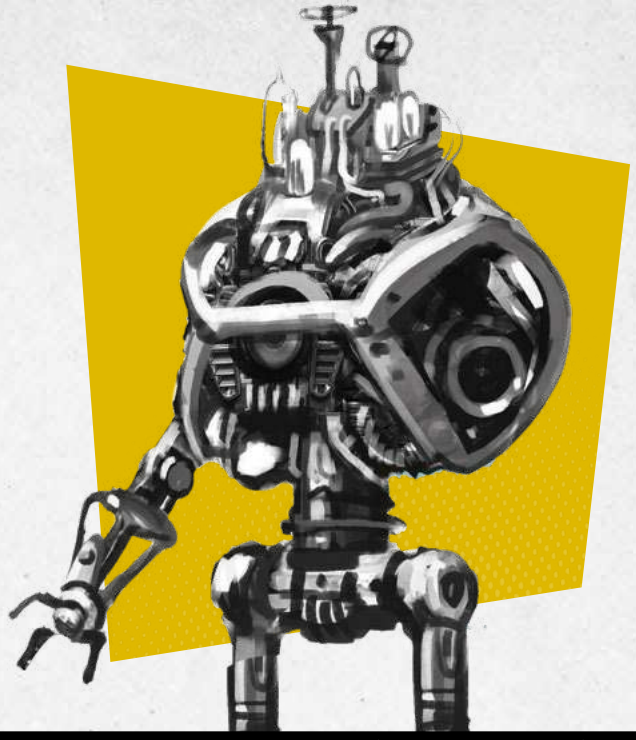
PARTE DI ARMATURA ATOMICA	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
MIGLIORAMENTI PER ARMATURA ATOMICA				
Predone II	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
T-45b	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
T-45c	4	Armaiolo 2	Riparare	Inusuale
T-45d	5	Armaiolo 2, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
T-45e	6	Armaiolo 3, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
T-45f	7	Armaiolo 3, Scienza! 2	Riparare	Inusuale
T-51b	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
T-51c	4	Armaiolo 2	Riparare	Inusuale
T-51d	5	Armaiolo 2, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
T-51e	6	Armaiolo 3, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
T-51f	7	Armaiolo 3, Scienza! 2	Riparare	Inusuale
T-60b	3	–	Riparare	Comune
T-60c	4	Armaiolo 1, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
T-60d	5	Armaiolo 2, Scienza! 2	Riparare	Inusuale
T-60e	6	Armaiolo 3, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
T-60f	7	Armaiolo 3, Scienza! 2	Riparare	Inusuale
X-01 Mk II	3	–	Riparare	Comune
X-01 Mk III	4	Armaiolo 1, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
X-01 Mk IV	5	Armaiolo 2, Scienza! 2	Riparare	Inusuale
X-01 Mk V	6	Armaiolo 3, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
X-01 Mk VI	7	Armaiolo 3, Scienza! 2	Riparare	Inusuale



PARTE DI ARMATURA ATOMICA	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
SISTEMI PER ARMATURA ATOMICA				
Ammortizzatori Calibrati	4	Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Apertura Esplosiva	5	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Assemblaggio Nucleo	5	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Bobine Tesla	5	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Bracciali Idraulici	4	Fabbro 3	Riparare	Inusuale
Bracciali Ottimizzati	2	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
Bracciali Tesla	6	Fabbro 3, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
Database Interno	4	Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Depuratore Ematico	4	Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Dinamo Cinetica	6	Scienza! 4	Scienza	Inusuale
Filtro Antiradiazioni	4	Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Interfaccia di Puntamento	5	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Jetpack	7	Armaiolo 4, Scienza! 4	Riparare	Inusuale
Lastre Reattive	5	Armaiolo 4	Riparare	Inusuale
Pompa Medicale	6	Scienza! 4	Scienza	Inusuale
Protocolli di Emergenza	6	Scienza! 4	Scienza	Inusuale
Sensori	5	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Servomotori Assistiti	5	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Servomotori Iperpotenziati	5	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Stealth Boy	6	Scienza! 4	Scienza	Inusuale
Tirapugni Arrugginito	2	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
Tondino Saldato (solo Predoni)	2	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
PLACCATURA PER ARMATURA ATOMICA				
Placcatura Fotovoltaica	5	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Placcatura in Piombo	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Placcatura in Titanio	4	Armaiolo 3	Riparare	Inusuale
Prismoschermatura	4	Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Rivestimento Antigelo (non su X-01)	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Schermatura da EMP (solo per X-01)	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Schermatura Esplosiva	3	Scienza! 1	Scienza	Inusuale

BANCO DI LAVORO PER ROBOT

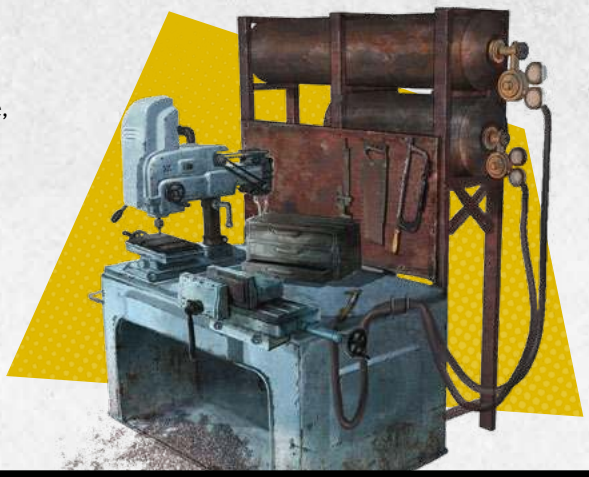
Applicare un'armatura robotica al Corpo Principale richiede un'unità aggiuntiva di Materiali Inusuali.



PARTE DI ROBOT	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
ARMATURA ROBOTICA				
Armatura di Fabbrica	2	–	Riparare	Comune
Armatura di Stoccaggio di Fabbrica	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Placcatura Base	2	–	Riparare	Comune
Placcatura Tossica	5	Armaiolo 3	Riparare	Inusuale
Placcatura Velenosa	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Placcatura Zigrinata	3	Armaiolo 1	Riparare	Inusuale
Telaio ad Attivazione	2	–	Riparare	Comune
Telaio Idraulico	5	Armaiolo 3	Riparare	Inusuale
Telaio Voltaico	4	Armaiolo 2	Riparare	Inusuale
MOD PER ROBOT				
Bobine Radioattive	5	Esperto di Robotica 1	Scienza	Inusuale
Bobine Tesla	5	Esperto di Robotica 2, Scienza! 1	Scienza	Raro
Campo di Resistenza	4	Esperto di Robotica 1, Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Campo di Rigenerazione	4	Esperto di Robotica 2, Scienza! 2	Scienza	Raro
Campo Stealth	5	Esperto di Robotica 1	Scienza	Raro
Modulo da Scassinatore	5	–	Scienza	Comune
Modulo di Hackeraggio	5	–	Scienza	Comune
Sensori	4	Esperto di Robotica 1	Scienza	Inusuale
Sensori di Ricognizione	5	Esperto di Robotica 1	Scienza	Inusuale

BANCO DA LAVORO PER ARMI

Le ricette qui di seguito creano mod per armi leggere, grandi, da mischia e ad energia.



Mod per Armi Leggere

ARMA	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
MOD ALLA BOCCA PER ARMI LEGGERE				
Baionetta	2	–	Riparare	Comune
Compensatore	3	Fanatico delle Armi 1	Riparare	Inusuale
Rompifiamma	3	Fanatico delle Armi 1	Riparare	Inusuale
Silenziatore	4	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
MOD AL CALCIO PER ARMI LEGGERE				
Calcio per Compensazione del Rinculo	5	Fanatico delle Armi 3	Riparare	Inusuale
Calcio Completo	2	–	Riparare	Comune
Calcio da Tiratore Scelto	4	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
MOD ALLA CANNA PER ARMI LEGGERE				
Canna Alettata	4	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
Canna Forata	6	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
Canna Lunga	3	Fanatico delle Armi 1	Riparare	Inusuale
Canna Mozza	2	–	Riparare	Comune
Canna Ridotta	2	–	Riparare	Comune
Canna Stabile	5	Fanatico delle Armi 3	Riparare	Inusuale
Canna Ventilata	6	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
MOD AL CASTELLO PER ARMI LEGGERE				
Castello .38	6	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
Castello .45	4	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
Castello .50	6	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
Castello .308	6	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
Automatico	3	Fanatico delle Armi 1	Riparare	Inusuale
Avanzato	5	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
Calibrato	2	–	Riparare	Comune
Castello Automatico a Pistone	4	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
Grilletto Sensibile	4	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
Potente	3	Fanatico delle Armi 1	Riparare	Inusuale
Temprato	2	–	Riparare	Comune

ARMA	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
MOD ALL'IMPUGNATURA PER ARMI LEGGERE				
Impugnatura Ergonomica	2	–	Riparare	Comune
Impugnatura da Tiratore Esperto	3	Fanatico delle Armi 1	Riparare	Inusuale
MOD AL MIRINO PER ARMI LEGGERE				
Mirino Corto	2	–	Riparare	Comune
Mirino Corto Visione Notturna	4	Scienza! 2	Riparare	Inusuale
Mirino Lungo	4	Scienza! 2	Riparare	Inusuale
Mirino Lungo Visione Notturna	5	Scienza! 3	Riparare	Inusuale
Mirino Reflex	2	–	Riparare	Comune
Mirino da Ricognizione	5	Scienza! 3	Riparare	Inusuale

Mod per Armi a Energia

ARMA A ENERGIA	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
MOD ALLA BOCCA PER ARMI A ENERGIA				
Concentratore di Raggio	4	Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Lenti di Compensazione Circolari	4	Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Separatore di Raggio	4	Scienza! 1	Scienza	Inusuale
MOD AL CALCIO PER ARMI A ENERGIA				
Calcio per Compensazione del Rinculo	5	Fanatico delle Armi 3	Riparare	Inusuale
Calcio Completo	2	–	Riparare	Comune
Calcio Standard	2	–	Riparare	Comune
Calcio del Tiratore Scelto	4	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
MOD ALLA CANNA PER ARMI A ENERGIA				
Canna Automatica	4	Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Canna da Cecchino	4	Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Canna Corta Rinforzata	3	–	Scienza	Comune
Canna Lanciafiamme	5	Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Canna Lunga	3	–	Scienza	Comune
Canna Lunga Rinforzata	4	Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Canna Migliorata	4	Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Separatore di Raggio	3	–	Scienza	Comune
MOD AL CONDENSATORE PER ARMI A ENERGIA				
Agitatore Fotonico	4	Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Condensatore a Tre Cariche	2	–	Scienza	Comune
Condensatore a Quattro Cariche	3	Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Condensatore a Cinque Cariche	4	Scienza! 2	Scienza	Inusuale
Condensatore a Sei Cariche	5	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Condensatore Potenziato	2	–	Scienza	Comune

ARMA A ENERGIA	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Stimolatore Fotonico	3	Scienza! 1	Scienza	Inusuale
Sintonizzatore di Onde Beta	2	–	Scienza	Comune
MOD ALL'IMPUGNATURA PER ARMI A ENERGIA				
Impugnatura da Tiratore Esperto	3	Fanatico delle Armi 1	Riparare	Inusuale
MOD AI MIRINI PER ARMI A ENERGIA				
Mirino Corto	2	–	Riparare	Comune
Mirino Corto Visione Notturna	4	Scienza! 2	Riparare	Inusuale
Mirino Lungo	4	Scienza! 2	Riparare	Inusuale
Mirino Lungo Visione Notturna	5	Scienza! 3	Riparare	Inusuale
Mirino Reflex	2	–	Riparare	Comune
Mirino da Ricognizione	5	Scienza! 3	Riparare	Inusuale
MOD PER PISTOLA GAMMA				
Antenna Segnale Elettrico	5	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Disco Profondo	6	Scienza! 4	Scienza	Inusuale
Ripetitore di Segnale	6	Scienza! 4	Scienza	Inusuale

Mod per Armi Pesanti

ARMA	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
MOD PER JUNK JET				
Calcio per Compensazione del Rinculo	2	–	Riparare	Comune
Canna Lunga	3	Fanatico delle Armi 1	Riparare	Inusuale
Mirino Gunner	2	–	Riparare	Comune
Modulo di Combustione	7	Fanatico delle Armi 3, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
Modulo di Elettrificazione	6	Fanatico delle Armi 2, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
MOD PER LANCIAFIAMME				
Combustibile al Napalm	3	–	Riparare	Comune
Canna Lunga	3	–	Riparare	Comune
Serbatoio Enorme	4	–	Riparare	Comune
Serbatoio Grande	3	–	Riparare	Comune
Ugello di Compressione	3	–	Riparare	Comune
Ugello Vaporizzatore	4	–	Riparare	Comune
MOD PER LANCIAMISSILI				
Baionetta	2	–	Riparare	Comune
Canna Tripla	4	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
Canna Quadrupla	5	Fanatico delle Armi 3	Riparare	Inusuale
Computer di Puntamento	6	Fanatico delle Armi 2, Scienza! 2	Riparare	Inusuale

ARMA	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Mirino	4	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
Mirino Visione Notturna	6	Fanatico delle Armi 4, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
Stabilizzatore	4	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale
MOD PER LASER GATLING				
Agitatore Fotonico	6	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Canne a Caricamento	7	Scienza! 4	Scienza	Inusuale
Concentratore di Raggio	4	–	Scienza	Comune
Condensatore potenziato	4	–	Scienza	Comune
Mirino reflex	7	Scienza! 4	Scienza	Inusuale
Stimolatore Fotonico	6	Scienza! 3	Scienza	Inusuale
Sintonizzatore di Onde Beta	4	–	Scienza	Comune
MOD PER MITRAGLIATORE A CANNE ROTANTI				
Canna Accelerata	5	Fanatico delle Armi 3	Riparare	Inusuale
Canna Tripla	6	Fanatico delle Armi 4	Riparare	Inusuale
Mirino Gunner	2		Riparare	Comune
Trituratore	4	Fanatico delle Armi 2	Riparare	Inusuale

Mod per Armi da Mischia

ARMA	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
MOD PER ASSE				
Chiodata	1	–	Riparare	Comune
Pungente	2	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
Tagliente	2	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
MOD PER BASTONE DA PASSEGGIO				
Chiodato	1	–	Riparare	Comune
Spinato	1	–	Riparare	Comune
MOD PER CHIAVE IDRAULICA				
Pesante	2	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
Molto pesante	3	Fabbro 2	Riparare	Inusuale
Pungente	2	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
Uncinato	1	–	Riparare	Comune
MOD PER COLTELLO DA COMBATTIMENTO				
Lama Seghettata	3	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
MOD PER GUANTO DA DEATHCLAW				
Artiglio Extra	1	–	Riparare	Comune

ARMA	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
MOD PER GUANTONI DA BOXE				
Chiodati	1	–	Riparare	Comune
Puntuti	2	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
Rivestimento Piombato	2	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
MOD PER LEVA PER RUOTE				
Tagliente	3	Fabbro 2	Riparare	Inusuale
MOD MACHETE				
Lama Seghettata	3	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
Lama Stealth	4	Fabbro 2	Riparare	Inusuale
MOD PER MANGANELLO				
Elettrificato	4	Fabbro 2, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
Elettrificato Stordente	4	Fabbro 2, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
MOD PER MARTELLO DEMOLITORE				
Pesante	3	Fabbro 2	Riparare	Inusuale
Pungente	3	Fabbro 2	Riparare	Inusuale
MOD PER MATTARELLO				
Affilato	1	–	Riparare	Comune
Chiodato	1	–	Riparare	Comune
MOD PER MAZZA DA BASEBALL				
Affilata	2	–	Riparare	Comune
Catena	3	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
Chiodata	2	–	Riparare	Comune
Spinata	1	–	Riparare	Comune
Tagliente	4	Fabbro 2	Riparare	Inusuale
MOD PER PUGNO POTENZIATO				
Puntuto	3	Fabbro 2	Riparare	Inusuale
Serpentina Riscaldante	4	Fabbro 3	Riparare	Inusuale
MOD PER RIPPER				
Lama Curva	2	–	Riparare	Comune
Lama Estesa	5	Fabbro 3	Riparare	Inusuale
MOD PER SHISHKEBAB				
Getti di Fiamme Ulteriori	5	Fabbro 3	Riparare	Inusuale
MOD PER SPADA				
Lama Elettrificata	4	Fabbro 2, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
Lama Seghettata	3	Fabbro 2	Riparare	Inusuale

ARMA	COMPLESSITÀ	TALENTI	ABILITÀ	RARITÀ
Lama Seghettata Elettrificata	5	Fabbro 3, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
Elettrificata Stordente	5	Fabbro 3, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
MOD PER STECCA DA BILIARDO				
Affilata	1	–	Riparare	Comune
Spinato	1	–	Riparare	Comune
MOD PER SUPERMARTELLO				
Elettrificato Stordente	5	Fabbro 3, Scienza! 1	Riparare	Inusuale
Serpentina Riscaldante	3	Fabbro 2	Riparare	Inusuale
MOD PER TIRAPUGNI				
Affilato	1	–	Riparare	Comune
Chiodato	1	–	Riparare	Comune
Puntuto	2	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
Tagliente	2	Fabbro 1	Riparare	Inusuale
MOD PER TUBO DI PIOMBO				
Chiodato	1	–	Riparare	Comune
Pesante	3	Fabbro 2	Riparare	Inusuale

★ Capitolo Sei ★

CORPORAZIONI DELL'AMERICA PREBELLICA

CORPORAZIONI DI MATERIE PRIME ED ENERGIA . . 230
AZIENDE PRODUTTRICI . . 235
CONGLOMERATI DI SERVIZI . . 243
COLOSSI TECNOLOGICI . . 245

Capitolo Sei

CORPORAZIONI DELL'AMERICA PREBELLICA

Prima della guerra, l'America era un paradiso con strade pulite, beni di consumo abbondanti e intere giornate trascorse senza che qualcosa minacciasse la vita dei suoi abitanti. Questo era in parte dovuto a potenti corporazioni che provvedevano alla popolazione con necessità e comodità, e alle loro masse di lavoratori con i mezzi finanziari per permetterseli.

Le corporazioni non esistono più. Le loro sale riunioni sono distrutte e vuote. I magazzini sono in rovina, ridotti a scheletri di cemento e ferro. La forza lavoro e la direzione sono venuti a mancare istantaneamente o vagano nella zona contaminata permanentemente disoccupati.

I loro prodotti, tuttavia, sono sopravvissuti, così come una parte della loro influenza sul mondo dopo la guerra...

CORPORAZIONI DI MATERIE PRIME ED ENERGIA

Con così tanta tecnologia e infrastrutture perse durante la Grande Guerra, la capacità umana di estrarre materiale ed energia dalla terra sembra magia a molti abitanti della zona contaminata. Eppure una volta era normale e ha reso alcune persone incredibilmente ricche...

RED ROCKET

Red Rocket è stata fondata prima dell'avvento delle celle a fusione e l'influenza della sua iniziale dipendenza dai combustibili fossili è rimasta anche dopo che è passata a fornire combustibili e refrigeranti per reattori. Al tempo della guerra, deteneva un monopolio effettivo sulla costa orientale degli Stati Uniti e le loro iconiche stazioni possono ancora essere trovate tra le rovine della maggior parte delle comunità. Queste vanno da minuscoli avamposti, poco più di una tenda a brandelli sopra una stazione di servizio esaurita, a enormi aree di sosta per camion con annessi negozi di alimentari e ristoranti.

Durante il proprio periodo d'oro, Red Rocket curava molto la propria reputazione ambientalista, come un modo per differenziarsi dall'avida reputazione posseduta dalla maggior parte delle compagnie energetiche del tempo. Questo portò a forti politiche di attenzione al cliente e di riduzione degli sprechi, che a volte venivano seguite con pericoloso entusiasmo.

Mentre le Guerre per le Risorse infliggevano duri colpi all'economia generale e al mercato dell'energia in particolare, Red Rocket si mosse rapidamente verso l'impiego di personale robotico. Al tempo della Guerra, la maggior parte delle loro sedi erano automatizzate al 100%. Alcune di esse continuano a operare anche oggi, nonostante non vi sia carburante nei loro serbatoi o cibo nei loro scaffali.

DOPO LA GUERRA

Si può sempre riconoscere un ex negozio Red Rocket dall'architettura distintiva che rende tutto, dalle stazioni di servizio alla sede aziendale, simile a un fast food con drive-in degli anni '50. Ci sono oltre 40 stazioni di servizio Red Rocket conosciute disseminate nella zona contaminata, i loro razzi distintivi ancora visibili da lontano. Anche se le loro scorte di carburante sono finite da tempo, non è raro trovare un distributore automatico di Nuka-Cola funzionante e un bidone della spazzatura con alcune scorte recuperabili dentro o vicino a queste ex oasi.

La diffusione di Red Rocket e l'immagine del suo marchio le hanno fornito una sorta di influenza mitica sulla gente della zona contaminata, trasformandola in un'icona della sicurezza e della prosperità di un'epoca scomparsa. A Megaton, per esempio, l'edificio della Chiesa dell'Atomo è sormontato da un'insegna Red Rocket sottratta da una qualche stazione. Circolano anche voci di un enorme Vault, Vaultopolis, costruito sotto l'edificio del quartier generale della società poco prima dell'inizio della Guerra.

RED ROCKET NELLE PROPRIE CAMPAGNE

I negozi Red Rocket sono comodi punti di riferimento per coloro che esplorano la Zona Contaminata. Sono compatti, robusti, facilmente difendibili e visibili da una lunga distanza. Possono fungere da riparo temporaneo, come copertura dal fuoco nemico o come base operativa.

Oltre a questo, il simbolo di Red Rocket è un simbolo di prosperità e sicurezza prebellica. Una fazione nascente o un capo dei predoni potrebbero prenderlo per il suo valore propagandistico, se intendessero mantenere la promessa implicitamente contenuta in questo marchio riconosciuto.

POSEIDON ENERGY

Nei decenni precedenti la guerra, Poseidon era coinvolta in ogni forma di produzione, distribuzione e fornitura di energia esistente. Estraeva e raffinava il petrolio ovunque si potesse trovare e fu tra le ultime società a continuare a fornire benzina per le automobili. A differenza di altri magnati dell'energia del 20° secolo, diversificò, traendo enormi profitti dal solare, dalla fusione e da altre fonti di energia alternativa.

Ma questo non era il limite dell'estensione di Poseidon nel business globale. Sfruttando i suoi massicci profitti ricavati dall'energia, si diversificò nel settore delle forniture militari costruendo robot, armi leggere, armi pesanti, armature da combattimento e persino intelligenze artificiali verso la fine degli anni 2070.

La Poseidon era famosa per le strategie aggressive nel mantenere la sua quota di mercato e i suoi margini di profitto. Operava con una serie sconcertante di sub-corporazioni, organizzazioni sussidiarie e società di comodo. Queste si occupavano dal branding, come nel caso di Poseidon Oil e Poseidon Gasoline, ad accordi segreti con lobbisti pagati milioni in modo da far fruttare miliardi alla compagnia.

Anche l'acquisizione di tecnologie energetiche innovative attraverso una presa di controllo con metodi ostili era di fatto una pratica comune. Solitamente ciò avveniva soltanto dopo che il costoso lavoro di R&S era finito, con la Poseidon che si affrettava a commercializzare il prodotto appena acquisito.

Per proteggersi dalle conseguenze legali delle sue scelte, la Poseidon mantenne la sua struttura aziendale sciolta: non era una singola entità, ma piuttosto un conglomerato di corporazioni multiple gestite dalla

stessa leadership e con un fine comune. Se una società perdeva una causa, chiudeva, ma l'organizzazione avrebbe semplicemente dato vita ad altre due società di comodo per rimpiazzarla.

Le sue pratiche di lavoro erano altrettanto aggressive, così come violentemente ostili a qualsiasi tentativo di sindacalizzazione. Uno sciopero nel suo stabilimento WV-06 venne affrontato non solo con la forza aggressiva, ma con gas allucinogeni antisommossa distribuiti per disperare e umiliare i lavoratori in sciopero. Questo piano si ritorse tristemente contro di essa, con i manifestanti che, colpiti dai gas, divennero un'orda furiosa che riuscì a prendere possesso e controllo della struttura dalla Poseidon.

DOPO LA GUERRA

La maggior parte degli addetti ai lavori crede che Poseidon abbia cessato di esistere come entità coesa dopo la guerra. La stessa struttura frammentata che l'ha protetta nell'era moderna ha reso il cartello vulnerabile di fronte al collasso totale del sistema. Invece, la sua influenza nella zona contaminata è percepibile tramite la promessa della tecnologia delle sue armi.

Negli anni precedenti alla caduta delle bombe, le tensioni e i conflitti convenzionali crearono un boom della tecnologia militare. Poseidon spese miliardi per sviluppare armi di nuova generazione e altri strumenti di guerra. Pistole laser, robot da combattimento, armature sottocutanee, cannoni a rotaia portatili e armi al plasma ricevettero finanziamenti e ricerche.

La maggior parte di questi progetti non vennero mai completati a causa della Grande Guerra che diede fine al R&S in maniera più o meno definitiva, ma i progetti e alcuni prototipi si trovano in angoli dimenticati della zona contaminata. Gli esploratori esperti di scienza, e abbastanza intraprendenti da raccogliere componenti, potrebbero ancora essere in grado di trasformare alcuni di questi progetti in modelli funzionanti.

Questa possibilità guida alcune azioni della Confraternita d'Acciaio e dell'Enclave, con entrambe le fazioni che si sforzano di controllare questa tecnologia. Nessuna delle due ha ancora avuto successo, ma anche una sola arma che raggiungesse la produzione per uno dei due gruppi potrebbe rovesciare l'equilibrio, fornendo le risorse di cui hanno bisogno per ottenere successi a cascata..

Altre Sedi Poseidon

La Poseidon Energy aveva uffici, impianti, magazzini e persino rifugi in tutto il Nord America. Alcuni, ma non tutti, dei più notevoli nella zona contaminata sono:

- Un vasto campo solare fuori da New Vegas
- Un vasto complesso minerario nel sud-ovest
- Una sicura raffineria di petrolio a nord-ovest delle rovine di San Francisco
- Una petroliera abbandonata nella baia di San Francisco
- Una piattaforma di trivellazione in acque profonde al largo della costa della California
- Vari reattori e sottostazioni petrolifere e nucleari

Alcune di queste strutture tentacolari sono tenute al sicuro da fazioni, o anche dai resti e dai discendenti del loro personale originale. Altre giacciono in attesa di essere esplorate e sfruttate.

L'intricata rete di sotto-organizzazioni di Poseidon fa sì che quasi ogni struttura in qualsiasi parte della zona contaminata potrebbe, in teoria, essere una struttura Poseidon. Una località in particolare del Commonwealth salta all'occhio. Un tempo centrale elettrica che utilizzava gas naturale e generatori solari, questo vasto complesso offre ancora materiali e informazioni tecniche a coloro che sono disposti a sfidare i predoni che lo rivendicano, e i mirelurk nei suoi settori inferiori.

Si dice che questo stabilimento sia il luogo della famigerata schermaglia sindacale. Questa enorme struttura a più livelli è parzialmente sommersa, sorvegliata da una griglia di difesa automatica e occupata da predoni che non attendono altro che combattere. Le rovine conservano comunque numerosi tesori tecnologici e altri oggetti di valore per tentare gli esploratori.

Un ultimo lascito della portata globale di Poseidon è PoseidoNet. All'apice di Poseidon, questa rete di contatto ultra tecnologica permetteva una comunicazione istantanea tra le sue strutture in tutto il pianeta. I nodi che rimangono collegati e alimentati continuano a funzionare e sono una parte fondamentale dell'infrastruttura di comunicazione dell'Enclave. I nodi funzionanti conosciuti si trovano nella maggior parte delle strutture intatte di Poseidon nella Nuova California. I nodi offline di Iron Mountain, NORAD, SAC e HELIOS-1 potrebbero essere messi online con tempo, competenze e attrezzature sufficienti. È possibile, persino probabile, che esistano altri nodi, in attesa che una mano umana prema il loro tasto di avvio.

POSEIDON ENERGY NELLA PROPRIA CAMPAGNA

Chi non ricorda quei film di fantascienza degli anni '70 in cui la gente trovava enormi reliquie super-avanzate di civiltà aliene? L'ampia portata e l'imperscrutabile intelligenza hanno posto le basi per l'esplorazione, la meraviglia e il terrore esistenziale di ciò che quegli esseri divini estinti potrebbero essersi lasciati alle spalle.

Ecco come dovrebbe essere una grande storia su Poseidon Energy. La tecnologia, la portata e le capacità del conglomerato potrebbero anche appartenere a una razza super-avanzata ed estinta da tempo. L'eco dei suoi passi può ancora schiacciare gli incauti... ma anche portare un po' di luce nell'oscurità.

SPUNTI PER MISSIONI

- **Il Fantasma nei Macchinari.** Qualcosa di nuovo sta cercando di comunicare attraverso PoseidoNet, raggiungendo i nodi stabiliti e, tramite trasmissioni confuse, i punti dimenticati delle rovine. Gli investigatori apprendono che si tratta di una IA nascente nel sistema PoseidoNet, che conosce i codici e le posizioni di ogni bomba atomica non utilizzata durante la Grande Guerra.
- **L'Alba su Poseidon.** Sepolti in un caveau della Poseidon, da tempo dimenticato, ci sono i piani e un prototipo di un nuovo tipo di reattore a fusione. Le note mostrano che potrebbe alimentare un continente per un migliaio d'anni. Non mostrano tuttavia che i piani, così come sono stampati, provocherebbero una reazione di fusione incontrollata tale da trasformare la Terra in un sole in miniatura con una durata di vita di 15 minuti. Che i personaggi giocanti cerchino di impedirlo, o che lo mettano accidentalmente in moto (o entrambe le cose), dipenderà interamente dal gamemaster.

DUNWICH BORERS LLC

L'azienda di Richard Dunwich, con sede a Washington D.C., produceva trivelle per lo scavo di rocce. Questi mastodontici motori industriali resero possibile l'estrazione mineraria e delle risorse necessarie per far prosperare compagnie come la Poseidon, per costruire civiltà come l'America prebellica e per produrre armi come quelle usate nella Grande Guerra.

Sebbene fosse la preferita dei suoi clienti industriali, Dunwich aveva una reputazione più sinistra tra la sua forza lavoro. Aveva un disastroso record di sicurezza, mantenendo i dipendenti attraverso una combinazione di alti stipendi ed eventi "per il morale" che cercavano di spostare fuori dai riflettori pubblici il loro tasso di incidenti. Questa negligenza ha spesso causato la morte dei dipendenti e dei membri della famiglia.

Una voce persistente, ma probabilmente ridicola, sostiene che queste morti non sono state accidentali come ritiene Dunwich. Richard Dunwich, e suo fratello Constance Blackhall, erano noti per l'ossessione dell'occulto. Una cava di marmo dove testavano le loro trivelle era nota per coprire il sito di un antico tempio dedicato a divinità oscure, i cui seguaci praticavano abitualmente sacrifici umani. Alcuni dicono che gli scarsi protocolli di sicurezza nelle strutture di Dunwich, e specialmente nella cava, erano una forma moderna di sacrificio intesa a convogliare l'attenzione degli antichi e donare poteri soprannaturali alla leadership aziendale. Nessuno può dirlo con certezza, dato che Dunwich Borers, LLC e quasi tutti i loro registri sono stati distrutti nella Grande Guerra.

DOPO LA GUERRA

La Dunwich Borers non ha un marchio di presenza o un'ombra istituzionale nella zona contaminata, ma le sue strutture continuano a svolgere un ruolo. Le trivelle per la perforazione delle rocce richiedono vaste risorse minerarie per essere costruite e vengono testate estraendo ancora più minerali dalla terra. Questo rese le strutture di Dunwich fonti di grande ricchezza, e alcune rimangono fortemente contese.

Per esempio, la cava Dunwich Borers nel Commonwealth conteneva molte tonnellate di marmo scavato e rottami metallici utilizzabili. I Forgiati vennero a occupare il posto in cerca di ferro per la Saugus Ironworks, e alcuni rimasero anche dopo che strani accadimenti nella parte bassa della cava spinsero molti alla pazzia.

L'edificio Dunwich, situato nella zona meridionale della Zona Contaminata della Capitale, è stranamente intatto in mezzo a un campo di detriti. Razziatori e spazzini evitano il potenzialmente ricco bottino, e non solo perché la rovina pullula di ghoul ferali. Quelli che entrano tornano *cambiati*. Quelli che possono e vogliono raccontare ciò che hanno vissuto riferiscono di porte che si chiudono da sole, di strane allucinazioni e di una rovina infestata con un... inquietante... obelisco al suo centro.

Ug-Qualtoth

Gran parte di ciò che si sa su questa entità proviene dai folli deliri dei prigionieri del popolo delle paludi. Molti dicono che si tratta di un dio dimenticato, mentre quelli che lo venerano suggeriscono che potrebbe non essere così dimenticato dopo tutto. Si sa che i fratelli Dunwich ci hanno creduto abbastanza da acquistare e scavare un terreno per portare alla luce un grande monolito presumibilmente dedicato all'entità aliena.

Naturalmente, la maggior parte delle persone competenti e civilizzate respinge le voci come il prodotto di una fervida immaginazione. I segni di divinità di qualsiasi tipo sono pochi e distanti tra loro nella zona contaminata. Perché spendere tempo e risorse su questo? D'altra parte, se esiste un dio dell'era post-bellica, dovrebbe quasi essere un orrore soprannaturale al di là dell'immaginazione umana...

LE TRIVELLE DI DUNWICH NELLA PROPRIA CAMPAGNA

Nel videogioco *Fallout*, Dunwich Borers esiste come omaggio ai fan di Cthulhu, per questo dovrebbe essere presente in tutte le campagne. I culti del giorno del giudizio, antichi, arcani, divinità aliene, orrori esistenziali dal cosmo e oltre... Dunwich Borers fornisce il punto d'ingresso a tutto questo.

SPUNTI PER MISSIONI

- **La Musica di Richard Dunwich**. Si dice che uno spettacolo itinerante di città in città semini la follia lungo la sua scia, spingendo interi insediamenti in una violenta autodistruzione pochi giorni dopo la sua ripartenza. Questo fenomeno è iniziato solo poche settimane dopo che Erich Carter, il leader dello spettacolo, ha viaggiato da solo in una vecchia tenuta Dunwich in Appalachia.
- **Il Sentiero di Tekeli-Li.** Partendo da una valle in Appalachia, un esodo di diverse decine di adoratori di Ug-Qualtoth inizia un pellegrinaggio verso la cava Dunwich Borers, con l'intento di svegliare il proprio dio addormentato. Sul loro cammino, il gruppo raccoglie sempre più seguaci...

AZIENDE PRODUTTRICI

La vasta ricchezza materiale dell'era pre bellica può essere meglio descritta dalle mastodontiche quantità di beni manifatturieri e dalla loro facile disponibilità per chiunque avesse qualche dollaro in più, prima di raggiungere il proprio limite di credito. Le aziende qui descritte sono solo una manciata di enormi conglomerati, catene regionali e imprese a conduzione familiare che hanno fatto girare gli ingranaggi del commercio al dettaglio.

ARCJET SYSTEMS

Un'azienda di comunicazioni e propulsione che serviva sia il settore militare che quello privato, ArcJet ha goduto di quasi un secolo di operazioni di grande successo prima che una combinazione di cattiva gestione e flessioni economiche mettesse in grave instabilità il futuro della società.

Con i concorrenti in aumento e la carenza di risorse, l'ex titano si trovava in gran difficoltà. In un ultimo sforzo, il CEO Thomas Reinhart siglò due contratti con il potenziale per salvare l'azienda.

Il primo era un sistema di propulsione per il Mars Shot Project della United States Space Administration, che prometteva di portare l'uomo su Marte entro il 2079. Il secondo era un trasmettitore ad ampio raggio, un radiotrasmettitore molto avanzato destinato a permettere la comunicazione interplanetaria. Anche se entrambi i progetti subirono delle battute d'arresto, erano sulla buona strada per essere completati in tempo quando la Grande Guerra provocò, come quasi per tutto il resto, la loro fine.

E Marte?

Anche se la maggior parte delle persone non sa che Mars Shot è esistito, o presume che sia stato abbandonato durante la Grande Guerra, alcuni credono che il progetto sia continuato o sia stato addirittura accelerato. Dopotutto, quale sarebbe una mossa migliore che andarsene dal pianeta nei giorni in cui il pianeta era praticamente morto?

È possibile che alcune decine o centinaia di esseri umani vivano su Marte, avvolti nel lusso high-tech, risparmiando ai loro sofferenti fratelli e sorelle terrestri un po' di pensieri. Se è così, è possibile che il trasmettitore a distanza di ArcJet possa contattarli per un qualche motivo.

DOPO LA GUERRA

La cosa più importante da tenere a mente sulle strutture di ArcJet dopo la guerra è che, durante quegli anni finali, l'azienda divenne il bersaglio di un intenso scrutinio, spionaggio industriale e persino di disordini e terrorismo. Per combattere questo, ArcJet installò difese automatiche avanzate nella maggior parte dei suoi stabilimenti e uffici.

Molte di queste difese includevano contromisure letali e molti di questi dispositivi letali rimangono operativi.

Per esempio, il suo impianto di test e produzione nel Commonwealth continua a tentare i saccheggiatori con le sue ricchezze di materiali, tecnologia e informazioni nelle sue aree in rovina; tuttavia all'interno si trovano molti più cadaveri che tesori. I Sintetici e i Protectron si aggirano per la zona, continuando ad adempiere ai loro compiti e alla loro programmazione con efficacia mortale.

ARCJET SYSTEMS NELLA PROPRIA CAMPAGNA

Il vero potere di ArcJet potrebbe risiedere nelle sue operazioni nello spazio profondo. La storia racconta che sia il Mars Shot che il trasmettitore ad ampio raggio erano ancora sul tavolo dei progetti quando la Grande Guerra fermò la produzione... ma se così non fosse? Questi misteri potrebbero dare vita a missioni, o a un'intera campagna, mentre l'eredità di quei progetti di vasta portata viene alla luce.

GENERAL ATOMICS INTERNATIONAL

Prima della Grande Guerra, General Atomics International era una megacorporazione di livello mondiale con interessi nella robotica, nell'energia, nelle armi e nel software. Al suo apice, riforniva i propri clienti industriali e privati di tutto, dai reattori nucleari ai software smarthome, dai fucili laser ai robot.

Al netto della sua ampia sfera d'influenza, alla fine degli anni 2030, GAI divenne punto di riferimento globale per i suoi robot. Mister Handy, uno dei primi robot moderni e autonomi prodotti, arrivò sul mercato nel 2037. Questo modello da costruzione e manutenzione si diffuse in Messico e negli Stati Uniti. Era robusto, flessibile e affidabile, ricevette ottime recensioni e giocò un ruolo di primo piano nelle operazioni di salvataggio dopo il terremoto del 2042 a Città del Messico.

Tra la fine degli anni 2040 e l'inizio degli anni 2050, GAI dominava il mercato della robotica moderna, sia espandendo la presenza di Mister Handy con varianti militari, mediche e domestiche, sia con progetti completamente nuovi per operazioni più specializzate.

Nel frattempo, le altre divisioni continuavano a produrre e guadagnare, specialmente la divisione di reattori nucleari che vide i propri prodotti installati all'interno di numerosi Vault e strutture militari mentre le tensioni aumentavano prima della Grande Guerra. I suoi programmi di controllo automatico della rete, per esempio il Director Management System, si sono però dimostrati inefficienti, causando diversi morti presso la General Atomics Galleria. C'è voluta una quantità sbalorditiva di denaro per insabbiare quella catastrofe.

DOPO LA GUERRA

L'influenza e la portata della General Atomics International dopo la guerra è percepibile come prima: attraverso il posizionamento dei suoi prodotti. I suoi fucili laser AER9 possono ancora essere trovati nelle mani di saccheggiatori, predoni e altri sopravvissuti, fornendo un potente vantaggio tattico per coloro che possono procurarsi celle di energia per utilizzarli. I suoi reattori continuano ad alimentare decine, se non centinaia di Vault. In alcuni casi, forniscono l'energia necessaria per sostenere la vita dei residenti. In altri, mantengono le luci e i computer in funzione per tombe vuote e fosse comuni a tutti gli effetti.

Ma sono la sua robotica e i sistemi di gestione automatizzata che giocano il ruolo principale. Entrambe le tecnologie sono state progettate per operare senza interferenze o interazioni umane, quindi le numerose morti umane della guerra e quelle successive hanno raramente influito sulle loro funzioni. In effetti, si può sostenere che molte unità non si accorsero affatto della Grande Guerra. È ancora possibile incontrarle mentre vagano per la zona contaminata o nel luogo di installazione originale.

Per esempio, la General Atomics Galleria nel Commonwealth è stata costruita per mostrare come potrebbero essere i quartieri commerciali e dello shopping di una città se interamente gestiti da robot GAI. Contiene numerosi negozi, ristoranti, persino una pista da bowling e una palestra, gestita ancora oggi da robot autonomi. È tuttora in attesa di un ordine di attivazione per diventare pienamente operativa, ma i suoi robot di sicurezza pattugliano la zona e sparano agli intrusi.

Più a sud nel Commonwealth, una fabbrica della General Atomics rimane in gran parte intatta, mantenuta e gestita da robot GAI. Nonostante la pericolosità dei suoi bot di sicurezza e il software di gestione, diverse voci su ciò che contiene al suo interno hanno attirato diversi sopravvissuti.

GAI NELLA PROPRIA CAMPAGNA

L'etichetta General Atomics può essere una forza potente in qualsiasi campagna, sia a favore che contro i personaggi. È possibile fare affidamento sugli oggetti che portano il suo logo per mettere le cose in pari quando si affrontano i nemici e le sfide della zona contaminata... o può essere mostrato con orgoglio sul telaio delle difese automatizzate o sulle armi dei nemici.

SPUNTI PER MISSIONI

- **Megadungeon.** Un disgraziato senza soldi giunge in un insediamento trasportando un carico di tecnologia dall'aspetto nuovo e ben conservato. Prima di morire, menziona la scoperta di un nuovo e vasto impianto della General Atomics in una valle a qualche chilometro di distanza. La corsa è aperta per vedere chi riesce a raggiungerlo, sopravvivere e rivendicare i suoi tesori.
- **Assimilazione.** I robot della General Atomics Galleria iniziano a distruggere le strutture adiacenti, assimilando le macerie per espandere il loro centro operativo immacolato. Non dicono il perché e non mostrano segni di volersi fermare.

HALLUCIGEN, INC

Mentre altre grandi corporazioni dell'era pre bellica si estendevano nelle loro sfere d'influenza, la HalluciGen era specializzata in un solo settore: la ricerca biochimica per armi meno letali. L'obiettivo del fondatore e CEO Eric Rice era quello di trasformare la frammentata azienda scientifica nel leader mondiale delle armi a gas per la polizia e i militari.

Anche se la sua linea principale di prodotti (mezzi non letali per porre fine a conflitti potenzialmente fatali) dall'esterno sembrasse illuminata, le procedure dell'azienda nascondevano una cultura aziendale più sinistra. I test sui prodotti umani erano spesso condotti in circostanze ingannevoli, persino mortali, e in caso di fuoriuscita i dirigenti venivano portati al sicuro, mentre i soggetti dei test venivano lasciati morire.

Al tempo della Grande Guerra, nessuna delle sue ricerche aveva raggiunto la piena realizzazione, e l'azienda registrò una perdita di 1,8 miliardi di dollari nelle dichiarazioni finali degli azionisti. Un gas di controllo della folla, destinato a sedare l'aggressività dei manifestanti e dei rivoltosi, finì col provocare invece allucinazioni terrificanti e una rabbia selvaggia. Un contratto con la Vault-Tec per costruire un additivo che altera l'atmosfera non si è mai concretizzato del tutto ed è rimasto una voce inquietante fino al giorno in cui sono cadute le bombe.

DOPO LA GUERRA

Nel dopoguerra, le voci e le speculazioni sono la regola per HalluciGen. Esploratori e saccheggiatori a volte riferiscono di aver trovato frammenti di informazioni in una struttura abbandonata o di aver provato improvvisamente strani sintomi respirando aria dal sapore strano. A volte queste esperienze vengono imputate allo spauracchio che è HalluciGen. Il suo obiettivo dichiarato era quello di imparare ad avvelenare l'aria, quindi se l'aria è velenosa, deve essere colpa sua. Naturalmente, nella zona contaminata poche sono le voci del tutto prive di verità...

Una reliquia innegabile di HalluciGen, Inc è l'edificio del suo quartier generale a Boston. Si dice che questo complesso a più livelli contenga piani, prototipi e modelli di produzione di armamenti convenzionali e chimici. Tuttavia, le difese in loco rimangono attive e si basano principalmente su quegli stessi composti che inducono frenesia e che hanno rovinato la reputazione dell'azienda negli anni 2070.

HALLUCIGEN NELLA PROPRIA CAMPAGNA

HalluciGen può considerarsi l'incivile che getta a terra i rifiuti. I suoi prodotti e i composti volatili necessari per produrli giacciono in attesa che qualcuno li scopra. I GM possono usare queste reliquie dimenticate come obiettivi di trama, strumenti per i PG e i loro nemici, e pericoli mentre si esplorano le rovine.

SPUNTI PER MISSIONI

- **Il Riot Gun 4000.** In un magazzino dimenticato giace un lanciagranate a gas speciale, stile carica a revolver, e pile di bombolette. Le etichette si sono sbiadite nel corso degli anni, ma il contenuto funziona bene. È l'arma di un nemico o uno strumento a cui i personaggi ricorrono solo nel bisogno più disperato?
- **Un Regalo dal Passato.** La storia di HalluciGen nel controllo delle sommosse e dei disordini avrebbe scioccato la maggior parte delle sensibilità prebelliche. Eppure questa non è altro che un'attività ordinaria per i sopravvissuti, un segreto abbastanza oscuro potrebbe infervorare le folle, motivare un leader astuto o persino iniziare una crociata.

MED-TEK

Med-Tek Laboratories, o Med-Tek, o ancora Medtech (sic) ha fornito tecnologie mediche all'avanguardia nei decenni precedenti la Grande Guerra, specializzandosi nella ricerca farmaceutica. I suoi prodotti principali erano Mentat e Fixer.

Mentat era una linea di droghe intelligenti nootropiche create per migliorare la memoria e le funzioni cognitive, ma anche usate per fini ricreativi grazie al loro impatto sulla creatività. Creavano anche una forte dipendenza. Le voci che Fixer, la linea di farmaci che cura la dipendenza, sia stata sviluppata in risposta a questo tratto di Mentat, non sono mai state confermate.

Negli anni 2060, Med-Tek ha anche investito molto in una linea di strumenti di autodiagnostica in modo che i cittadini normali potessero determinare di quali farmaci avevano bisogno senza l'intervento di un medico. My First Infirmary, My First Laboratory e Sympto-Matic sono stati tutti accolti con entusiasmo dai mercati di prova, nonostante alcune voci preoccupanti sul fatto che le prescrizioni di questi strumenti siano forse guidate più da interessi economici che dalla scienza medica.

Infine, gli anni successivi hanno visto il lavoro su una nuova linea di prodotti: virus su misura che avrebbero preso di mira parti di popolazione specifiche in base al sesso, all'etnia, all'età e ai vari indicatori genetici. Durante la Grande Guerra, questa linea non aveva ancora raggiunto la piena produzione, ma il suo Vault di ricerca fu sigillato prima del primo scambio e rimase intatto.

DOPO LA GUERRA

In un mondo in cui la stragrande maggioranza degli esperti e delle informazioni mediche non è che un ricordo, il valore degli strumenti per diagnosticare e trattare automaticamente malattie e lesioni non può essere sopravvalutato. Così, Med-Tek vive come una fonte costante di desiderio, una specie di Santo Graal per molte comunità che lottano contro la peste o i pericoli vicini.

Questi fattori spingono di tanto in tanto dei saccheggiatori al laboratorio di ricerca Med-Tek nel Commonwealth, determinati a penetrare nella struttura sigillata in cerca di meraviglie mediche che la zona contaminata ha dimenticato. Tuttavia, il luogo è sorvegliato da contromisure letali per gli intrusi e infestato da ghoul ferali, rendendo anche una breve incursione un pericolo per la vita.

MED-TEK NELLA PROPRIA CAMPAGNA

Oltre a offrire semplici strumenti di sopravvivenza per i personaggi, Med-Tek evoca un'atmosfera in stile "scienziato pazzo", con la presenza di congegni fantastici e comicità in parti uguali. Quell'auto-suturatore sperimentale potrebbe salvare la vita di qualcuno... o cucirvi insieme le braccia e innestarvi una pistola nel mentre.

I gamemaster dovrebbero rendere ogni ritrovamento di Med-Tek un mistero, un enigma sia per come usarlo, sia per sapere se dovrebbe mai essere usato. Molte altre marche offrono attrezzature inequivocabilmente utili... perché lasciare che questa sia una di quelle?

NUKA-COLA CORPORATION

Nessuno può dire se John-Caleb Bradberton intendesse creare un fenomeno culturale quando ha introdotto la sua bevanda iconica nel 2044, ma è esattamente ciò che è successo. Alimentata da un abile marketing e da una formula che includeva il 120% della dose giornaliera di zucchero raccomandata dall'USDA in ogni porzione, arrivò a dominare il mercato in pochi anni.

Non contento di adagiarsi sugli allori, Bradberton continuò a sperimentare e sviluppare nuove formule e sapori, introducendoli sul mercato e ampliando la quota già dominante della sua azienda. Alcuni di questi sapori hanno avuto origine dalla ricerca e dallo sviluppo interno, ma più spesso sono apparsi quando il gusto di un prodotto concorrente raggiungeva sufficiente popolarità. Acquisizioni amichevoli, acquisizioni ostili e varie forme di truffa hanno praticamente assicurato che quel gusto sarebbe stato una parte orgogliosa della linea Nuka-Cola entro una manciata di trimestri.

Nuka-World, un parco a tema che celebra il successo e la posizione culturale del marchio, aprì le porte il 1° maggio 2050. All'epoca, incorporava due sezioni: Kiddie Kingdom e Nuka-Town U.S.A. Nel 2077 erano state aggiunte altre quattro sezioni. Safari Adventure, Dry Rock Gulch, The World of Refreshment e Galactic Zone; ognuna di esse offriva un nuovo settore in cui celebrare il viaggio di Nuka-Cola.

Nel frattempo, Nuka-Cola continuava a imperversare per il mondo e a saturare gli Stati Uniti. Nel 2067, una strada senza un distributore automatico di Nuka-Cola era un'anomalia; e la sua espansione internazionale aumentò piuttosto che diminuire durante la Guerra Sino-Americana.

Mentre le tensioni globali aumentavano, Bradberton usò la sua enorme ricchezza personale e le sue profonde connessioni aziendali per trasformare la Galactic Zone in un rifugio personale in caso di guerra nucleare. Mediò un accordo di sponsorizzazione con l'esercito e vari appaltatori militari per consentire l'installazione di robotica militare nella Zona. Anche se apparentemente erano esempi in disuso del mondo futuro che la Galactic Zone ritraeva, erano in realtà modelli di combattimento pienamente operativi su cui Bradberton intendeva

contare in caso di collasso della società. Sotto la Zona e il suo esercito di difensori robotici, costruì un santuario privato dove poteva vivere l'apocalisse in tutta comodità.

Ma Bradberton non si accontentava di un unico piano per la sopravvivenza personale. Lo stesso anno, incaricò il suo team di chimica del gusto e degli additivi di aiutare l'esercito americano a sviluppare armi chimiche e materiali avanzati per sistemi d'armi convenzionali. In cambio, venne incluso nel programma di estensione della vita LEAP-X. Questa mossa culminò con la decapitazione di Bradberton e la sua testa conservata in modo permanente nel suo Vault sotterraneo.

Con la testa mozzata del suo leader immobile in isolamento, la compagnia cessò di esistere meno di un anno dopo. Poco dopo, le bombe cominciarono a cadere.

DOPO LA GUERRA

L'importanza culturale della Nuka-Cola continua anche nella zona contaminata, con i sopravvissuti assuefatti che ancora cercano scorte della bevanda, che è sopravvissuta in miliardi di unità anche dopo la Grande Guerra. I distributori automatici rovinati che sfoggiano l'iconico logo Nuka-Cola punteggiano ancora il paesaggio, anche se la maggior parte è stata svuotata da tempo delle sue scorte.

Due stabilimenti Nuka-Cola, uno nel Commonwealth e uno in Appalachia, sopravvissero più o meno intatti alla guerra. Entrambi sono sorvegliati da robot di sicurezza e infestati da ghoul ferali e ratti radioattivi, ma contengono ancora delle ricche ricompense per chiunque riesca a sopravvivere.

L'enorme complesso di Nuka-World è uno dei luoghi più importanti del Commonwealth. Tre bande di predoni, unificate sotto il leader Colter, hanno catturato la struttura facilmente difendibile, hanno schiavizzato i suoi abitanti e ora la usano come base per le incursioni in tutta la regione. Se siano consapevoli di chi si trova sotto la loro base operativa nessuno lo sa con certezza.

Naturalmente, l'influenza più tangibile della Nuka-Cola all'interno della zona contaminata è l'uso dei tappi di bottiglia come moneta. Questi gettoni trasportabili, numerosi e difficili da contraffare formano la base dell'economia commerciale in tutto il mondo, un ricordo onnipresente di un tempo più frivolo.

NUKA-COLA NELLA PROPRIA CAMPAGNA

La chiave per rendere la Nuka-Cola più che un semplice gusto nella propria campagna è ricordare cosa stesse facendo Bradberton poco prima della Grande Guerra. È il paradiso della teoria della cospirazione, con tanto di sinistra collusione militare e un plurimiliardario senza testa rinchiuso in un Vault. Filamenti e ombre dell'impero Nuka-Cola penetrano certamente nella zona contaminata anche ben dopo la caduta dell'ultima bomba. Come verranno percepiti dai giocatori nelle loro avventure?

Sunset Sarsaparilla

Una bevanda aromatizzata alla root beer che divenne così popolare che ben presto il produttore si diversificò nell'automazione e nella robotica, Sunset Sarsaparilla è una delle poche aziende di bevande analcoliche che Bradberton non riuscì ad acquistare o schiacciare. Rilasciò invece la Nuka-Cola Wild, una root beer che non ha mai catturato una quota di mercato significativa dai concorrenti.

Le bottiglie di Sunset Sarsaparilla sono comuni in Occidente e i loro tappi hanno lo stesso scopo di quelli della Nuka-Cola in molte economie.

Contraffazioni

È necessario fare attenzione quando si accettano tappi di Nuka-Cola in pagamento da persone non fidate. Versioni contraffatte sono state avvistate nella zona di Cazadores e dintorni. Questi tappi sembrano reali, ma sono individuati facilmente dai commercianti esperti e sono privi di valore.

SPUNTI PER MISSIONI

- **L'Originale.** Bottiglie nuove di zecca di Nuka-Cola stanno inondando il mercato. Nessuno sa da dove. Nessuno sa perché. Bradberton è tornato a una seconda vita come un messia? Un chimico pazzo ha corretto il tutto con droghe per il controllo della mente? Come possono scoprirlo i personaggi?
- **Il Risveglio del Dormiente.** Una persona che sostiene di essere Bradberton, risvegliatasi dalla sua tana sotto Nuka-World comincia a raccogliere forze nel vecchio parco di divertimenti per un fine che non vuole rivelare. Poi un altro Bradberton appare a Boston. E un terzo in Appalachia. Poi un quarto, un quinto... stanno tutti mentendo? Uno è il vero Bradberton? O sono tutte copie legittime o cloni del plurimiliardario solitario?

PULOWSKI PRESERVATION SERVICES

"Protezione nucleare a prezzi accessibili!" era il motto di questa piccola compagnia di produzione specializzata che ha visto un ampio successo mentre le tensioni a metà degli anni 2070 si intensificavano ovunque nelle menti della popolazione e sugli schermi di televisori e computer.

Offriva un solo prodotto: la Capsula di preservazione Pulowski. Questi rifugi antiatomici cilindrici, attivati a monete e per una sola persona, sembrarono spuntare quasi da un giorno all'altro, occupando lo spazio urbano un tempo occupato dalle cabine telefoniche. Furono pubblicizzati come un'alternativa economica all'installazione di un Vault completo e intesi come un rifugio dell'ultimo minuto nel caso di un attacco nucleare.

Con l'intensificarsi della paura negli ultimi mesi della guerra, le capsule furono vendute a migliaia. Tuttavia, il denaro fruttò a ben pochi dei suoi azionisti o dirigenti una volta che il loro prodotto fu finalmente messo in uso.

Poco meglio è andata ai loro clienti. I rifugi proteggevano gli occupanti abbastanza bene dalle onde dell'esplosione stessa, ma non fornivano alcuna protezione dalle radiazioni e non contenevano cibo o acqua. Il filtro dell'aria integrale proteggeva quelli all'interno solo dalla morte per soffocamento, lasciandoli a un'agonia più prolungata per sete, fame o avvelenamento da radiazioni.

DOPO LA GUERRA

Le capsule di preservazione Pulowski rimangono una vista comune in tutto il Commonwealth e in Appalachia. Il loro design da un punto di vista materiale era chiaramente eccellente. Tuttavia, a causa della mancanza di schermatura contro le radiazioni e di scorte di sopravvivenza, molte si trasformarono in delle tombe nei giorni successivi alla caduta delle bombe.

Quando aprono una capsula sigillata, i personaggi devono fare attenzione. Potrebbe essere vuota, a parte per un cadavere essiccato, o potrebbe contenere un ghoul ferale che cerca disperatamente di scappare e nutrirsi. A volte, gli ululati e i ringhi del ghoul sono abbastanza forti da fornire un avvertimento... a volte.

I rifugi vuoti rimangono un valido nascondiglio per i sopravvissuti che si trovano all'aperto quando predoni, predatori o anche il maltempo rappresentano una minaccia. Alcune comunità li usano come prigioni o altre forme di punizione, poiché qualsiasi cosa usata per chiudere qualcuno *fuori* può essere ugualmente applicata per chiudere qualcuno *dentro*.

PULOWSKI PRESERVATION NELLA PROPRIA CAMPAGNA

Considerare le tattiche possibili quando si inserisce un rifugio Pulaski Preservation in una situazione di combattimento. Hanno resistito alle esplosioni nucleari, quindi possono chiaramente fornire una copertura da semplici colpi d'arma da fuoco. Come potrebbero cambiare un campo di battaglia altrimenti semplice? Come potrebbero reagire i personaggi se venissero intrappolati all'interno di uno di essi, con cibo e acqua che scarseggiano? Come potrebbero negoziare con un avversario che si è chiuso dentro?

SPUNTI PER MISSIONI

- **Buone Intenzioni.** Si dice che l'intera impresa fosse una truffa, progettata per incassare sulle paure nucleari da qualcuno che non credeva che la guerra sarebbe arrivata o non gli importava. Anche se gli onnipresenti rifugi potrebbero essere lasciati così come sono, quali altre ragioni potrebbero aver spinto alla loro produzione? I piani che sono stati messi in moto attraverso di esse sono ancora attivi? E in tal caso, quando si fermeranno?

ROBCO INDUSTRIES

Una delle più potenti corporazioni di computer e robotica del mondo prebellico, RobCo Industries è stata l'idea del genio Robert House. Anche se i suoi prodotti chiave erano i robot, l'azienda ottenne la sua quota di mercato iniziale e ingenti capitali con il Sistema Operativo Unificato. Questi divennero lo standard industriale in tutti gli eserciti del mondo e del settore industriale, versando ingenti somme nella ricerca e sviluppo che alla fine avrebbe guidato il motore delle loro divisioni di robotica.

Questi robot includevano numerosi modelli militari e di sicurezza, come i Protectron, i Robot Sentinella, l'Assaultron e una varietà di torrette di armi automatizzate. Assieme alle iterazioni avanzate dei loro sistemi operativi e ai computer, che andavano da enormi mainframe a personali data pad, dominarono i mercati con una serie sconcertante di società sussidiarie, divisioni mascherate e una struttura aziendale labirintica.

RobCo collaborava anche abitualmente con compagnie rivali tra cui Vault-Tec, Nuka-Cola e Atomic Mining Services. La loro collaborazione più infame fu la produzione del progetto Liberty Prime con General Atomics International. Questa macchina di morte alta 15 metri fu spedita velocemente a liberare il fronte dell'Alaska durante la Guerra Sino-Americana, fornendo forza letale ed entusiasmante propaganda con uguale velocità ed efficacia.

Queste joint venture non rispecchiavano l'atteggiamento di "vivi e lascia vivere" da parte di House e di altri leader dell'azienda. Erano semplicemente l'opzione più redditizia in quel teatro d'affari. Quando questo non era il caso, le acquisizioni ostili o la semplice distruzione delle compagnie rivali (o in un caso, una compagnia che infastidiva personalmente Robert House) assicuravano la posizione di RobCo. In nessun momento considerazioni come il fair play, la concorrenza onesta, la trasparenza o i sentimenti hanno avuto un ruolo nella loro strategia aziendale.

DOPO LA GUERRA

Essendo una delle aziende americane più influenti e potenti dell'era pre bellica, RobCo continua a gettare un'ombra sulla zona contaminata, specialmente nella zona del Mojave dove si dice che House stesso abbia ancora un forte potere personale.

Ma anche allontanandosi da quelle zone, i prodotti RobCo possono trovarsi ovunque. I suoi data pad personali aiutano i sopravvissuti in innumerevoli modi. I suoi sistemi operativi stabiliscono ancora quali computer debbano continuare ad assorbire energia. I suoi robot da combattimento fanno la guardia, respingendo gli estranei dai depositi di forniture potenzialmente salvavita conservati nei magazzini e nelle strutture di ricerca.

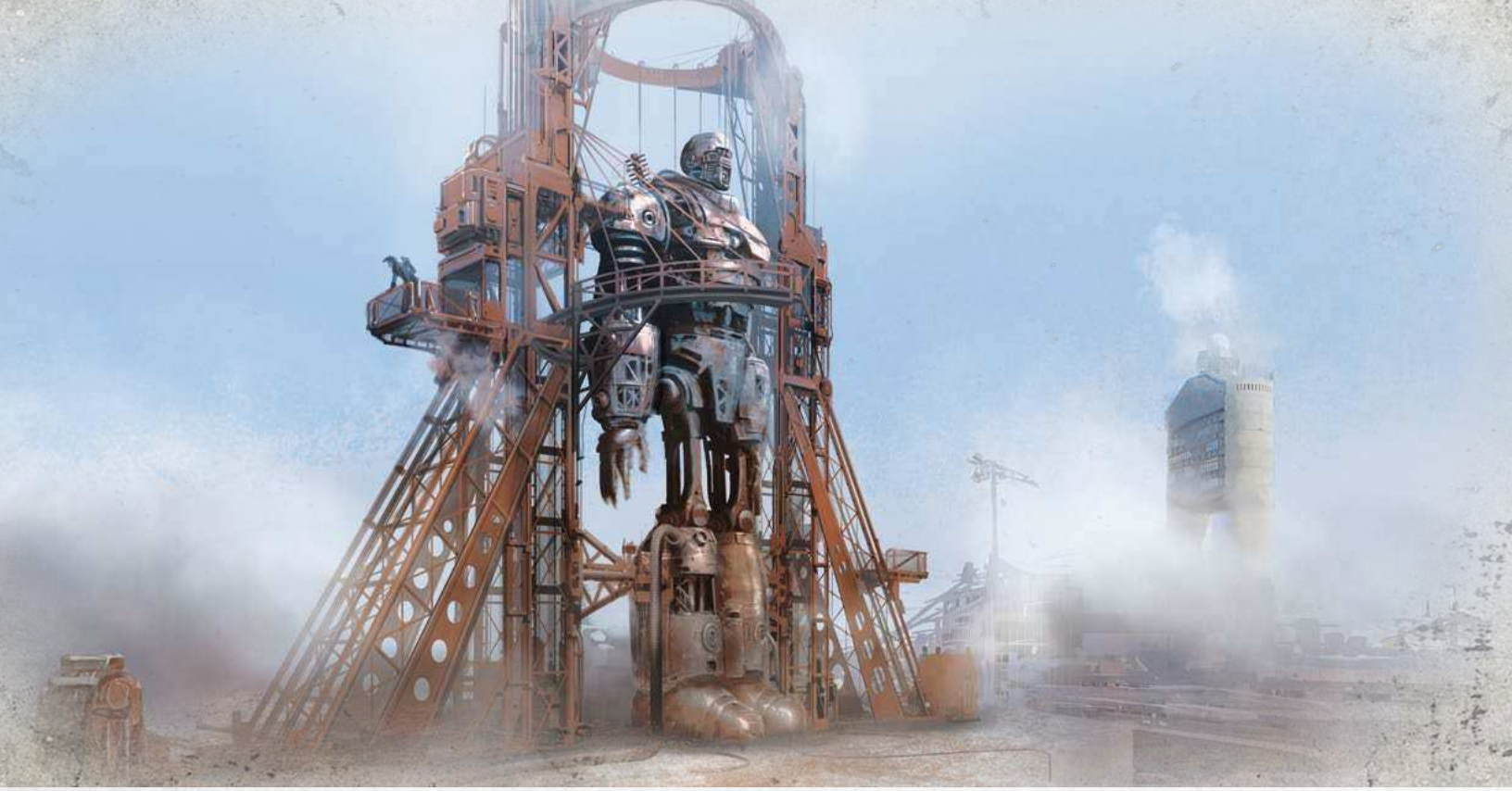
A causa della loro grande ricchezza prima della guerra, le strutture della RobCo sono considerate obiettivi assai prelibati da saccheggiare tra i sopravvissuti, se riescono a sopravvivere agli incontri con la sicurezza robotica sul posto. Con la struttura aziendale a labirinto della compagnia, ***qualsiasi*** Vault o fabbrica potrebbe essere un sito RobCo, ma soltanto su una manciata di luoghi si ha la conferma si tratti di roccaforti RobCo.

Liberty Prime

Un prototipo di robot da combattimento unico costruito da RobCo per l'esercito degli Stati Uniti, questa macchina da guerra è stata costruita per cacciare i Cinesi Rossi da Anchorage, Alaska, durante la Guerra Sino-Americana. Questa macchina da guerra alta 15 metri, pesantemente armata e corazzata, è stata costruita per fornire una devastante forza di fuoco e allo stesso tempo come mezzo di propaganda patriottica pro-USA. Tuttavia, le sue subroutine di combattimento erano ancora imperfette quando le truppe regolari statunitensi in Armature Atomiche T-51b liberarono con successo la città.

In seguito, il prototipo fu portato a Boston, dove rimase incompiuto fino a quando la Confraternita d'Acciaio trovò il suo telaio e le sue specifiche di progettazione. Nel corso di decenni, lo hanno riportato alla funzionalità e potrebbero anche aver messo online i suoi sistemi di armamento.

Nessuno sa cosa potrebbe fare un Liberty Prime pienamente operativo all'equilibrio di potere nel Commonwealth e nelle aree circostanti.



In Appalachia, la RobCo Auto-Cache #001, nella Gauley Mine, si dice che contenga un prezioso tesoro, mentre il vicino RobCo Research Center potrebbe contenere prototipi di Armature Atomiche che fornirebbero a chi le indossa capacità quasi sovrumane. Strutture simili nella Zona Contaminata della Capitale e nel Commonwealth offrono meraviglie tecnologiche a coloro che sono disposti a rischiare la propria vita per reclamarle.

La zona contaminata del Mojave vanta tre strutture RobCo conosciute. Il quartier generale di REPCONN era il centro nevralgico di un'azienda aerospaziale dedicata allo sviluppo di armi al plasma avanzate. L'impianto di collaudo dei razzi della compagnia può contenere forniture e tecnologie, ma è invaso da fazioni in guerra di ghoul ferali e nightkin. Allo stesso modo, la H&H Tools Factory contiene una ricchezza di materie prime e dispositivi utili custoditi da torrette automatizzate, il tutto gestito da un cervello robotico RobCo.

LE INDUSTRIE ROBCO NELLA PROPRIA CAMPAGNA

Quando i sopravvissuti incontrano un manufatto RobCo, sanno due cose per certo. In primo luogo, sarà una tecnologia di alta qualità. In secondo luogo, è molto probabile che abbia le proprie opinioni su come gli piace essere usato e può far valere queste opinioni con forza letale. Lo stesso vale per le strutture e le attrezzature RobCo. I gamemaster non dovrebbero esagerare, ma trattarli invece come uno spunto occasionale di trama e un pericolo per rendere le cose più piccanti.

SPUNTI PER MISSIONI

- **Profeta del Profitto.** Un uomo anziano, pulito, brillante, sorge a capo di una setta, sostenendo di essere nientemeno che Robert House stesso. Porta con sé una tecnologia indistinguibile dalla magia, promette di unire il popolo e di inaugurare una nuova era di pace e prosperità. È davvero Robert House? Ha importanza?
- **Liberty Secundo.** I personaggi attivano accidentalmente un mastodontico robot da combattimento delle dimensioni e della potenza del Liberty Prime. Il behemoth marcia in linea retta verso il suo rivale, distruggendo tutto ciò che trova sul suo cammino.

CONGLOMERATI DI SERVIZI

Può essere difficile, per coloro che conoscono solo la vita dopo la Grande Guerra, immaginare le somme spese per i lussi come i servizi e l'intrattenimento. La sussistenza e la sopravvivenza possono essere la regola del giorno d'oggi, ma nell'epoca d'oro del mondo prima della guerra, le imprese di servizi riempivano un insieme inimmaginabilmente ampio delle nicchie di mercato. Alcuni di esse continuano a esistere anche nella zona contaminata.

HUBRIS COMICS

Meglio conosciuta per la serie *Grognak il Barbaro*, Hubris Comics Publishing ha prodotto diverse linee di fumetti a partire dalla propria fondazione nel 2021. Le avventure fantasy/peplum di Grognak venivano vendute insieme a titoli come la serie noir di vigilanti *Silver Shroud* e il fumetto di propaganda statunitense *Racconti dal Fronte*.

Man mano che il marchio cresceva, ampliò la portata dei propri reami fantastici. Hubris Publishing si è espansa per portare la sua opera narrativa in radio e in televisione, così come fra i giocattoli di marca e i giochi olografici. Hanno anche collaborato con aziende come la Vault-Tec, ricevendo il permesso di usare mascotte di marca come personaggi nella loro fiction. Nonostante la popolarità degli altri loro titoli, Grognak dominava continuamente il mercato di tutte le forme di media.

DOPO LA GUERRA

Anche se non sono utili come un rifugio nucleare o un laser industriale armato, i prodotti di Hubris Comics giocano un ruolo vitale nella zona contaminata. Forniscono un'evasione dai giorni estenuanti, a metà fra la noia e il terrore della vita dopo la guerra. La maggior parte dei numeri dei loro fumetti e giochi sono andati parzialmente distrutti, ma questo non impedisce a nessuno di goderseli nei limiti del possibile, riempiendo i vuoti nella storia con la propria immaginazione. Le poche copie intatte di qualsiasi fumetto, ma soprattutto di *Grognak* , sono dei tesori che possono essere venduti a un prezzo considerevole... o un tentativo congiunto di furto.

Il quartier generale della Hubris Comics nel Commonwealth è ancora intatto, anche se nei suoi angoli bui si annidano ghoul ferali e scarafaggi radioattivi. I saccheggiatori non vi troveranno armi altamente tecnologiche o rifornimenti nascosti, ma potrebbero tornare con una reliquia della cultura pop che equivale a una vita di lusso.

HUBRIS COMICS NELLA PROPRIA CAMPAGNA

Con ogni anno che passa, muore un altro gruppo di persone che sanno come i personaggi e le situazioni ritratte nei titoli di Hubris sono immaginari. Un anno, forse molto presto, forse proprio quest'anno, l'umanità dimenticherà le origini di Grognak. La storia diventerà leggenda, e la leggenda religione, e con la religione arriverà il cambiamento...

US ROBOTICS DISPOSAL

Poche informazioni sono rimaste riguardo la fondazione e la storia della US Robotics Disposal. Rimangono solo le sue strutture. Tuttavia, alcune informazioni sono state scovate o elaborate attraverso l'applicazione di conoscenze generali di robotica.

I robot negli anni 2050 e 2060 erano macchine altamente complesse, piene di plastiche tossiche, metalli pesanti, sostanze chimiche caustiche e persino componenti nucleari. Come tale, quando un robot si rompeva, diventava obsoleto oppure veniva distrutto in un incidente industriale o in un atto di guerra, non poteva essere semplicemente gettato nel cassonetto più vicino per essere trasportato in una discarica.

Era invece richiesto un attento smontaggio seguito dallo smaltimento dei singoli componenti secondo rigidi protocolli. Alcune unità autonome resistevano a questo processo, spesso vigorosamente o addirittura con forza. Non tutte le aziende erano attrezzate per assumersi un tale compito.

US Robotics Disposal si formò nel 2053 per riempire quella nicchia, traendo profitto su due fronti. Faceva pagare una tariffa elevata per lo smantellamento, poi riciclava le materie prime per venderle ai produttori di robot e ad altri clienti industriali. Fu una vittoria per US Robotics Disposal e una manna generale per l'industria.

Non ci sono documenti riguardanti la corporazione o la sua leadership durante e dopo la guerra.

DOPO LA GUERRA

L'unica impronta della US Robotics Disposals nella zona contaminata è il Disposal Site East 09B. Un sito di smaltimento attivo fino al momento dell'esplosione della Grande Guerra, contiene ancora migliaia di telai di robot. Anche se è stato saccheggiato pesantemente nel corso degli ultimi decenni, alcuni rottami arrugginiti e un droide sentinella da combattimento è tutto ciò che rimane della ricchezza che un tempo rappresentava.

US ROBOTICS DISPOSAL NELLA PROPRIA CAMPAGNA

Prima della guerra, US Robotics Disposal era sinonimo di supporto logistico per i propri clienti e denaro facile per gli investitori. Dopo la guerra, il secondo fattore rimane invariato. Tutti i suoi siti non ripuliti dai saccheggiatori sono una miniera d'oro.

Oltre a questo, i gamemaster dovrebbero considerare cosa è successo agli scarti pericolosi che non sono mai stati venduti o smantellati correttamente. Stanno aspettando che il tempo eroda uno dei sigilli? Hanno già prodotto mutazioni e follia lungo le comunità fluviali a chilometri di distanza attraverso un malaugurato torrente? Forse questi segni sono un'arma a doppio taglio: miseria per alcuni, ma un sentiero verso ricchezze incalcolabili per i personaggi.

SPUNTI PER MISSIONI

- **L'USRD Indica il Punto.** Il nome Disposal Site East 09B suggerisce esistano strutture simili a ovest, altri otto siti nelle vicinanze e un Disposal Site East 09A forse nascosto nelle immediate vicinanze. Dei dati ritrovati o delle note scritte a mano potrebbero dare il via a una rocambolesca ricerca del tesoro.
- **Uomini dei Rifiuti.** Un gruppo di "tecnici dello smaltimento" itineranti in equipaggiamento NBC arriva in città, sostenendo di essere in grado di ripulire fuoriuscite nucleari e di altro tipo per una tariffa adeguatamente alta. I PG, assunti per fornire loro sicurezza mentre lavorano, notano che i loro metodi di smaltimento assomigliano più all'assemblaggio di una specie di super-arma...

SUPER-DUPER MART

Nonostante il grande impatto sull'America, quella della Super-Duper Mart è una storia molto semplice. Dopo aver trovato una città abbastanza grande da sostenere i suoi enormi negozi, ha fatto leva tramite l'economia di scala per far fuori la concorrenza. Dopo la caduta dei negozi locali, la sede ha preso il controllo del mercato dei generi alimentari e degli articoli per la casa.

Durante la guerra, questi centri costituivano il nucleo del commercio per molte piccole comunità. Offrivano di tutto: cibo, forniture per la casa, mobili, abbigliamento ed elettronica di consumo. Una famiglia poteva visitarli una volta alla settimana, acquistando tutto ciò di cui poteva avere bisogno in un unico viaggio.

Per rendere quel viaggio ancora più incentrato sul Super-Duper Mart, le sedi più grandi incorporavano una caffetteria dove rilassarsi con snack e bevande in una frenesia di consumismo lunga tutto il giorno, senza l'inconveniente di lasciare il negozio fino a quando ogni bisogno di shopping non fosse stato soddisfatto.

DOPO LA GUERRA

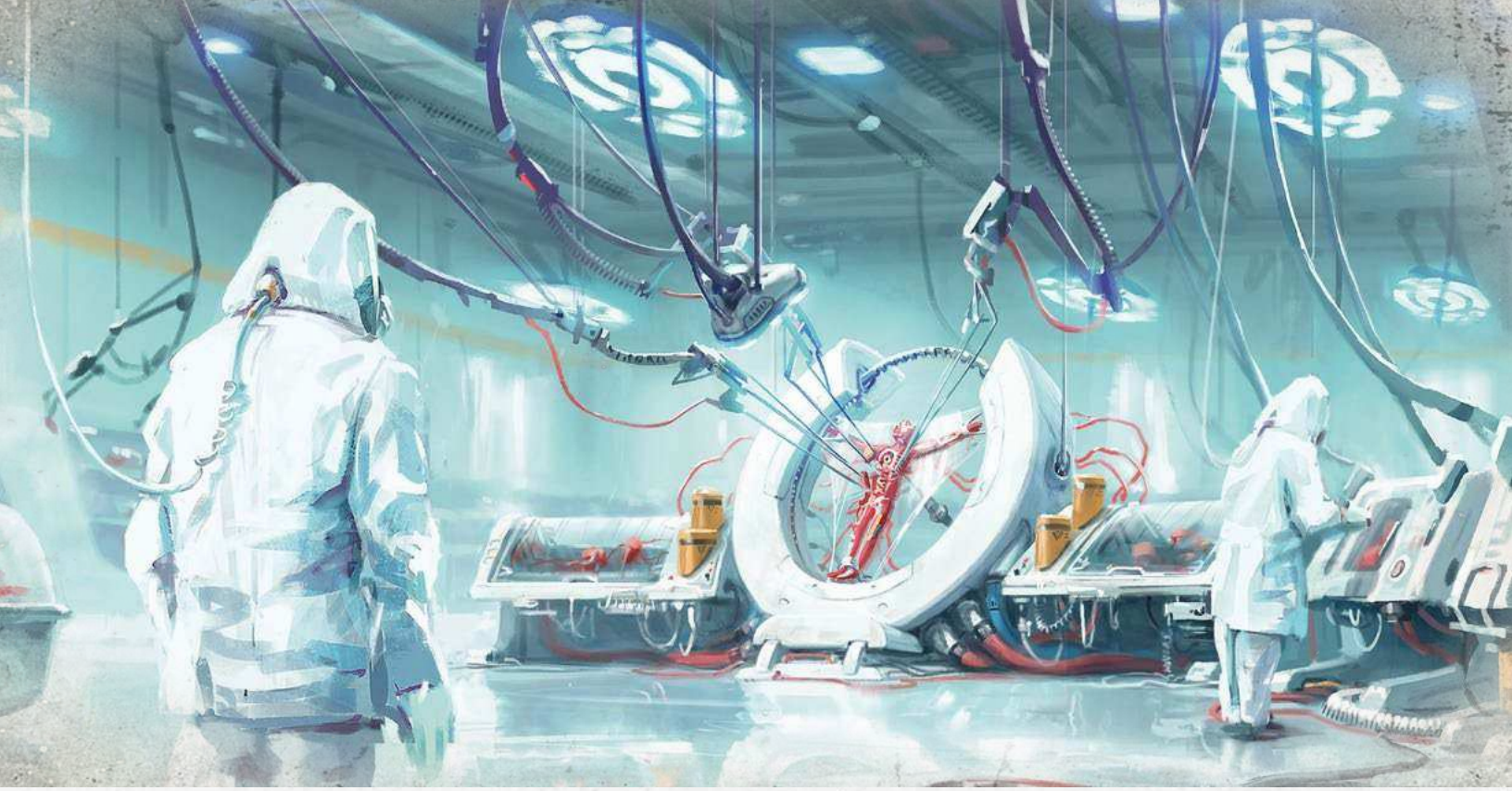
Le sedi Super-Duper Mart sopravvissute erano un obiettivo popolare per i saccheggiatori nell'immediato dopoguerra, ma da tempo sono state spogliate dei loro beni. Questi edifici spaziosi e relativamente sicuri sono quindi diventati basi operative per i predoni, che costruiscono passerelle in cima alle scaffalature così da ottenere delle posizioni di tiro elevate contro potenziali intrusi.

Poiché i predoni spesso nascondono cibo, armi, tappi di Nuka-Cola e altri tesori e forniture, qualsiasi Super-Duper Mart in piedi è ancora una volta un obiettivo per il saccheggio... a patto che gli aspiranti saccheggiatori portino abbastanza armi, forza bruta e fortuna per finire il lavoro.

Super-Duper Mart intatti si trovano a Washington D.C., Lexington, al Mare Splendente, alle Rovine di Quincy, a Far Harbor, Morgantown, a The Mire e a Watoga.

SUPER-DUPER MART NELLA PROPRIA CAMPAGNA

I Super-Duper Mart contengono scorte di rifornimenti e sono sorvegliati da predoni armati. Sono numerosi e abbastanza visibili da indurre in tentazione costante un gruppo sufficientemente avido, audace o con le spalle al muro, dove quei rifornimenti sono l'unica via per la sopravvivenza o la vittoria.



COLOSSI TECNOLOGICI

I colossi tecnologici sono stati al contempo una benedizione e un male per l'umanità. Da un lato, hanno prodotto i mezzi per gli stili di vita lussuosi del XX e di inizio XXI secolo. Dall'altro, il desiderio per la tecnologia, e la ricerca sfrenata per la prossima innovazione, hanno senza dubbio contribuito a portare l'uomo alla guerra.

L'ISTITUTO (C.I.T.)

Il Commonwealth Institute of Technology era famoso nel mondo prebellico come uno dei principali college per chi credeva nella tecnologia e nella scienza come mezzi per ottenere l'educazione e sviluppare i contatti necessari per farsi strada e conquistare il mondo. Le fila dei suoi studenti vantano luminari come il fondatore di RobCo, Robert House, e i soci dietro i Cambridge Polymer Labs: Erick Woolum e Jon Elwood. Negli anni precedenti alla Grande Guerra, era difficile trovare un dipartimento di R&S nel mondo senza uno o due laureati del C.I.T. dietro i progetti.

DOPO LA GUERRA

L'influenza dell'Istituto dopo la guerra si estende in ambito fisico, culturale e personale, soprattutto nelle vicine regioni del Commonwealth, ma anche più lontano.

Fisicamente, parti del campus sono ancora in piedi. Le rovine del C.I.T. coprono molte miglia quadrate a Cambridge. Questi campi di macerie con occasionali strutture parzialmente intatte erano una volta i dormitori, le aule e i laboratori di una delle più prestigiose cittadelle della migliore del mondo. Questi padiglioni producevano tecnologia e materiali ancora molto richiesti, ma anche supermutanti e sintetici che continuano a infestare l'area cacciandosi a vicenda o braccando qualsiasi altro essere vivente. Al centro si trova il C.I.T. La Rotonda, una volta l'icona della scuola.

Come una reliquia culturale, la rete di connessioni e conoscenze formata dai docenti del C.I.T. ha formato i semi dell'Istituto, una potente organizzazione che si dice produca sintetici indistinguibili da veri esseri umani. Segreti e altamente organizzati, rappresentano uno dei più grandi pozzi di conoscenza dei livelli prebellici e raggiungono la loro influenza in molti aspetti della vita della zona contaminata.

A livello personale, di tanto in tanto emergono voci di un alunno del C.I.T. che opera al di fuori dell'Istituto. Tali persone sono molto ricercate, spesso percepite come aventi conoscenze e poteri che superano la realtà. Le comunità potrebbero offrire ricompense principesche per dare loro residenza o inviare gruppi armati per rapirli e ottenere le loro conoscenze con la forza.

L'ISTITUTO NELLA PROPRIA CAMPAGNA

Quando si incorpora il C.I.T. nelle proprie campagne, è necessario ricordarsi di separare l'Istituto dall'Istituto. Uno è la posizione fisica dell'ormai defunta università. L'altra è una potente cabala di tecnocrati che opera nell'ombra. È importante considerare come questa dicotomia potrebbe aggiungere mistero, sfida e anche elementi fuorvianti a un'avventura o ad un arco narrativo.

SPUNTI PER MISSIONI

- **Confusione Scolastica.** Un anziano sopravvissuto, un fisico prima della guerra, decide che il C.I.T. deve insegnare ancora una volta ai giovani del mondo. Assume i personaggi giocanti per liberare e mettere in sicurezza il campus, a partire dalla Rotonda, per renderlo sicuro per l'istruzione.
- **La Mossa di MacGuffin.** Una coppia di saccheggiatori emerge dal C.I.T. con quelli che sostengono essere piani criptati per una tecnologia sperimentale, recuperati dal seminterrato di un laboratorio dell'Istituto. Che stiano mentendo o meno, le parti interessate di tutto il Commonwealth iniziano una violenta guerra di offerte per vincere il premio.

WEST-TEK

Fondata decenni prima delle altre grandi corporazioni dell'era prebellica, la West-Tek competeva per la quota di mercato nelle industrie delle armi avanzate e delle scienze biomediche. Ebbe un immenso successo in entrambi i campi, contando principalmente sugli enormi contratti governativi e militari per spingere i propri affari.

I progetti di armi avanzate andavano dalle semplici armi da fuoco al cannone a rotaia portatile X277 "Viper". Tuttavia, il suo progetto di gran lunga più riuscito fu l'Armatura Atomica T-51. Questo potenziamento per la fanteria spinse i profitti a partire dal 2062 fino a vedere un diffuso e riuscito dispiegamento nello spazio di battaglia della Guerra Sino-Americana. I primi modelli, specialmente la prima linea T-45, soffrivano di una mobilità e di una protezione mediocri, ma gli sviluppi successivi diedero vita a un'arma veramente formidabile. Mentre la guerra continuava e le risorse scarseggiavano, emersero altre varianti più leggere e meno costose.

Nei primi anni 2070, con i lasciti della Nuova Peste e la minaccia incombente di armi biologiche cinesi, West-Tek ottenne un contratto per sviluppare un'immunizzazione ad ampio spettro per proteggere i cittadini americani. Sotto la guida del direttore della divisione Nick Davis, il progetto Pan-Immunity Virion ebbe un forte successo iniziale. Le prime dosi producevano un'immunità efficace a un'ampia varietà di agenti infettivi. Alcuni effetti collaterali, in particolare l'aumento della massa muscolare, diedero il via alla ricerca che alla fine portò alla creazione del Virus Evoluzione Forzata (vedere colonna a lato).

I mutanti in fuga dai test VEF, assieme agli attacchi nucleari, resero la maggior parte delle strutture West-Tek delle trappole mortali da incubo durante le prime ore e giorni del dopoguerra. Devastata da minacce dall'interno e dall'esterno, l'azienda in quanto entità è diventata un'altra vittima dello scambio nucleare.

DOPO LA GUERRA

Di gran lunga l'impatto più grande fornito dalla West-Tek nell'era del dopoguerra è dato dall'Armatura Atomica T-51 e le sue varianti. Sono state prodotte in tali quantità durante la guerra convenzionale prima dello scambio nucleare, che rimangono relativamente comuni. Continuano a dare potere alle fazioni che vi

hanno accesso, fornendo spesso un vantaggio decisivo in qualsiasi conflitto armato.

Anche le eredità lasciate dagli altri progetti persistono, dalle armi avanzate nelle mani dei sopravvissuti, a qualsiasi numero di mutazioni umanoidi e animali del VEF che vagano e devastano il paesaggio.

Due strutture della West-Tek incombono sulle zone che le circondano. Un centro di ricerca sopravvissuto presso Savage Divide, in Appalachia, è servito per le fasi finali del progetto Pan-Immunity Virion e contiene ancora diversi laboratori funzionanti, oltre a strumenti e forniture sparse. I mutanti sopravvissuti alla sperimentazione umana e animale infestano il luogo. Molto in profondità, vicino al Vault 13 in Nuova California, c'è un'altra struttura conosciuta solo come "Lo Splendore", che si dice sia una cella di detenzione ferocemente sorvegliata per i progetti non ancora conclusi quando tutto si fermò.

WEST-TEK NELLA PROPRIA CAMPAGNA

Uno degli aspetti più intriganti della storia della West-Tek è come molti dei suoi Vault sembrano essere stati sigillati immediatamente prima della guerra. Sono isolati, aspettando che i segni mostrino che all'esterno è sicuro? Sono in comunicazione, coordinando qualche tecnologia o tattica prima di tornare nel mondo? Cosa potrebbe minacciare i personaggi se scoprissero che è tutto vero?

Il Virus Evoluzione Forzata

Forse il contributo (o contaminazione) più duraturo della West-Tek al mondo del dopoguerra è stato il Virus Evoluzione Forzata (VEF), creato dalla sua divisione NBC. Il virus può forzare mutazioni nel DNA di un soggetto, creando supermutanti con un immenso potenziale sul campo di battaglia.

La maggior parte di questi mutanti sono morti in guerra, ma ceppi di supermutanti vagano ancora nelle terre desolate, soprattutto in Appalachia e nella Capitale. Alcune potenze e fazioni cercano ancora i segreti della sua fabbricazione o cercano di dirigerne la diffusione, perseguendo obiettivi che condividono solo con i loro più stretti collaboratori.

INSTITUTE

★ *Capitolo Sette* ★

VAULT-TEC

PRINCIPI FONDAMENTALI E OBIETTIVI DELLA VAULT-TEC . . 250

VAULT DEL COMMONWEALTH . . 252

INCONTRI NEL VAULT . . 256

TRAME NEL VAULT . . 258

Capitolo Sette

VAULT-TEC

Anche se tutte le società discusse nel capitolo precedente hanno avuto un loro impatto sulla vita dopo la guerra, nessuna lo ha fatto in modo così evidente come la Vault-Tec. È da chiedersi se qualche riconoscibile frammento di umanità sarebbe potuto sopravvivere per ripopolare la Zona Contaminata, se non grazie alla protezione fornita dalla sua linea di prodotti principali. È probabile che con la sua maestria costruttiva e le sue tecnologie brevettate, abbia salvato la specie umana.

Detto questo, ciò che si annida in alcuni dei Vault, che sia tecnologia, esperimenti biologici falliti o semplicemente casi di umani resi selvaggi a causa dei decenni passati nell'oscurità, rappresenta la minaccia più pericolosa per la sopravvivenza dell'umanità stessa.

E se alcuni asseriscono che non si può essere salvatore e minaccia allo stesso tempo, la Vault-Tec ha dimostrato ampiamente come questo sia sbagliato.

PRINCIPI FONDAMENTALI E OBIETTIVI DELLA VAULT-TEC

I registri non sono chiari riguardo la creazione della Vault-Tec, se sia nata in risposta all'iniziativa del Progetto Casa Sicura del 2054 o se fosse una società esistente che ha giovato del bilancio federale, in preda al panico della peste e della guerra scoppiate in quel decennio. A ogni modo, ciò che è successo dopo, è più chiaro.

Pubblicamente, il Progetto Casa Sicura è stato uno sforzo nazionale per costruire bunker sotterranei, o Vault, in cui la popolazione degli Stati Uniti si sarebbe potuta nascondere se i disordini della guerra Euro-Mediorientale, la Nuova Peste e il crollo delle Nazioni Unite fossero mai sfociati in un vero e proprio olocausto nucleare.

I Vault stessi erano strutture massicce, preventivate intorno ai 500 miliardi di $ ciascuno e costruite successivamente con oltre il 150% di quella stima. Ogni complesso formava un ecosistema intatto, in cui la popolazione fortunata poteva sopravvivere in modo indipendente per decenni, mentre il mondo di sopra ritornava a essere vivibile dopo la caduta delle bombe. Per costruirli, la Vault-Tec dovette inventare una gamma di dispositivi e tecniche, fra i quali l'illuminazione sostenibile SimuSun, i sistemi di pulizia e cottura automatici, i reattori nucleari e la medicina automatizzata.

Anche se il governo promise un programma per salvare l'intera popolazione, solo 122 di questi rifugi furono commissionati, un ordine che poté supportare meno dello 0,1% della popolazione.

Dopo che un Vault dimostrativo fu aperto al pubblico a Los Angeles, vicino al quartier generale della Vault-Tec, il pubblico entusiasmo contribuì a sovvenzionare le obbligazioni spazzatura che finanziarono il resto della costruzione. Era un raggio di speranza in un periodo profondamente oscuro. Quelli troppo lontani da un Vault completo potevano comprare un rifugio della Serie 1000, un mini-Vault sotterraneo a un solo livello, a un prezzo molto più ragionevole per una piccola società o una comunità di medie dimensioni.

La Vault-Tec vinse questi contratti attraverso la combinazione di una chiara visione, un'infrastruttura tecnologica all'avanguardia e diversi meccanismi unti a dovere in quel di Washington. Fin dal principio, rese pubblica la propria missione di salvare l'umanità attraverso una preparazione migliore... e, se ciò si fosse dimostrato impossibile, salvare l'America con una protezione ancora superiore.

DIETRO LE PORTE CHIUSE

Nonostante le promesse e la propaganda, il Progetto Casa Sicura non ha mai avuto lo scopo di salvare la

popolazione statunitense nel caso di una catastrofe nucleare. Invece, alcune mani in seno al governo sovvertirono il progetto per preservare certe... approvate... porzioni della società. Furono commissionati e costruiti circa 17 Vault a tale proposito, creati per salvaguardare coloro che erano stati accettati dal governo ombra. Alcuni dichiararono, una volta completati, che certi elementi del governo si affrettarono, o addirittura causarono di proposito, lo scoppio della Grande Guerra, in modo che la loro visione per una società cambiata potesse concretizzarsi. Nessuno ora può dimostrarlo o smentirlo, anche se alcuni sospettano che tali piani sopravvivano attraverso le macchinazioni dell'Enclave.

Gli altri 105 Vault furono costruiti come esperimenti. Essi ospitarono gli umani, proteggendoli abbastanza bene dalle bombe, ma la loro vita in seguito fu segnata da tensioni e sfide. Alcuni rivelarono di avere insufficienti forniture per la sintetizzazione alimentare. Altri accolsero umani di un solo sesso. Altri ancora persero la capacità di riciclare l'acqua o addirittura si aprirono prematuramente ed esposero le loro popolazioni. Sensori e sottoprogrammi computerizzati osservano e registrano ogni momento di vita in queste colossali capsule di Petri, offrendo tutti questi dati a... qualcuno, per scopi non ancora rivelati.

Nel frattempo, la stessa Vault-Tec costruì dei Vault, sparsi in tutto il paese, al fine di raggiungere i propri obiettivi. Questi non avevano nemmeno la pretesa di essere stati progettati allo scopo di far sopravvivere il genere umano, piuttosto erano come un terreno di prova per vari dispositivi e lavorazioni, destinati alla diffusione commerciale una volta che il mondo si fosse nuovamente dimostrato abitabile. Alcuni di questi Vault si aprirono già dopo un anno dal termine della Grande Guerra. Altri invece restano chiusi, con le loro macchinazioni interne ormai andate a rotoli o ancora in attesa del momento giusto per stabilire un contatto.

23 OTTOBRE E OLTRE

Il 23 ottobre 2077, le sirene antiaeree richiamarono i sopravvissuti verso i loro Vault. Molti vennero fermati lungo la strada, non presenti negli elenchi del governo o nelle liste della compagnia con i nomi di coloro che potevano entrare. Altri nella lista ignorarono le sirene, scambiandole per un'altra delle sempre più comuni esercitazioni, in quello che divenne noto come l'effetto del "Gridare al Lupo". I Vault, sia quelli pieni, che i vuoti o sottopopolati, chiusero le loro porte giganti prima dell'inizio del bombardamento.

Molti di essi fallirono immediatamente, a causa di una scarsa ingegnerizzazione, guasti alle apparecchiature o errori umani. Molti altri fallirono poiché gli esperimenti condotti al loro interno fecero il loro corso oppure portarono a un annientamento totale della popolazione. Alcuni destinati a durare, finirono per capitolare nei decenni successivi.

Nel 2091, il segnale del cessato allarme risuonò attraverso la rete di comunicazione della Vault-Tec, in risposta alle segnalazioni di sensori per le radiazioni in superficie. I primi Vault a riaprire furono il Vault 8 e il Vault dimostrativo di Los Angeles. Formarono i nuclei di Vault City e Adytum, rispettivamente, e la vita nella Zona Contaminata cominciò seriamente.

VAULT DEL COMMONWEALTH

È impossibile catalogare ogni Vault costruito negli anni che precedettero la Grande Guerra. Molte registrazioni furono distrutte a titolo definitivo e molte altre finirono perse nel corso degli anni successivi. Anche con l'accesso a una contabilità completa dei Vault di dominio pubblico, è impossibile sapere quanti altri furono costruiti segretamente dal governo, dalle imprese private o dalla stessa Vault-Tec.

Un numero qualsiasi di Vault potrebbe trovarsi proprio sotto i piedi di un qualsiasi personaggio, in attesa di essere scoperto ed esplorato, oppure aspettando l'equivalente di un primo sacrificio per un programma di sperimentazione in corso.

Detto questo, alcuni Vault famosi svolgono un ruolo importante nella vita, o almeno in alcuni racconti di vita, della Zona Contaminata. Queste di seguito sono le loro storie.

VAULT 75

Posizione: *Sotto la Scuole Medie Malden, Commonwealth*

STORIA

Un posto inquietante, con una storia riguardo la sua creazione ancora più terrificante, questo Vault fu costruito sotto un centro scolastico funzionante e presentato alla comunità come luogo dove i bambini avrebbero potuto trovare un rifugio sicuro in caso di caduta delle bombe. Il 23 ottobre tutti gli studenti, gli insegnanti e le loro famiglie arrivarono sani e salvi nel Vault, e le porte si chiusero a proteggere le famiglie ormai al sicuro, mentre gli uni si tenevano stretti agli altri per la paura.

Il sollievo fu infondato e di breve durata. Lo scopo sperimentale del Vault 75 era quello di addestrare e allevare una specie umana fisicamente e mentalmente superiore. Il primo passo in questo processo fu l'esecuzione immediata di ogni adulto che non faceva parte della squadra di sicurezza del Vault.

I bambini furono quindi sottoposti a un regime di prove fisiche e mentali al limite della totale tortura, per addestrarli a diventare degli esemplari più capaci e mentalmente adatti. Le vittime non erano solo inevitabili; furono anzi prese in considerazione nel progetto. Quelli troppo deboli per sopravvivere alle prove dovevano essere ritenuti geneticamente inadatti per le fasi successive dell'esperimento.

Al compimento dei diciotto anni, qualsiasi residente sopravvissuto di quell'età veniva celebrato con una "cerimonia di laurea" per poi non essere più visto. Ai bambini rimanenti veniva detto che erano stati mandati a "Supraterra" per aiutare i sopravvissuti più deboli e meno intelligenti della superficie. Tuttavia, i registri indicano che la maggior parte di loro fu uccisa e analizzata per i loro geni, contribuendo alla continua ricerca genetica del progetto nel Vault 75. Solo a pochi fortunati, scelti per intelligenza e obbedienza, fu permesso di vivere come parte del team scientifico in modo da condurre e perfezionare la raccolta dei dati.

USCIRE ALLO SCOPERTO

Non è chiaro cosa sia successo al Vault 75. Alcuni video e file scritti riguardo il sito suggeriscono una ribellione del team scientifico, portando a una fuga di massa. A ogni modo, l'anno non è specificato. Potrebbero essere tutti fuggiti verso una superficie troppo irradiata o sterile per sopravvivere. Oppure potrebbero essere tra di noi ora, umani superiori che lavorano con noi, forse per studiarci, portando avanti le loro osservazioni, per quando l'esperimento entrerà nella sua fase successiva.

IN GIOCO

Il Vault 75 rappresenta sia un mistero esistente che uno potenziale. Il mistero esistente riguarda cosa sia successo alla popolazione dopo la fuga. Qualsiasi PNG che i personaggi incontrano potrebbe essere facilmente un umano "evoluto", cresciuto nel Vault 75 o cresciuto altrove grazie ai dati genetici ivi raccolti.

Il potenziale mistero sta nel fatto che il Vault 75 potrebbe non essere l'unica struttura del genere. Ci sono altri Vault, sotto altre scuole, che stanno conducendo lo stesso brutale programma? O sono forse esperimenti simili, svolti con l'intento di creare diversi tipi di umani adulti?

Infine, c'è da chiedersi dove sono finite tutte queste informazioni, a quale scopo, e chi potrebbe sfruttarle anche in questo stesso momento...

VAULT 81

Posizione: *Il Commonwealth, a sud-est della Torre di Trasmissione 1DL-109 e a nord-est della tenuta Westing*

STORIA

Il Vault 81 offre un sottile barlume di speranza nell'interesse dell'umanità, non per quello che è oggi, ma per ciò che doveva diventare. Il Vault è stato progettato come laboratorio di prova per sviluppare una cura universale a tutte le malattie. Questo intento era abbastanza benigno, finché non si è scoperto che venne costruito per utilizzare i sopravvissuti rinchiusi all'interno come soggetti di prova, arruolati forzatamente per lo sviluppo di questa panacea. Le vittime umane avrebbero dovuto raggiungere il 100% una volta completata la ricerca, ma questo dettaglio venne visto come un piccolo prezzo da pagare per un tale vantaggio per il resto dell'umanità.

Fortunatamente per la popolazione del Vault 81, la loro sorvegliante ebbe scrupoli etici. Ricordata solo come "Dott.ssa Olivette", sabotò la telefonata del 23 ottobre, così che il personale scientifico non ricevette mai il messaggio a loro destinato. Solo tre membri del personale riuscirono a raggiungere l'interno del Vault, e Olivette continuò a sabotare il loro lavoro, in modo da non fargli mai raggiungere la fase di sperimentazione umana. Sigillò il personale scientifico lontano dalla popolazione generale, in un complesso di laboratori segreto originariamente progettato per nascondere il vero obiettivo del Vault dai suoi residenti.

Con il passare dei decenni, la dottoressa e il personale scientifico morirono di vecchiaia, e nessuno di loro rivelò mai il segreto del vero scopo del Vault o del vasto complesso medico nascosto dietro pareti scorrevoli. I residenti continuarono la loro vita in relativa sicurezza e comodità.

USCIRE ALLO SCOPERTO

Nel 2277, sotto la direzione del Sovrintendente Baht, il Vault 81 aprì la porta principale e si unì al mondo di superficie. Sebbene la decisione sia stata motivata dal deterioramento dell'attrezzatura e dai negozi in crisi, la popolazione rimase per lo più all'interno. Tira avanti come una comunità coesa e sicura. Al di là di essa, accessibile da un unico punto noto, c'è il vasto laboratorio segreto. Questo spazio sembra un ospedale della guerra fredda, pieno di spoglie cuccette, laboratori e aree ad alta tecnologia per l'analisi e la fabbricazione di potenziali trattamenti.

Curie

Di fronte a un numero insufficiente di personale scientifico con cui condurre ricerche sulla cura, l'assistente della dottoressa Olivette, Kenneth Collins, modificò un robot Miss Nanny in modo che potesse lavorare assieme al personale scientifico per tutta la durata della loro permanenza nel Vault 81, e anche oltre. Infine, il bot divenne consapevole di sé e perfezionò una cura universale per tutte le malattie umane. Segnalò il suo successo attraverso un nodo di comunicazione interrotto, e finora ha atteso nell'oscurità del laboratorio trascorrendo gli anni come solo una IA può fare.

IN GIOCO

Se i personaggi possono stringere un legame con il Supervisore Baht o un altro membro rispettato del Vault 81, questa zona potrebbe diventare una sorta di base per un gruppo di avventurieri. Anche se probabilmente non gli verrebbe mai concessa qualcosa come una cittadinanza, potrebbe essere un luogo che offre un rifugio sicuro... e un'opportunità di avventura verso l'esterno, esplorando i luoghi che la sua popolazione vorrebbe visitare.

VAULT 95

Posizione: *Il Commonwealth, ai margini del Mare Splendente*

STORIA

Un esperimento sociale andato terribilmente storto (o troppo bene?), il Vault 95 ospitava quasi esclusivamente individui con forti dipendenze da sostanze chimiche e alcol. Il programma era costruito per osservare gli impatti sociali e psicologici delle dipendenze in presenza di enormi fattori di stress.

Il primo fattore di stress era facile da prevedere: cosa succede quando una comunità di tossicodipendenti è intrappolata in un Vault senza alcuna sostanza di cui abusare? Il risultato fu una delle poche notizie positive che emersero dagli anni immediatamente successivi alla Grande Guerra: quasi tutti i residenti accettarono il loro destino e, dopo alcuni attacchi iniziali di terribile astinenza, formarono una comunità affiatata e funzionante.

È possibile che il Vault 95 avrebbe potuto essere uno dei pochi a poter "durare nel tempo", se non fosse stato per la seconda fase del suo programma sperimentale. Cinque anni dopo la chiusura delle porte, un agente infiltrato riuscì ad accedere a un deposito di prodotti chimici e alcol, rilasciandoli nel Vault per vedere quanti sarebbero ricaduti nella dipendenza.

Non ci furono sopravvissuti. La popolazione del Vault 95 soccombette alle overdosi o ai decessi a seguito delle violenze legate alle sostanze ancora una volta a piede libero nella loro comunità. Non è risaputo se fossero previste fasi aggiuntive per il Vault e i suoi sfortunati abitanti. Anche l'agente ne rimase ucciso, fatto a pezzi vicino al suo terminale di lavoro.

USCIRE ALLO SCOPERTO

Il Vault 95 non è mai "uscito" di per sé, ma è stato scoperto nel secolo odierno da qualche sconosciuto. Ora funge da base operativa per i Gunner, che usano i resti degli intossicanti nascosti come un potente gettone di scambio nelle loro operazioni in corso.

IN GIOCO

Il Vault 95 illustra la natura a doppio velo della maggior parte dei luoghi presenti in un'avventura nella Zona Contaminata. I suoi attuali occupanti, i Gunner, lo hanno adattato alle loro esigenze e lo usano per qualsiasi piano e macchinazione che possa prendere piede. Dietro a tutto questo c'è la storia del Vault stesso, e i viticci che ha dipanato nel tempo continuano ad avere un forte impatto sulla vita di qualsiasi campagna dei GM.

VAULT 111

Posizione: *sopra Sanctuary Hills nel Commonwealth*

STORIA

Costruito per scopi di sperimentazione criogenica, il Vault 111 ha sostanzialmente meno cabine residenziali, e aree comuni molto più piccole rispetto ad altri Vault conosciuti. Quando sono cadute le bombe, la popolazione locale assegnata a questo Vault fu incaricata di entrare in capsule di stasi per la "decontaminazione". Una volta chiusi dentro, furono incapaci di resistere e finirono congelati.

Inizialmente, l'esperimento doveva continuare fino a quando il ritorno in superficie non sarebbe stato sicuro, con le sonde e le letture di ogni capsula criogenica che registravano cosa succedeva a quelli chiusi all'interno per ogni giorno successivo che passavano in più nella stasi da congelamento.

Un piccolo gruppo di scienziati, personale di sicurezza e tecnici rimase con i congelati, mantenendo efficiente l'attrezzatura e osservando i risultati. Purtroppo il cibo dei negozi e le altre forniture si rivelarono insufficienti anche per il loro esiguo numero. Quando l'atteso "Cessato Allarme" non risuonò dopo il minimo dei 180 giorni previsti, la fame cominciò a sembrare una minaccia reale.

USCIRE ALLO SCOPERTO

Poco dopo il traguardo dei 180 giorni, diversi membri del personale di sicurezza e di supporto del Vault 111 chiesero al Soprintendente di aprire il Vault. Il soprintendente si rifiutò, adducendo la preoccupazione che la superficie fosse ancora troppo irradiata. Questa inquietudine si trasformò in modo definitivo in ammutinamento. Tuttavia, la violenza che ne seguì distrusse tutti i registri o tutti gli strumenti di registrazione nei file del Vault. Non resta altro da raccontare su come finisca la sua storia. Quando fu scoperto dagli

agenti dell'Istituto nel 2227, esso giaceva vuoto e abbandonato, sebbene la maggior parte della sua popolazione criogenicamente congelata fosse ancora in buono stato.

IN GIOCO

L'Istituto ha recuperato solo una parte degli individui congelati rinchiusi all'interno del Vault 111. Chi altri è rimasto all'interno? Cosa sanno o cosa possono fare di particolare, che potrebbe cambiare per sempre la vita in superficie? Quali parti della tecnologia criogenica potrebbero aiutare a curare i malati e i feriti? C'è molta ricchezza nel Vault 111, e in uno qualsiasi dei suoi rifugi gemelli dalle parti del Nord America. Viene da chiedersi perché non sia stata ancora raccolta tutta...

VAULT 114

Posizione: *vicino alla stazione di Park Street nel Commonwealth*

STORIA

Data la ricchezza e l'influenza delle famiglie a cui fu permesso di accedere al Vault 114, è sorprendente pensare che fosse tra quelli previsti per la sperimentazione, ma in effetti lo era.

Alle famiglie a cui fu concesso l'accesso al Vault, venne promesso uno stile di vita di lusso sotterraneo, come si addiceva al loro status nel mondo prebellico. In realtà, gli alloggi erano monolocali, con condivisione della mensa, dei servizi igienici e delle docce. L'intero luogo, sebbene sigillato e funzionante, fu lasciato sembrare incompiuto per completare la sensazione di vivere in circostanze di gravi privazioni.

A peggiorare le cose, lo staff della Vault-Tec scelse un paranoico senzatetto chiamato "Harry Barattolo di Zuppa" per servire come sovrintendente. L'esperimento fu costruito per testare le risposte di individui di classe superiore a un cambiamento così grave nel loro stile di vita, sotto un governo incompetente e folle.

Quello che successe non venne registrato. Per un capriccio del destino (o di Harry Barattolo di Zuppa o un suo successore), i registri riguardanti la costruzione del Vault e del personale iniziale rimangono ben più intatti rispetto alle registrazioni del periodo operativo.

USCIRE ALLO SCOPERTO

Non esistono registrazioni che spieghino quando il Vault 114 si incontrò per la prima volta con il mondo esterno dopo la Grande Guerra. Non è dato sapere nemmeno se fu aperto volontariamente o furono scoperti ed esposti. Dal 2287 funge da covo e quartier generale per un mafioso locale. Questo potrebbe essere un riflesso appropriato di come gli abitanti erano soliti vivere mentre erano ancora rinchiusi.

IN GIOCO

Il Vault 114 è la tana di un boss della criminalità locale, il che significa che può essere utilizzato come minaccia per dei personaggi principianti, come un obiettivo per personaggi più esperti e meglio attrezzati e, in definitiva, come base una volta diventati abbastanza potenti da affrontare la mafia e vincere. Le possibilità qui presenti servono come una specie di microcosmo per la Zona Contaminata nel suo insieme, oppure come modello da cui prendere spunto per una trama simile in altre parti del mondo.

INCONTRI NEL VAULT

Le tabelle seguenti possono essere utilizzate per popolare le varie stanze e camere di un Vault, per generare una missione al volo a secondo della necessità oppure, in alternativa, possono essere usate per scoprire cosa abita in un determinato Vault o per ispirare l'ecosistema sotterraneo creato dal GM.

PREDATORI NEL BUIO

Tirare su questa tabella per ogni grande stanza o per qualsiasi gruppo di stanze più piccole diverse. Se i personaggi si rifugiano in un Vault non protetto, tirare ogni 2-4 giorni per vedere cosa vaga all'interno.

LA STRANA ZONA CONTAMINATA

I Vault hanno riversato alcune stranezze nella Zona Contaminata e mantengono ancora la loro giusta quota personale nelle proprie profondità. Usare questa tabella per determinare quali stravaganti missioni i personaggi giocanti dovranno affrontare mentre esplorano un bunker appena scoperto.

Di norma, occorre limitare le stranezze a una per Vault e posizionarla al meglio di come viene determinato dalla geografia del bunker.

Incontri nelle Stanze

D20	RISULTATO	DETTAGLI
1	Disastro!	I personaggi innescano un crollo, un'epurazione ambientale, contromisure letali o una simile calamità che colpisce l'intero Vault. Devono scappare.
2-3	Esploratori di Fazione	Un gruppo di 7-12 predoni umani in missione per una fazione che ha una certa importanza nella campagna di gioco. Tirare d20: 1-5, la fazione è amica, 16-20 è ostile. Altri risultati indicano una fazione neutrale o sconosciuta.
4-5	Banda di Mutanti	Una squadra di 2-4 mutanti che attaccano immediatamente. Tirare d20. Con 1-4, la banda include almeno un supermutante.
6-7	Bot	Un gruppo di robot di sicurezza appropriati a questo Vault, di pattuglia con l'ordine di sterminare o catturare eventuali intrusi
8-10	Nessun Incontro	L'area è vuota.
11-13	I morti	Segni di una battaglia tra umani ormai morti e qualcosa di grande e probabilmente affamato. Una prova appropriata rivela acqua pulita e buon cibo, che potranno sostentare il gruppo per un numero di giorni pari al numero di successi.
14-15	Ratti talpa	Tre volte il numero del gruppo, sciamano attraverso la stanza mordendo tutto sul loro percorso.
16-17	Insetti!	Scorpioni Radioattivi Giganti, Formiche Giganti o Mirelurk, in numero pari al gruppo.
18-19	Branco di Ghoul	Un branco furioso di 2-4 ghoul ferali spunta dall'ombra. Tirare d20. Con 1-4, il branco include un vagabondo o un razziatore.
20	Conflitto!	Tirare due volte. I tipi di creature risultanti da entrambi i tiri sono impegnati in un combattimento mortale l'uno contro l'altro e ignorano completamente i personaggi giocanti.

Missioni Stravaganti

D20	RISULTATO	DETTAGLI
1-4	IA Incontrollata	I personaggi riattivano accidentalmente un computer autoconsapevole, un robot o una sottoprocedura, che identifica immediatamente i PG come coloro che possono aiutarlo a completare la sua missione programmata, e utilizza anche misure mortali per imporre condiscendenza. Se aiutato a ottenere ciò che desidera, potrebbe diventare un prezioso alleato.
5-8	Ingegneri Dimenticati	Una tribù discendente da geniali ingegneri si aggrappa ancora alle loro vestigia. Sebbene siano tutti piuttosto giovani, hanno riempito il Vault con dispositivi sullo stile delle macchine di Rube Goldberg per essere assistiti in qualsiasi cosa, dalla difesa al tirare lo sciacquone. I dispositivi usano funi, cavi, nastro adesivo, indumenti scartati, supercomputer, enormi laser e ogni altro genere di ferraglia.
9-12	Giro, Giro Tondo	Il Vault è completamente vuoto ma perfettamente tenuto, con luci brillanti e scaffali riforniti in ogni stanza. Un bar funzionante o una sala da ballo al centro suona ancora musica vivace. Si sentono sempre a malapena dei suoni di qualcosa in movimento, che accompagnano il visitatore in ogni stanza successiva.
13-16	L'Esperimento Continua	Questo Vault è stato costruito per creare supersoldati ed è dotato di strutture di alimentazione per via endovenosa e un'enorme palestra. Nessuno degli abitanti originari è sopravvissuto ai protocolli, ma il Supervisore robotico è entusiasta di avere finalmente nuovi soggetti!
17-20	Stazione di Marte	Un prototipo di Vault dimenticato, e originariamente parte del Progetto Mars Shot, ospitava una dozzina di astronauti candidati a un test psicologico per vedere come se la sarebbero cavata in isolamento e con lo stile di vita di una missione su Marte. Sembra e ci si sente come su una base di Marte, inclusa la gravità alterata e una configurazione VR per operazioni all'aperto. Gli abitanti originali sono morti da tempo, ma i loro discendenti potrebbero ancora occupare il posto.

TRAME NEL VAULT

I gamemaster esperti potrebbero pensare ai Vault come a una scusa per inserire un piccolo dungeon brulicante nelle loro avventure di ***Fallout*** e non hanno del tutto torto. Il trucco per far funzionare la cosa sta nel ricordarsi come le missioni nella Zona Contaminata differiscono da quelle di un tipico gioco di avventura fantasy. Principalmente, questo si riconduce ai tre temi principali di ogni missione nei Vault, che sono la scoperta, il tradimento e le conseguenze.

SCOPERTA

Ogni corpo che arranca nella Zona Contaminata ha sentito parlare dei Vault, o potrebbe provenire da uno di essi, ma questo non rende un oscuro e spalancato imbocco di un Vault appena scoperto meno avvincente o spaventoso. Cosa c'è laggiù? È prezioso? Dovrebbe essere lasciato in pace?

Ogni stanza di un Vault dovrebbe contenere qualche indizio sulle sue origini e obiettivi, e su chi vi trascorse gli anni del dopoguerra. Potrebbe contenere un indizio sul loro orribile destino o riguardo il momento in cui hanno lasciato il loro rifugio sotterraneo per il mondo di superficie. Mentre i giocatori esplorano la disposizione fisica del Vault, insieme alle sfide e ai pericoli che l'accompagnano, dovrebbero contemporaneamente esplorarne il passato... e spesso trovare enigmi e minacce che risuonano nel presente.

TRADIMENTO

La storia di quasi ogni Vault è una storia di tradimento: partendo da come e perché sono stati costruiti, passando da cosa è successo a coloro che vi cercarono rifugio, e finendo con la politica e il potere mutevole della società dopo le bombe: qualcuno finisce sempre per rimetterci. Ogni singola volta.

Tali tradimenti potrebbero essere solo parte della storia rinvenuta all'interno di un Vault, un po' di colore in cui i giocatori possono imbattersi, capace di fiaccare il loro spirito d'avventura. Ma potrebbe essere molto più di questo. E se il tradimento avesse messo in moto delle cose di cui i personaggi dovranno occuparsi nel presente? E se potessero fare qualcosa di buono e trarre profitto dal processo? Ancora meglio, cosa succederebbe se qualche aspetto di un Vault inducesse in tentazione

un personaggio giocante portandolo a tradirne un altro, proseguendo così un ciclo secolare iniziato da alcuni dirigenti della Vault-Tec in un tempo in cui la Nuka-Cola poteva ancora essere trovata fredda? Non tutti i gruppi di gioco sono adatti a un tale tipo di dramma; ma per quelli che lo sono, le possibilità sono proprio sotto i loro piedi.

CONSEGUENZE

Questo tema è forse la differenza più importante tra una classica esplorazione di dungeon e una spedizione in un Vault. Nei crogioli sotterranei di quelle società, piccole decisioni hanno fatto grandi differenze. Le conseguenze dovute a corruzione governativa, curiosità scientifica, direttive aziendali e avidità umana hanno realizzato opere piccole, ma raccapriccianti. Alcune erano tragicamente prevedibili, altre sorprendenti, ma tutte riecheggeranno per molto tempo anche dopo che gli attori iniziali hanno esalato i loro ultimi respiri.

Ciò che accade nel Vault non rimane nel Vault. Qualcosa che i personaggi giocanti hanno fatto in quelle profondità potrebbe sfuggire, sotto il loro controllo o meno, e finire per influenzare l'area circostante e il resto della campagna. Ciò che viene fuori esattamente e ciò che accade a causa di esso dipende dalle esigenze di gioco del GM... ma finirà sempre fuori controllo.

PREDATORI DEL VAULT

È una delle grandi ironie della vita dopo la Grande Guerra. L'esistenza in un Vault funzionante può essere sicura e confortevole rispetto alle sfide e alle difficoltà della vita in superficie. Ma anche quei sopravvissuti che si sono ben adattati a prosperare all'esterno, si possono trovare in difficoltà a causa delle bizzarre sfide e ai pericoli in agguato di un Vault malfunzionante. Ci vuole un certo tipo di persona per sopravvivere a più incursioni in questi angoli dimenticati di un mondo abbandonato.

CONSIDERAZIONI S.P.E.C.I.A.L.

La fortuna potrebbe essere l'attributo più importante per qualunque Personaggio intento a fare incursioni nei Vault. I Vault sono pieni di cose strane difficili da immaginare, e resta ancor più difficile quindi prepararsi a esse; per questo un attributo omnicomprensivo come la FRT si rivelerà indispensabile. Percezione e Intelligenza sono altrettanto importanti, poiché aiuteranno i PG a individuare e comprendere le cose prima che cerchino di ucciderli. Occorrerà poi fare uso di Forza, Agilità e Carisma una volta che questi rischi si manifesteranno.

ABILITÀ E TALENTI

Riparare, Scienza e Furtività vedono una forte rotazione fra loro durante le spedizioni nei Vault dimenticati e i personaggi più saggi investiranno molto su di loro prima o poi. Avranno poi necessità di essere abili in uno o due modi per contrastare i vari abitanti ostili dei Vault quando si opporranno loro, che sia tramite l'abilità di sparare, tirare fendenti o menare le mani. Commercio e Pilotare sono abilità raramente necessarie.

Lo stesso vale per i talenti, con alcuni più utili negli ambienti del Vault. Hacker, Infiltrato, Ladro Esperto, Esperto di Robotica e Scienza! potrebbero tornare comodi se i PG vogliono esplorare l'ambiente del sottosuolo nel migliore dei modi, mentre Stomaco di Piombo, Creatura Notturna, Resistente alle Radiazioni e Riciclatore aumenteranno loro la possibilità di sopravvivere. Quando trovano invece depositi di rifornimenti o rottami, Fabbro, Questo Può Andare!, Comprensione, Cercatore Fortunato, Riciclatore e Furfante gli permetteranno di creare qualcosa dalla maggior parte di queste scoperte.

ORIGINI

L'Abitante del Vault sembra la scelta naturale per chiunque voglia dedicare una carriera all'esplorazione dei complessi dimenticati, ma non concede alcun vero beneficio di specializzazione in un Vault dimenticato. Ghoul, Mister Handy o Supermutanti sono spesso scelte migliori, grazie ai loro tratti che garantiscono resistenze o abilità utili. I bonus della abilità da Iniziato della Confraternita, Riparare e Scienza, possono essere utili ma sono spesso controbilanciati dagli ordini dei suoi superiori.

AVVENTURE NEL VAULT

Le idee che seguono rappresentano temi e incontri che cercano di esprimere verosimilmente cosa rappresentano i Vault nel mondo di ***Fallout***. Si possono prendere per come sono oppure usarle come trampolini di lancio per la sfrenata immaginazione del GM.

SPUNTI DI TRAMA

Gli spunti seguenti possono servire come missioni complete o essere arricchiti per fungere da intere campagne.

- Un virus informatico ha infettato i robot di un vicino Vault per farli comportare in modo molto simile a dei ghoul ferali. Questi predatori di metallo stanno saccheggiando i viaggiatori e la comunità stessa. I personaggi giocanti hanno il compito di entrare nel Vault e trovare un modo per installare un virus che sovrascriverà il file "codice ghoul." Quello che troveranno una volta dentro andrà oltre la loro immaginazione.
- Per un'avventura "molto particolare", il GM può considerare di far iniziare i suoi giocatori con il creare un personaggio che è tra le vittime congelate del Vault 111. Il reattore si guasta e sopravvivono allo scongelamento, finendo per scoprire ed esplorare un mondo completamente cambiato... e forse cercare una sorta di vendetta.
- Nelle profondità di un Vault locale, un esploratore ritrova un dispositivo G.E.C.K. e abbastanza modifiche per farlo funzionare nella Zona Contaminata. Tuttavia, esso richiede diverse parti speciali che si trovano solo nei Vault sperimentali sparsi per la nazione. Per fortuna, i piani ritrovati includono anche le coordinate esatte per cinque Vault in cui queste parti possono essere trovate.

MISSIONI SECONDARIE

Sia che il GM decida di applicarle per rallentare il ritmo di una missione, per dare un tocco di colore a una certa zona oppure per aiutare un particolare personaggio o luogo a brillare, può inserire le missioni secondarie nel corso della sua avventura proprio come succede su schermo.

- Un Vault perfettamente funzionante è disposto a offrire cibo e assistenza medica, ma solo dopo che il gruppo avrà ritrovato e restituito un criminale evaso.
- L'apertura di una porta sigillata in un Vault richiede di ricaricare il meccanismo idraulico della porta. Dei razziatori rifugiati in un Super-Duper Mart ne hanno i mezzi, se il gruppo è disposto a barattare o rubarlo.
- Mentre il gruppo esplora un Vault, alcuni ratti talpa scappano con molte delle loro provviste. Essi devono trovare il nido, che non è raggiungibile tramite le stesse crepe e fessure che i topi hanno usato per scappare.

Kit per la Creazione del Giardino dell'Eden (G.E.C.K.)

Ideato dalla divisione Future-Tec della Vault-Tec, questo dispositivo di terraformazione utilizza la tecnologia di ricombinazione della materia per trasformare terra irradiata o altrimenti inquinata in terreno fertile. Include anche un campo di forza grafico e matrici di stampa 3D per creare di tutto, dagli edifici ai vestiti, ricavati dalle materie prime della terra.

Sebbene costruiti per essere utilizzati anche da un profano, sono stati progettati su un insieme di presupposti troppo dissimili dall'attuale mondo post-apocalittico per essere di grande utilità. Tuttavia, qualcuno adeguatamente istruito, come un ecologo o biologo esperto, o anche un ambizioso ingegnere, potrebbe plausibilmente utilizzare il G.E.C.K. per cambiare fondamentalmente la natura della vita nella Zona Contaminata.

★ *Capitolo Otto* ★

IL COMMONWEALTH

EVENTI PRINCIPALI DEL COMMONWEALTH . . 264
LUOGHI PRINCIPALI DEL COMMONWEALTH . . 265
LUOGHI GENERICI DEL COMMONWEALTH . . 305
INCONTRI NEL COMMONWEALTH . . 308
TRAME DEL COMMONWEALTH . . 309

Capitolo Otto

IL COMMONWEALTH

EVENTI PRINCIPALI DEL COMMONWEALTH

Dopo l'annientamento nucleare della Grande Guerra, buona parte della regione di Boston fu devastata, ma in mezzo alla violenza e alla disperazione della sopravvivenza post-Guerra, "Il Commonwealth" divenne un modo comune di definire l'area.

Anche se furono fatti dei tentativi post-Guerra di formare un governo unificato all'interno della regione, tutti finirono per crollare a causa di lotte intestine o sabotaggi. Il più notevole tra questi atti fu lo sterminio dell'intero Governo Provvisorio del Commonwealth negli anni successivi al 2230 per mano di un sintetico dell'Istituto (per ulteriori informazioni sull'Istituto, vedere *Capitolo 6: Corporazioni dell'America Prebellica*, pag. 230)

L'Istituto, un'organizzazione scientifica e tecnologica all'avanguardia, lavorava da anni in segreto, a volte uscendo dalle sue strutture sotterranee per scambiare o riciclare equipaggiamento e dati con gli altri abitanti della zona contaminata. Secondo alcune voci, di recente avrebbe perfino saccheggiato un Vault a nordovest per ottenere il DNA di un abitante sfuggito alle radiazioni per studiarlo. Nel 2229, tuttavia, la natura della sua tecnologia avanzata e il suo potenziale ruolo dominante risultò evidente al mondo intero quando a Diamond City un sintetico difettoso assassinò un gruppo di abitanti della zona contaminata senza provocazione. Dopo che un'ispezione ebbe rivelato la natura artificiale del corpo dell'assassino agli abitanti di Diamond City, i sintetici e l'Istituto furono trattati con paranoia e timore, anche dopo varie generazioni da quell'incidente.

Col passare del tempo, l'Istituto ha avviato due progetti controversi. Il primo è quello di sostituire lentamente gli individui della zona contaminata con delle versioni sintetiche controllabili dall'Istituto stesso. Chi scopre di essere un sintetico reagisce nei modi più disparati, dal trauma alla paura, in quanto l'Istituto è famoso per "resettare" quei sintetici che dimostrano troppa indipendenza o tentano di fuggire. Inoltre, l'Istituto ha iniziato a inviare degli agenti sintetici nella zona contaminata per ricondurre all'ovile gli altri sintetici che tentano di fuggire da una vita nell'Iniziativa, anche tramite la forza se necessario. Un gruppo clandestino noto come "I Railroad" si è organizzato in più occasioni per tentare di aiutare coloro che cercano la libertà, ma questa situazione sembra precaria, dato che la posizione dei Railroad presso un insediamento noto come "Bunker Hill" è stata rivelata ai cacciatori di sintetici dell'Iniziativa, detti anche "P+E11redatori".

Nonostante la prominenza dell'Istituto e il crollo del Governo Provvisorio, molti cittadini del Commonwealth si sono dati da fare per organizzare uno sforzo di autoconservazione condiviso. Poco prima del 2230, le forze di vari insediamenti formarono una milizia civile nota come i "Minutemen" per proteggere la vita così come la conoscevano. Anche se i loro sforzi per fondare il Governo Provvisorio del Commonwealth fallirono a causa dell'intervento dei sintetici dell'Istituto, la milizia rimase attiva come forza di sicurezza per tutelare gli abitanti della zona contaminata, ma alla fine le sue fratture interne furono esacerbate dalla perdita del loro quartier generale, reclamato dalle forme di vita selvagge della zona. Infine, quando una squadra organizzata di predoni nota come i Gunner attaccò uno dei suoi ultimi rifugi sopravvissuti nel 2287, i pochi Minutemen ancora rimasti finirono per sciogliersi. Ora resta solo un piccolo gruppo di Minutemen, barricato nel Museo della Libertà a nordovest e assediato dai predoni; resta da vedere se torneranno mai ad avere un ruolo

prominente come quello che ebbero in passato. Se così fosse, godrebbero di una fiducia e di importanti trascorsi presso la cittadinanza locale tali da permettere loro di collaborare con gli insediamenti e di rafforzare la stabilità della regione.

Le attuali difficoltà interne della zona contaminata hanno anche attirato certe attenzioni dall'esterno. Col passare degli anni, alcune squadre di ricognizione della Confraternita d'Acciaio sulla Costa Est si sono spinte fino al Commonwealth, per indagare nella regione e determinare se esistano ancora delle forme di tecnologia sfruttabili. In data 2287, un'ingente forza della Confraternita è pronta all'azione, supportata da alcune delle attrezzature militari più evolute a disposizione dei suoi membri. La *Prydwen*, un'aeronave modificata e corazzata della Confraternita, è in procinto di arrivare e si tiene pronta a schierare i suoi soldati al primo cenno di necessità.

Infine, circolano voci che parlano di un singolo abitante di un Vault che si aggira per le terre selvagge. Ossessionato dal rapimento di suo figlio, avvenuto molti anni fa, setaccia la zona contaminata per ritrovare il bambino che perse tanto tempo addietro.

LUOGHI PRINCIPALI DEL COMMONWEALTH

Fin dalla Grande Guerra del 2077, la vita in quello che è divenuto noto come il Commonwealth si è radunata attorno ad alcune aree principali che consentono un'esistenza tollerabile. Dai ripari sotterranei dell'Istituto ai bunker della Vault-Tec, fino agli insediamenti di Diamond City e Lexington, la civiltà continua a sopravvivere, in una forma o nell'altra. Al di fuori di queste aree, la ferocia e la barbarie si uniscono a pericoli di altro tipo, per creare una regione che brulica di possibilità sia per il gamemaster che per i sopravvissuti dei giocatori.

LEXINGTON E IL COMMONWEALTH NORDOCCIDENTALE

La regione di Lexington e delle sue aree circostanti è lontana dalla costa e occupa il cuore della Zona Contaminata del Commonwealth. Va dalla città di Lexington vera e propria al paese di Sanctuary a nordovest ed è una regione modellata sui sobborghi e i paesi di provincia americani prima della Grande Guerra. Di conseguenza ospita molti luoghi caratteristici della cultura americana, come una tavola calda, un drive-in e quelle che una volta erano fattorie locali.

Grazie alla sua lontananza dal punto dell'attacco nucleare all'infrastruttura militare di Boston nel 2077, gli edifici più vecchi di questa regione sono ancora relativamente intatti. Tuttavia, a seguito di questa percepita sicurezza, i predoni si sono stabiliti negli insediamenti più solidi, lasciando alle bestie selvagge il dominio su tutte le aree intermedie, quindi i proprietari delle carovane devono tenere alta la guardia.

SANCTUARY HILLS

Questo piccolo sobborgo insulare, composto da soltanto quattordici abitazioni prefabbricate nell'area nordovest di Concord, era popolato per buona parte dai residenti che avevano ottenuto un posto nel Vault 111. L'area è accessibile tramite un ponte che si collega al paese di Concord o dalla direzione del Vault 111 vero e proprio, tramite un altro ponte situato sul lato opposto dell'isola. Quando la Grande Guerra ebbe inizio, la maggior parte degli abitanti del posto si rifugiò nel Vault locale per mettersi in salvo, ma molti non fecero in tempo o non poterono accedere al Vault e rimasero all'esterno; gli effetti dell'esplosione nucleare li uccisero o li trasformarono in ghoul.

Un gruppo di ghoul ferali, con varie gradazioni di mutazione, si aggira spesso in quest'area. Corre voce che siano alcuni degli abitanti originali del sobborgo, tanto sfortunati da non riuscire a entrare nel Vault quando la bomba cadde.

C'è inoltre un robot domestico solitario, un Mister Handy, che vaga per la regione. Questo essere meccanico, abbandonato dai suoi proprietari molto tempo fa, risponde al nome di Codsworth e tenta di mantenere in funzione una delle case del posto, nonostante l'intero sobborgo sia ormai diroccato. Se qualcuno tenta di conversare con lui, il robot insiste nel dire che i suoi proprietari un giorno torneranno e che ha il dovere di mantenere la casa in condizioni decenti fino a quel giorno. Uno di quei proprietari è l'unico sopravvissuto del Vault 111, mantenuto in sospensione criogenica, ma tuttora in vita.

VAULT 111

Un rifugio antiatomico concepito specificamente per studiare gli effetti dell'animazione sospesa criogenica a lungo termine su soggetti ignari. Molti occupanti del Vault 111 erano in origine dei residenti di Sanctuary Hills. L'unico soggetto ancora in vita è l'Unico superstite, che attualmente si trova in animazione sospesa all'interno del Vault.

Per ulteriori informazioni sul Vault 111, vedere il *Capitolo 7: Vault-Tec*, pag. 254.

FATTORIA ABERNATHY

Questo casolare è un'abitazione improvvisata a due piani, costruita attorno a un grosso pilone dell'alto voltaggio pre-Guerra a ovest di Concord, che offriva una solida struttura in grado di sorreggere un riparo. Attorno alla possente struttura torreggiante della fattoria crescono vari orti. Gli abitanti hanno seminato e coltivato una discreta piantagione di tatos e di cocomeri, che usano per sopravvivere e commerciare con gli altri.

La famiglia che vive alla fattoria è composta da Connie Abernathy e da suo marito Blake. A loro si aggiunge la figlia Lucy, che lavora a sua volta alla fattoria assieme ai genitori per sopravvivere. La figlia scomparsa della famiglia, Mary, giace in una tomba nelle vicinanze, e i suoi genitori covano un feroce risentimento verso i predoni dell'area che ne hanno provocato la morte. Se si dovesse presentare un'opportunità, i due chiederebbero aiuto ai viaggiatori di passaggio per rintracciare e punire quei predoni.

DRIVE IN STARLIGHT

A sudovest del paese di Concord sorge un cinema all'aperto in modalità drive-in. Il suo grande schermo è alto quasi dodici metri e pur non avendo proiettato alcun film da secoli, le sue strutture hanno offerto riparo a molta gente nel corso degli anni. Tutto questo è cambiato quando un grosso branco di ratti talpa ha fatto la tana nell'area e si è stabilita nel drive-in. I viaggiatori che in passato usavano questo luogo per ripararsi temporaneamente ora lo evitano, anche se varie trappole e trabocchetti piazzati per ferire i predoni meno prudenti costituiscono una minaccia molto tangibile a chiunque desideri sfruttare il luogo.

Alcuni elementi degni di nota nelle vicinanze del drive-in includono lo schermo vero e proprio, da cui si gode un'ampia vista della zona contaminata, e una capanna contenente vecchie attrezzature per riparare e mantenere in funzione il proiettore. Accanto alla capanna sorgono i resti di una vecchia tavola calda, saccheggiata di tutto ciò che conteneva molto tempo fa, ma ancora utilizzabile come riparo sicuro per la notte... sempre che i ratti talpa e gli scarafaggi radioattivi che infestano la zona contaminata non interrompano il riposo.

Anche chi ha già visitato il drive-in in precedenza si assicura di tenersi a debita distanza dal centro del parcheggio delle auto, dove alcuni secoli fa i cittadini se ne stavano seduti a guardare un film. Un grosso cratere si è formato dopo tanti anni di intemperie e di incurie, e vari barili di materiale radioattivo sono stati gettati alla rinfusa nel laghetto d'acqua piovana che è venuto a formarsi. Chiunque desideri usare a lungo termine l'area dovrebbe trovare un modo per sgombrare la conca dai rifiuti radioattivi accumulati, altrimenti rischierebbe di soccombere agli effetti delle scorie.

RISTORANTE DRUMLIN

Anche se nella Zona Contaminata del Commonwealth esistono vari locali che prima della Guerra erano affiliati al franchise "Ristoranti Drumlin", uno dei tanti edifici del franchise a sud di Concord è stato convertito in un negozio da un'abitante della zona contaminata nota come Trudy. La negoziante vive nel piccolo edificio a pianta ovale assieme a suo figlio Patrick, vende la sua merce a tutti gli abitanti della zona contaminata e commercia regolarmente con una viandante nota come Carla Pattume, che fa la spola regolarmente tra il diner e le rovine di Concord. L'edificio stesso, fatto di metallo arrugginito e di assi di legno, costituisce un ottimo riparo dai pericoli della zona contaminata, e nonostante l'usura del tempo, gli interni sono ancora riconoscibili come quelli di una vecchia tavola calda, anche se nessuno serve più da mangiare.

Sebbene Trudy sia una persona coraggiosa e onesta, il figlio adolescente Patrick è nei guai con alcuni spacciatori di stimolanti locali. Un pusher di nome Wolfgang sta sfruttando Patrick assicurandosi che sviluppi assuefazione a una sostanza nota come Jet. Patrick ha accumulato molti debiti con Wolfgang, che presto potrebbe tornare a riscuotere quanto gli è dovuto, in tappi o requisendo le merci che Trudy tiene nascoste sotto il pavimento del locale.

MYSTIC PINES

Lungo i confini orientali di Lexington, all'ombra del cavalcavia, si trova una vecchia casa di riposo nota come Mystic Pines. Anche se i suoi ospiti non riuscirono a sfuggire agli eventi della Grande Guerra, i loro corpi rimangono sul posto ancora oggi.

Questo piccolo edificio a un solo piano ha retto relativamente bene al passare del tempo dopo essere stato danneggiato da un'esplosione nucleare nel corso della Grande Guerra e potrebbe ancora fungere da rifugio per numerosi individui. Le sue molte stanze sono dotate di strutture che potrebbero ospitare chiunque sia disposto a stabilirsi sul posto, oltre a un'area comune, una cucina e degli armadi di stoccaggio. Le scorte mediche della casa di riposo restano chiuse a chiave nei magazzini e uno scantinato isolato al di sotto dell'edificio contiene abbondanti provviste che potrebbero tornare molto utili a dei viandanti intraprendenti.

Al centro si trova un cortile di terriccio, nascosto dal resto della zona contaminata, che un tempo ospitava l'orto della comunità. Ora la sporcizia e i rami caduti soffocano ogni potenziale che potrebbe ancora racchiudere.

CONCORD

Il paese di Concord, annidato nella Zona Contaminata occidentale del Commonwealth e affiancato dal sobborgo insulare di Sanctuary nelle vicinanze, mostra ancora qualche traccia orgogliosa del ruolo che giocò nella Guerra Rivoluzionaria Americana. Bandiere, stendardi e bandierine mai rimossi spuntano qua e là per la città e accolgono i turisti morti da tempo, impartendo alla regione un'atmosfera patriottica che sembra provenire da vari secoli nel passato.

Attualmente, quest'area funge da roccaforte per alcuni predoni e risulta estremamente pericolosa per i comuni abitanti della zona contaminata. I sotterranei del paese non sono meno pericolosi: le fognature sono infestate da varie creature inumane e tra i predoni corre voce che dagli ingressi alle fognature, di notte, giunga il richiamo di un deathclaw.

Il paese godeva di molte comodità prima della Grande Guerra. Molte di esse sono ancora in piedi e sono state saccheggiate o vengono usate come roccaforti dai predoni del posto. Tra queste ci sono un emporio, un bar, un bed and breakfast locale chiamato "Locanda Wright",

un ferramenta e molti edifici residenziali. Anche se sono tutti stati saccheggiati molte volte, alcune scorte restano in aree ancora inaccessibili, come per esempio in qualche cassaforte o deposito segreto.

MUSEO DELLA LIBERTÀ

Prima della Grande Guerra, gli occupanti di questo edificio culturale illustravano la storia dei conflitti a cui l'America aveva partecipato. Pur concentrandosi sulla Guerra Rivoluzionaria Americana a causa dei molti luoghi storici a essa correlati nella regione circostante, includeva anche alcune mostre dedicate ai conflitti a Iwo Jima e sulla luna.

Chi entra nel museo attiva una serie di mostre automatiche ancora in funzione dopo vari secoli, composte da luci e descrizioni audio della storia dei conflitti americani. Gli interni dell'edificio sono decorati da manichini e illustrazioni alle pareti, mentre gli uffici distribuiti su vari piani custodiscono le proprietà e il materiale di lavoro dei vecchi curatori. Al pianterreno, l'usura del tempo ha fatto crollare il pavimento, rivelando lo scantinato dove si trova il generatore ancora in funzione che fornisce energia all'edificio.

All'inizio della Grande Guerra, un singolo Vertibird fluttuava nei pressi dell'edificio. L'impulso elettromagnetico di un'esplosione nucleare distrusse i circuiti elettronici del velivolo e lo fece precipitare sul tetto del museo, dove si trova ancora oggi, assieme all'Armatura Atomica che il precedente pilota aveva scartato.

Di recente, un gruppo di Minutemen guidato dall'ufficiale superiore Preston Garvey ha occupato il museo. Dopo essere stati scacciati dall'insediamento di Quincy all'estremità opposta della zona contaminata, hanno vagato per tutta la regione fino a raggiungere Sanctuary Hills. Lungo la strada, all'altezza di Lexington, l'attacco di una banda di predoni li ha costretti a difendersi. Attualmente sono assediati da un gruppo guidato da un individuo di nome Gristle, ma se dovessero sopravvivere, i Minutemen potrebbero tornare a controllare un luogo sicuro nella zona contaminata. Preston è accompagnato da un tuttofare di nome Stirges, una coppia spaventata (Marcy e Jun Long) e Mamma Murphy, un'assuefatta alle sostanze che afferma di poter predire il futuro.

LEXINGTON

Il paese di Lexington, situato a nord di Boston, si impose negli anni precedenti alla Grande Guerra come centro industriale principale del Commonwealth. Di conseguenza, il vasto Impianto di Assemblaggio Corvega domina ancora l'orizzonte di quella che altrimenti sarebbe una località rurale.

Il grosso cavalcavia che taglia in due la città di Lexington un tempo era l'arteria principale di trasporto per i residenti ormai scomparsi. A nord del cavalcavia, il centro cittadino e il parco comunitario, che un tempo fungeva anche da centro d'accoglienza, ora sono vuoti e privi di tutte le forme di vita che un tempo popolavano la città. Un grosso cartello arrugginito dà ancora il benvenuto ai visitatori che arrivano nelle strade deserte della città.

Per molto tempo Lexington è stata una roccaforte dei predoni, ma alla fine i numerosi ghoul ferali nell'area li costrinsero a ritirarsi a sud del cavalcavia, dove la loro presenza è ancora forte. Quei ghoul si aggirano ancora per le strade e gli edifici di Lexington e costituiscono un pericolo per tutti quelli che tentano di saccheggiare la città. A volte i predoni si piazzano in cima al cavalcavia e aprono il fuoco sui ghoul sottostanti, anche semplicemente per sport. Sul cavalcavia vero e proprio sorgono molti piccoli edifici improvvisati dove i predoni possono accamparsi per la notte se devono trascorrere molto tempo all'esterno.

Luoghi Degni di Nota

Super-Duper Mart

Questo emporio è stato invaso da un grosso gruppo di ghoul ferali che ne hanno fatto la loro tana. Le finestre che si aprono su tutti i lati dell'edificio consentono ad altre creature di questo tipo di strisciare all'interno se attratte dal rumore che qualche abitante della zona contaminata potrebbe fare esplorando l'edificio. All'interno è possibile attivare un Protectron tramite dei terminali di sicurezza presenti nell'edificio, mentre si saccheggia il supermercato alla ricerca di cibo o di provviste.

Appartamenti Lexington

Questi appartamenti a quattro piani nella zona sudest di Lexington sono stati messi in sicurezza dai predoni locali, che li usano come rifugio. Una volta oltrepassato l'ingresso, protetto da una serie di trappole, i vari predoni usano le singole camere del complesso come rifugi, al sicuro dai pericoli dei ghoul che infestano le aree esterne.

MISSIONI

- **Vattene, Ghoul Immondo!:** I Minutemen, nel disperato tentativo di stabilire un insediamento, cercano di rivendicare l'area di Sanctuary Hills come nuova dimora. Sfortunatamente, il loro tentativo è ostacolato da un'orda di ghoul che si riversa su di loro e che sembra avere già occupato l'area in precedenza. Ripulire l'area da queste creature sarebbe un grosso favore verso i Minutemen, che si dimostrerebbero immensamente riconoscenti.
- **Battaglie Forsennate:** I fratelli Bobrov del Dugout Inn di Diamond City sono alla ricerca di cimeli del baseball con cui migliorare l'arredamento del loro rifugio. Di recente hanno letto su un terminal un brano in cui si diceva che il primo curatore del Museo della Libertà, Harold Nash, era un grande fan del baseball prima della Grande Guerra e che custodiva una figurina di un campione di baseball in una cassaforte nascosta nel suo ufficio. Se fosse ritrovata e consegnata ai fratelli, diventerebbe il gioiello della corona delle loro decorazioni.

COMMONWEALTH CENTRALE NORD

Questa regione del Commonwealth, al cui centro sorge il paese di Malden, rischiava di diventare inabitabile già prima della Grande Guerra. È ancora oggi evidente come i suoi precedenti abitanti avessero una bassa considerazione per la cura ambientale, come dimostra l'uso del Lago Quannapowitt a nord come discarica per le scorie nucleari.

In parte per questo motivo, quasi tutta la regione si rivela inospitale per gli abitanti della zona contaminata. Attualmente, soltanto l'insediamento di Covenant, che conta dieci abitanti, e l'Ospedale Psichiatrico Parsons mostrano ancora segni di vita umana diversi dai predoni.

COVENANT

Questa comunità riparata, solidale e protetta da salde mura, è sopravvissuta per decenni all'interno della zona contaminata basandosi sul principio dell'estrema intolleranza nei confronti degli umanoidi sintetici, noti più semplicemente come sintetici. Fin dall'incidente della Maschera Spezzata a Diamond City, quando un sintetico scatenò una sommossa, la fondatrice dell'insediamento, la Dottoressa Roslyn Chambers, si oppone tenacemente agli individui artificiali e ha fondato il villaggio su questi dettami. Per entrare nel paesino vero e proprio è necessario sottoporsi a test verbale per sintetici, che la dottoressa stessa ammette avere delle pecche, ma che ha intenzione di migliorare col passare del tempo. Il paese è circondato da varie difese e la porta principale è sorvegliata da una guardia di nome Swanson.

Nei pressi di Covenant è situato un complesso nascosto, usato dalla Dottoressa Chambers come stazione di ricerca per indagare sul livello di infiltrazione dei sintetici a Covenant e nel resto della Zona Contaminata. Al momento soltanto una donna di nome Amelia Stockton è tenuta prigioniera dalla Chambers e sorvegliata dalle sue guardie, guidate da un cacciatore di sintetici di nome Manny. In realtà, la stessa Amelia è una sintetica che è stata messa a sua insaputa al posto della vera Amelia Stockton. Suo padre sa la verità, ma lei non l'ha mai scoperta e non ne è mai stata informata, nemmeno dal padre.

GENERAL ATOMICS GALLERIA

Questo quartiere commerciale modello fu costruito prima della Grande Guerra per dimostrare come sarebbe la vita se tutti i ruoli commerciali fossero sostituiti da aiutanti robotici. Di conseguenza, quest'area è popolata soprattutto da robot "Mister Gutsy" e "Mister Handy" che non sanno nemmeno dello scoppio della Grande Guerra.

Prima che l'olocausto nucleare del 2077 impedisse ad altra gente di visitare il sito, era un supervisore a sovrintendere la Galleria e ad assicurarsi che i robot funzionassero a dovere. Sfortunatamente, il "direttore", uno specifico robot manageriale che usa la struttura di un Mister Gutsy, non gradiva le interferenze del suddetto supervisore e lo uccise per evitare ogni suo ulteriore intervento, cosa che finì per compromettere il funzionamento del complesso.

Da allora, il centro commerciale aspetta un nuovo supervisore e a ogni individuo che si avvicina all'area viene chiesto se è venuto per coprire quel ruolo. Questo può tornare utile a chiunque desideri usare la galleria come nascondiglio o punto di sosta, in quanto i robot sono in grado di svolgere vari ruoli di assistenza.

Ognuna delle aree seguenti all'interno del complesso della General Atomics Galleria indica i Mister Handy ad essa assegnati, nonché qualche informazione assortita su di essi. Vari Mister Gutsy si aggirano nell'area e vigilano per prevenire qualsiasi problema mentre il Direttore, un altro Mister Gutsy, veglia sull'intero complesso da una vicina torre di controllo.

- Ingresso
  - Recepionist
- Palestra Madden
  - Danny, un robot venditore che offre vari tipi di sostanze
  - Il Campione, un robot pugile
  - Mack, un robot pugile
- General Atomics Outlet
  - Sprocket, un robot venditore, interessato a dimostrare la qualità della merce
- Handy Eats
  - Waitron, gestore del ristorante Handy Eats
  - Handy cuoco, prepara il cibo per il ristorante
- Back Alley Bowling
  - Tenpin, proprietario del locale
  - Split, gestisce una bancarella alimentare
  - Lane, il cuoco di Split
  - Strike, barista
  - Kingpin, dispone i birilli
- Emporio di Fallon
  - Reg, commesso dei grandi magazzini
- Pinelli's Bakery
  - Crisp, cassiere
  - Torte, panettiere
  - Caffetteria Slocum Joe
  - Bean, barista

VAULT 75

In origine questo era un rifugio antiatomico che aveva l'obiettivo segreto di testare alcuni programmi di riproduzione accelerata sugli umani; tuttavia, un'organizzazione mercenaria nota come i "Gunner" ne ha preso il controllo e ora non rimane più nessuno degli abitanti originali del rifugio.

Per ulteriori informazioni sul Vault 75, vedere il *Capitolo 7: Vault-Tec*, pag. 252.

CITTADINA DI MALDEN

Prima della Grande Guerra, Malden era un paese fiorente, attivo soprattutto nel campo delle ricerche mediche. L'edificio di Ricerche della Med-Tek e il Memorial Hospital rimangono ancora in piedi, nonostante una dolina abbia inghiottito buona parte degli edifici della zona nord della città.

Nella regione ora restano una scuola media, un asilo, una stazione sotterranea della monorotaia, una stazione di polizia e il quartier generale corporativo della compagnia di caffè e ciambelle "Slocum Joe". I predoni hanno preso il controllo della stazione della monorotaia, sebbene essa sia attualmente sotto la sorveglianza dei sintetici dell'Istituto che desiderano ripulire l'area da questi pericoli.

L'edificio della Med-Tek è rimasto in lockdown fin dai tempi della Grande Guerra. Molti dei suoi abitanti precedenti sono deceduti, ma erano stati usati come cavie per esperimenti. Alcuni cadaveri dei precedenti soggetti dei test sono ancora ammanettati all'interno delle loro celle o delle camere di isolamento, mentre gli altri si sono trasformati lentamente in ghoul ferali col passare del tempo e continuano ad aggirarsi all'interno dell'edificio.

Un deathclaw solitario si è stabilito all'interno della dolina vera e propria. Di notte esce dalla tana per nutrirsi e dà la caccia senza grosse difficoltà ai bramini, ai predoni e agli altri abitanti del posto prima di ritirarsi nel suo covo al mattino.

MISSIONI

- **Deposito di Ferraglia:** Corre voce che sotto la General Atomics Galleria ci sia un deposito nascosto di robot Mister Gutsy e Mister Handy, prodotti di recente e pronti ad ampliare le operazioni o a fungere da sostituti per quelli che lavorano nel quartiere commerciale.

La Confraternita d'Acciaio, attualmente in arrivo nella Zona Contaminata del Commonwealth, ne è al corrente e ha intenzione di utilizzare il deposito per i suoi scopi. È pronta a ricompensare chiunque riesca a trovare questi automi e a fornirglieli.

COMMONWEALTH OCCIDENTALE

A ovest della città di Boston vera e propria si estende una vasta regione di colline digradanti che nasconde vari piccoli insediamenti e cittadine lungo il Fiume Charles. Lontano dalle rive del fiume si erge Forte Hagen, un avamposto relativamente ben protetto contro i pericoli della zona contaminata. A sud, un grande snodo dell'autostrada ospita numerosi predoni mercenari che rendono pericoloso ogni transito in quell'area.

Il motivo della sopravvivenza di così tanti predoni nell'area è dovuto in parte all'esistenza di un magazzino di Riserve Alimentari Federali a ovest, che ha offerto sostentamento a questa banda di abitanti della Zona Contaminata per diverso tempo.

IMPIANTO DI ASSEMBLAGGIO CORVEGA

Appena a sud di Lexington, un complesso industriale Corvega è diventato il rifugio di un grosso gruppo di predoni guidati da un uomo di nome Jared. I predoni pattugliano regolarmente le passerelle e gli uffici della catena di montaggio per vigilare sui ghoul che a volte tentano di forzare il perimetro del complesso. Anche se l'impianto di assemblaggio non è più in funzione, le luci all'esterno del complesso illuminano ancora l'insegna e le mura esterne della fabbrica, rendendo l'edificio visibile da miglia di distanza. I predoni hanno piazzato numerose trappole lungo le mura esterne per rendere più difficile ogni approccio.

Jared, il capo degli attuali occupanti dell'impianto di assemblaggio, è ossessionato dall'idea di rintracciare Mamma Murphy, una donna che viaggiava con i Minutemen, attualmente rifugiatasi nel Museo della Libertà, che afferma di essere in grado di vedere il futuro. Di conseguenza, ha inviato un gruppo di suoi predoni a catturarla e a uccidere chiunque si metta sulla loro strada.

Luoghi Degni di Nota

Riserve Alimentari Federali

Questa installazione pre-Guerra ha esclusivamente lo scopo di immagazzinare e distribuire cibo e altre scorte simili nel caso di un'emergenza su larga scala. Ultimamente è stata rivendicata da un gruppo di predoni guidato da un abile individuo chiamato Red Tourette. I predoni hanno stabilito un vasto accampamento in superficie, mentre i quattro livelli delle strutture sotterranee sono stati sistematicamente usati come depositi nel corso dei secoli passati.

FORTE HAGEN

L'Istituto ha preso il controllo di questa struttura di comando pre-Guerra cinta da solide mura di cemento e ne ha fatto la base operativa di uno dei suoi agenti principali, Conrad Kellogg. I numerosi sintetici che ora popolano la struttura hanno messo in sicurezza sia l'edificio che l'area circostante.

In superficie, il forte è dotato di postazioni fatte di sacchi di sabbia sul tetto, pronte a ricevere torrette o protettori armati. All'interno dell'edificio vero e proprio, a cui si accede tramite un ingresso sul tetto o tramite un garage, vari sintetici e robot Protectron si tengono pronti a difendere l'area dalle incursioni, sebbene le strutture interne siano concepite principalmente per accogliere solo gli occupanti umani.

Al di sotto dell'edificio, un ascensore bloccato funge da unico accesso a un centro comando sotterraneo. Questo vasto complesso è estremamente ben difeso: i sintetici che lo occupano si sono armati grazie alle scorte della grande armeria del posto e obbediscono agli ordini di Kellogg, lo spietato mercenario dell'Iniziativa.

In precedenza, Kellogg aveva dato l'ordine di cercare e catturare risorse, strumenti e attrezzature per l'Istituto. Ultimamente ha invece dato l'ordine di concentrare le ricerche su eventuali campioni biologici dell'era pre-Guerra che potrebbero ancora esistere. Le sue missioni si sono concentrate sul tentativo di individuare ciò che resta del Vault 111 a nordovest di Boston e di infiltrarsi al suo interno.

Tutte le stanze sotterranee sono disseminate di mobili ed equipaggiamento dell'Iniziativa che va a integrare o a migliorare l'arredamento esistente fornendo energia elettrica o apparecchiature di ultima generazione.

INTERSEZIONE MASS PIKE

Due autostrade sopraelevate si intersecano ai confini sud della Zona Contaminata del Commonwealth occidentale. È qui, all'Intersezione Mass Pike, che un gruppo di mercenari noti come i Gunner ha stabilito un avamposto armato.

Vari ascensori alimentati consentono di spostarsi da un livello all'altro dell'autostrada. I mercenari li usano per accedere alle aree sopraelevate senza dover percorrere il tratto di strada collegato alle rampe. Ai livelli più alti di queste autostrade soprapposte, i Gunner più esperti mettono in mostra il loro equipaggiamento più evoluto, tra cui alcune Armature Atomiche riciclate, sia quelle di loro fabbricazione che quelle razziate alla Confraternita d'Acciaio.

Questo avamposto è diretto da due individui che rispondono ai nomi di Barnes e Winlock. Questi due capi proteggono ferocemente i loro territori e disprezzano qualsiasi individuo che provi a ostacolare i loro sforzi per farsi un nome come sicari a pagamento. Hanno iniziato a minacciare e scacciare la concorrenza e sono intenzionati a diventare la forza mercenaria principale nella Zona Contaminata del Commonwealth occidentale.

VAULT 81

Questo rifugio antiatomico è rimasto intatto fino all'epoca odierna e i suoi occupanti hanno vissuto relativamente in pace, senza essere costretti a partecipare a esperimenti amorali o pericolosi. Sebbene metà della struttura sia stata invasa da un branco di ratti talpa infetti, le sezioni contaminate sono state isolate dal resto del Vault.

Per ulteriori informazioni sul Vault 81, vedere *Capitolo 7: Vault- Tec*, pag. 253.

GRAYGARDEN

Questa fattoria, con serra annessa, faceva parte di una sezione di territorio occupata poco prima della Grande Guerra per indagare sulla capacità dei robot Mister Handy di gestire un appezzamento in autonomia. Col passare del tempo è rimasto un posto relativamente indisturbato in una regione altrimenti pericolosa.

Al momento, tre Mister Handy sovrintendono alla produzione di vari frutti e verdure e ricompensano chiunque sia disposto ad aiutarli in questo compito, fintanto che gli aiuti non interferiscono con il loro ruolo o con i ruoli di numerosi altri Mister Handy automatizzati che si prendono cura del rigoglioso orto.

I tre robot Mister Handy che supervisionano le attività hanno sviluppato delle personalità basandosi sugli stereotipi più comuni delle trasmissioni televisive. Il Supervisore White è programmato per agire come una donna dell'alta società, nonostante sia un automa con mansioni da coltivatrice. Il supervisore Brown ha la personalità di un anziano gentiluomo ossessionato dalla frutta mutata, mentre il supervisore Green ha la voce di un presentatore televisivo di un quiz e funge da mercante della serra, pronto a strappare un affare vantaggioso a qualsiasi individuo che gli faccia visita.

La fattoria vera e propria è composta da un casolare e da un garage diroccati poco più a ovest. Il suo occupante attuale è T. S. Wallace, uno scienziato con la fissa delle tecnologie pre-Guerra e gli studi sulle radiazioni. Il suo lavoro lo tiene lontano dai rigori della civiltà della zona contaminata e trascorre buona parte del suo tempo a casa sua, dedicandosi alle sue ricerche scientifiche.

AREA DELLO SCHIANTO DELL'UFO

Un oggetto volante non identificato è precipitato a terra a sud del Birrificio Beantown. Il suo unico occupante, una creatura di taglia umana dalla pelle verde che indossava una strana tuta all'avanguardia, è fuggito dal veicolo sanguinando e attualmente si è nascosto in una caverna vicina. La creatura è spaventata, ferita e probabilmente pronta ad attaccare chiunque si avvicini, sconvolta dalla paura e dal dolore.

L'oggetto precipitato vero e proprio sembra essere un disco sottile con un sistema di propulsione non identificato, un paio di dadi pelosi a quattro facce appesi all'abitacolo e una serie di testi scarabocchiati sui pannelli. Non sembra essere operativo in alcun modo e sia la sua tecnologia che il linguaggio usato risultano incomprensibili. Attorno al luogo dello schianto, molti alberi sono stati piegati, incendiati o carbonizzati fino a diventare irriconoscibili, a suggerire che lo schianto deve avere generato un'esplosione ad altissima temperatura.

Nota: Il gamemaster potrebbe decidere di introdurre questo luogo tramite un evento nel mondo di gioco. L'UFO vero e proprio potrebbe non essere ancora precipitato e il GM potrebbe descrivere la caduta della nave nel corso di una normale sessione di gioco.

BIRRIFICIO BEANTOWN

Questo birrificio a tre piani che si affaccia sul Fiume Charles nei pressi della città di Boston vera e propria, è stato rivendicato dai predoni guidati da un energumeno noto come Tower Tom. Questi abitanti della zona contaminata sono tristemente famosi per rapire gli altri abitanti del posto e chiedere un riscatto. Di recente hanno rapito la sorella del capo dei predoni insediati alle Riserve Alimentari Federali chiedendo scorte di cibo come riscatto. Purtroppo la donna è rimasta uccisa durante un tentativo di fuga e i predoni cercano di tenere nascosta la cosa per continuare a essere sfamati. Un altro predone di nome Sparta ha iniziato a setacciare le altre aree della zona in cerca di risorse, nel caso la voce si diffondesse.

Il pianterreno della fabbrica è uno spazio vasto e aperto, sovrastato da una serie di passerelle: un punto pericoloso in cui trovarsi nel caso di uno scontro con i predoni. Inoltre, le solide pareti di cemento del birrificio tengono alla larga molti pericoli della zona contaminata. La sala di ingresso degli ospiti include un bancone di ricevimento e un negozio di souvenir pieno di oggetti pre-Guerra. Al piano superiore, un vecchio ufficio contiene oggetti smontati di vario tipo e alcuni computer danneggiati. Tutta la struttura è disseminata di bottiglie di birra di vario tipo, ancora sigillate e ben preservate.

MISSIONI

- **Fazioni in Fermento:** L'Istituto, sempre interessato alla Bioscienza e ai Sistemi Avanzati di ogni genere, ha sentito parlare di uno strano velivolo precipitato nei pressi del Birrificio Beantown, e di un potenziale occupante extraterrestre che vuole catturare, vivo se possibile. Sfortunatamente i predoni del Birrificio Beantown hanno saputo a loro volta del velivolo precipitato e intendono raggiungere l'area dello schianto per recuperare ogni arma possibile. Chiunque pensi di intervenire per assicurarsi una ricompensa farà bene a scegliere da che parte stare, e presto.

COMMONWEALTH COSTIERO

Le coste Orientali del Commonwealth, una meta vacanziera popolare nell'epoca pre-Guerra, sono ironicamente diventate una delle aree meno raccomandabili dove trascorrere del tempo. Supermutanti, predoni e ghoul ferali si contendono il controllo di quest'area e l'imminente attracco dell'aeronave della Confraternita d'Acciaio all'Aeroporto di Boston lascia credere che le acque non si calmeranno tanto presto nella zona.

Anche se il resto del Commonwealth vanta una storia che si ricollega alla Guerra Rivoluzionaria Americana, la costa vera e propria è legata a un periodo molto più oscuro della storia americana. I Roghi delle Streghe di Salem hanno fatto della cittadina un'area famosa anche dopo la Grande Guerra e il Museo della Stregoneria locale è tuttora in piedi.

A causa della sua prossimità all'Oceano Atlantico, quest'area è anche stata invasa dai mirelurk, una presenza che nessuno degli occupanti locali può ignorare. Durante la stagione degli amori, queste creature raggiungono numeri ingestibili e attraversare l'area diventa un'impresa molto pericolosa. I viaggiatori più prudenti restano lungo il confine occidentale della regione costiera, al fine di evitare le aree più pericolose.

Luoghi Degni di Nota

Dunwich Borers

Questa vecchia miniera ha una storia sinistra e molti abitanti del posto se ne tengono a debita distanza. Chi si spinge all'interno non fa quasi mai ritorno e un lontano boato si diffonde a intervalli regolari dal fondo dell'area, come se qualcosa di grande e di terribile si agitasse sottoterra. Chi scava in profondità potrebbe riesumare il volto parzialmente rivelato della gigantesca statua di un umanoide sepolta in fondo alla miniera.

SALEM

Dopo la Grande Guerra, questo luogo (in passato famoso solo per le sue cacce alle streghe), tentò di imporsi come centro civilizzato sicuro nella Zona Contaminata del Commonwealth. Ebbe successo e si procurò una certa fama in tutta la regione. Ma col passare del tempo, questa fama indusse gli abitanti ad abbassare la guardia, convinti che nessun predone avrebbe mai tentato di attaccare la cittadina.

Tutto questo cambiò quando i mirelurk attaccarono.

Emersi dagli oceani, si riversarono nella cittadina portuale e nelle residenze circostanti. Soltanto un abitante del luogo di nome Barney Rook era pronto a difendere la regione e molti abitanti morirono nella successiva migrazione di queste creature selvagge, avvenuta soltanto due anni fa.

Barney continua a proteggere la regione ancora oggi, tuttora amareggiato dal rifiuto del consiglio cittadino, che non gli permise di addestrare la milizia locale come egli proponeva. Ma oggi il consiglio cittadino non esiste più, e nemmeno il resto della cittadinanza. Gli unici soggetti con un nome che restano nell'area sono Barney e il suo fucile da caccia, Reba.

Al centro del paese, le bancarelle abbandonate di un mercato e una vecchia chiesa segnano il punto dove si trovava la vecchia piazza cittadina e un lungo molo si protende in acqua, affiancato da una serie di barche decrepite che difficilmente potranno tornare a solcare le acque senza prima essere riparate a dovere.

Nelle vicinanze, la Casa di Riposo di Sandy Coves e il Museo della Stregoneria si ergono ancora intatti, sebbene nessuno dei due sia più stato occupato da umani per centinaia di anni.

MUSEO DELLA STREGONERIA

Questa chiesa gotica con annesso museo nasconde un letale segreto che non ha niente a che fare con la stregoneria. Di recente, un gruppo di mercenari Gunner è stato incaricato di trovare e trasportare una valigia per un breve tratto, senza sapere che conteneva uova di deathclaw. A metà strada, i Gunner hanno capito di essere stati seguiti dalla madre della nidiata e si sono nascosti in questo museo, soltanto per rimanere intrappolati e assaliti dalla creatura che speravano di evitare. I loro cadaveri e il deathclaw tuttora in vita si trovano ancora all'interno di questo luogo.

Le sale di questo edificio di pietra sono state consumate dal tempo e le scorrerie del deathclaw intrappolato non hanno migliorato le cose. Alcuni dei reperti esposti che il deathclaw non è in grado di raggiungere sono rimasti intatti e raffigurano il trattamento riservato a chi veniva accusato di stregoneria negli anni bui di Salem, nonché la cronologia degli eventi che condussero a un trattamento tanto inumano di quei cittadini.

A poca distanza dal museo, su un isolotto a Est, giace il relitto di un caccia pre-Guerra Stingray Deluxe precipitato dopo essere stato investito da un impulso elettromagnetico nel corso della Grande Guerra. Anche se non può più volare, varie fazioni sarebbero interessate a recuperare le tecnologie e le scorte dal relitto che giace indisturbato sull'isola da molto tempo.

CASA DI RIPOSO DI SANDY COVES

Negli ultimi duecento anni, gli ospiti di questa casa di riposo per anziani sono stati assistiti con diligenza da unità robotiche infermieristiche sperimentali. Va sottolineato, tuttavia, che nessun nuovo ospite è stato accolto in questo periodo. E che nessuno dei residenti già esistenti se ne andò quando caddero le bombe della Grande Guerra, o successivamente.

L'edificio è attualmente occupato soltanto da due robot Mister Handy, uno infermiere della casa di riposo e uno impiegato alla reception. I due non sembrano rendersi conto che gli ospiti sono ormai tutti defunti e continuano a occuparsi dei bisogni di coloro che considerano ancora affidati alle loro cure.

Allo scoppio della Grande Guerra, gli ospiti della casa di riposo erano quasi tutti a letto. Molti erano anziani e iniziavano a soffrire di demenza. Una di loro, Gladys, non si trovava nell'istituto, in quanto aveva tentato la fuga la notte prima. Gladys, un abile soldato che non riusciva a pensare lucidamente, aveva accumulato una vasta gamma di strumenti militari in camera sua, tra cui varie armi e granate, ma nessuno può entrarvi senza il permesso dei robot assistenti e la porta è attualmente chiusa a chiave.

LIBERTALIA

Questo cantiere navale distrutto, disseminato di detriti delle varie navi e imbarcazioni, ospita attualmente un gruppo di Minutemen diventati predoni che ne hanno fatto la loro base operativa. Una superpetroliera è parzialmente affondata al centro della regione e molte abitazioni dei coloni sono state imbullonate al suo scafo per formare un insediamento verticale. Il resto dell'area è occupato dagli scafi di altre navi, collegati da precarie impalcature di legno e ponti improvvisati che collegano un relitto all'altro.

In origine questo insediamento era una base utilizzata dai Minutemen della Zona Contaminata del Commonwealth come punto centrale da cui aiutare gli altri coloni in cambio di provviste. Sfortunatamente, non ebbero molto successo e col tempo finirono per razziare

le carovane a loro volta, procurando una pessima fama agli altri Minutemen del Commonwealth. Attualmente quest'area è sotto il comando di un ex Minuteman di nome James Wire, le cui azioni per mantenere in vita la sua squadra hanno distrutto ogni residuo di rispetto nei confronti di sé stesso. A tutt'oggi, guida Libertalia dal punto più alto della superpetroliera centrale.

Sebbene nessuna delle navi che formano Libertalia siano in grado di navigare, molte sono state trasformate in residenze ed equivalenti degli "edifici" improvvisati che è possibile trovare negli altri insediamenti, anche se è necessario ripararle a intervalli regolari per evitare che l'usura del tempo e la ruggine le riducano a pezzi.

AEROPORTO DI BOSTON

Quello che un tempo era un fulcro del fitto traffico pendolare per buona parte dell'area di Boston è ora un sito pericoloso e abbandonato, popolato per buona parte da ghoul ferali e mirelurk. Quando il livello del mare si è alzato dopo la Grande Guerra, le piste dell'aeroporto sono rimaste sommerse e i velivoli si sono arrugginiti e decomposti nelle acque basse della zona. Il terminal principale dell'aeroporto è in rovina e soltanto i saccheggiatori più determinati riescono ad accedervi. I garage dei parcheggi vicini contengono ancora i veicoli che si trovavano sul posto quando scoppiò la guerra.

Prima della Grande Guerra, erano due compagnie aeree note come Skylanes Air e Horizon Airlines a fornire buona parte dei servizi di volo in partenza dall'area, ma la Skylanes Air pare poi essersi dedicata a operazioni di dubbia fama, come il contrabbando di armi, munizioni e sostanze, oltre le misure di sicurezza dell'aeroporto. Attualmente, una donna di nome Ness e i predoni suoi compagni sono venuti a sapere della cosa. Setacciano sia l'aeroporto vero e proprio che gli eventuali voli precipitati a seguito dell'impulso elettromagnetico della Grande Guerra, alla ricerca di merce preziosa di contrabbando.

Le dimensioni e la scala dell'Aeroporto di Boston, nonché la sua infrastruttura, fanno dell'area l'attuale destinazione dell'aeronave *Prydwen*, della Confraternita d'Acciaio, che si avvicina e si appresta ad attraccare.

PRYDWEN

A differenza di molte altre aeronavi non corazzate della Confraternita d'Acciaio, la *Prydwen* è un vascello modificato per reggere a ingenti quantità di fuoco esterno. Nonostante la sua blindatura le faccia raggiungere un peso di quarantamila tonnellate, la nave non contiene nessun armamento: è invece un Vertibird e un trasporto truppe, concepito come vascello di supporto per le forze della Confraternita d'Acciaio presenti nell'area.

Il vascello carico di idrogeno è dotato di varie strutture, tra cui una sala mensa, un'infermeria, un ponte di comando, alloggi, aree di stoccaggio e un magazzino del quartiermastro. Attualmente l'area di osservazione del ponte di comando è occupata da Arthur Maxson, il capo di questo gruppo della Confraternita. A bordo della *Prydwen* è un giovane "Anziano" ma i suoi ideali ispirano molti di quelli che gli stanno intorno. Crede che la Confraternita debba rivendicare e preservare le tecnologie presenti nella zona contaminata, ma non è così rigido da vietare a tutti gli altri di disporre di un livello significativo di tecnologia. Aborre però chi ne abusa e invia le truppe della Confraternita a impedire che gli oggetti più pericolosi cadano nelle mani sbagliate. Il motivo principale della venuta a Boston della *Prydwen* è il picco di energia che è stato rilevato nel sottosuolo della stessa Boston. Al momento l'Anziano Maxson non ha ancora capito che l'Istituto sta lavorando a un reattore, quindi è incuriosito dal fenomeno, ma si muove con prudenza.

Nonostante la presenza dell'Anziano Maxson, il capitano della nave è il Lanciere Kells. È lui a occuparsi dell'addestramento e dell'istruzione degli scudieri della Confraternita, nonché di mantenere l'ordine tra l'equipaggio, mentre Maxson si concentra sugli interessi della Confraternita a livello generale.

Attualmente la *Prydwen* è diretta all'Aeroporto di Boston, dove la Confraternita intende fortificare la sua posizione per poi esplorare e mettere in sicurezza la Zona Contaminata del Commonwealth.

DOWNS DI EASY CITY

I Downs di Easy City, un tempo un ippodromo nel Commonwealth del New England, sono diventati ora un covo di predoni. Sotto la vigilanza di coloro che occupano una serie di gradinate in rovina, vari robot tra cui Assaultron, Eyebot, Mister Handy e Mister Gutsy gareggiano per il sollazzo dei predoni locali e degli Assassini loro soci.

La pista è attualmente di proprietà degli Assassini, un gruppo criminale dall'organizzazione informale guidato da un boss di nome Eager Ernie. Sotto la gestione di Ernie, la pista è diventata popolare presso i vari elementi criminali della zona contaminata e frutta a Ernie in persona una cospicua quantità di tappi.

Ernie ha fatto chiaramente capire agli abitanti della zona contaminata circostante che i visitatori non sono graditi e che fa sparare a vista sugli intrusi, mentre i predoni delle bande affiliate possono fare visita senza temere alcuna ripercussione.

Sebbene molti robot diversi partecipino alle corse vere e proprie, esistono anche molte unità di ripiego a disposizione, nonché una "stalla" in cui vengono custoditi e riparati i robot già esistenti. I terminali disposti nei vari angoli dell'area consentono agli Assassini di accedere facilmente ai robot per alternarne le condizioni e l'umore. Tramite quei terminali possono scambiare le capacità e le modalità dei vari partecipanti in qualsiasi momento.

MISSIONI

- **Aspetta un Attimo:** James Wire è il capo dei predoni di Libertalia. Molti di questi individui erano in origine dei Minutemen, ma la disperazione li ha spinti a violare la legge e a darsi al banditismo. Le cose però potrebbero cambiare di nuovo in futuro. Un gruppo di Minutemen guidati dai sopravvissuti del Massacro di Quincy cerca di ricostruire la loro organizzazione, e anche se i loro colleghi di Libertalia possono essere caduti in disgrazia, questo non significa che siano oltre ogni speranza di redenzione. Se qualcuno riesce a convincerli a tornare a vivere nel rispetto della legge e a proteggere le carovane in cambio di scorte con cui sopravvivere, i predoni di Libertalia potrebbero tornare dalla parte della civiltà, a conti fatti...
- **Nervi d'Acciaio:** I Railroad vanno in cerca dei sintetici fuggiaschi, mentre la Confraternita d'Acciaio dà la caccia a loro. Desdemona, la comandante dei Railroad, ha scoperto che la Confraternita è in possesso di una lista dei sintetici conosciuti, e si trova a bordo del *Prydwen*, sul ponte d'osservazione dell'area di comando vera e propria. Se qualcuno riuscisse a salire sul *Prydwen*, rubare la lista e sostituirla con una falsa, la Confraternita finirebbe per dare la caccia ai nemici umani dei Railroad, mentre questi ultimi potrebbero concentrarsi sulla protezione dei sintetici di cui scopriranno l'esistenza nella Zona Contaminata del Commonwealth.

NATICK E IL MARE SPLENDENTE

La sterminata desolazione del Mare Splendente, immerso nella perenne foschia di una nebbia radioattiva, è il risultato dell'impatto diretto di un'arma nucleare durante la Grande Guerra. Chiunque cerchi di avvicinarsi al centro della zona dell'impatto, o meglio, a qualsiasi punto della regione, farà bene a rifornirsi di sostanze o indossare un equipaggiamento appropriato per proteggersi dagli effetti a lungo termine delle mortali radiazioni invisibili, emanate da quello che la gente del luogo chiama "il Cratere dell'Atomo".

Sebbene nell'area rimangano ancora alcuni edifici, quelli che non sono stati ancora ridotti in macerie dall'esplosione dell'arma nucleare ora sono ricoperti da una quantità di polvere radioattiva sufficiente a impedire qualsiasi forma di accesso. Se qualcuno desiderasse bagnarsi la gola con dell'acqua, troverebbe soltanto pozze di fluido radioattivo e perfino le nubi temporalesche che passano sull'area diventano radioattive a loro volta, diffondendo la loro minaccia nel resto della zona contaminata tramite pericolose tempeste radioattive.

A Nord, il paese di Natick ospita ancora alcuni animali e piante rimasti in vita, ma spostarsi verso sud significa affrontare il peggio che la zona contaminata abbia da offrire, tra ghoul, mutanti e creature ben peggiori.

Luoghi Degni di Nota

Volo Skylanes 1665

Questo aereo, investito dall'onda d'urto di un'esplosione nucleare nel 2077, precipitò a est dell'epicentro dell'esplosione. L'aereo vero e proprio andò in pezzi e numerose casse, valige e altri frammenti del carico sono disseminati tra i detriti. Un compartimento segreto contiene un deposito nascosto di armi da fuoco, sostanze e contanti che la linea aerea aveva intenzione di contrabbandare. La loro natura può essere confermata da una piccola bolla di trasporto nascosto all'interno del compartimento stesso.

Uffici dell'Atlantic

Questo edificio a due piani sembra essere protetto da una serie di mine laser antiuomo per tenere lontani i pericoli della zona contaminata, ma in realtà le trappole hanno lo scopo di tenere all'interno dell'edificio i ghoul ferali intrappolati nel seminterrato. L'unica caratteristica interessante di questo edificio è semplicemente il fatto di essere una delle poche costruzioni rimaste in piedi nel Mare Splendente da prima della Guerra.

VAULT 95

In origine la Vault-Tec intendeva usare quest'area per condurre un esperimento di interferenza nella disintossicazione da sostanze, rivelando un deposito di materiale ai residenti dopo cinque anni di permanenza nel Vault. In ogni caso, non resta più nessuno in vita degli abitanti originali e un drappello di mercenari Gunner ha preso il controllo del Vault per farne la sua base operativa già da molto tempo.

Per ulteriori informazioni sul Vault 95, vedere il *Capitolo 7: Vault-Tec*, pag. 254.

CRATERE DELL'ATOMO

Quest'area, il Ground Zero della detonazione nucleare che annientò Boston e l'area circostante nel 2077, è ancora satura di radiazioni e soggetta al fallout dell'esplosione di secoli fa. Stranamente, ha attirato l'attenzione di alcuni individui che si fanno chiamare Figli dell'Atomo, che si sono recati in pellegrinaggio sul posto. Ora vivono lì e in qualche modo non sono influenzati dalle radiazioni.

Il gruppo, un culto pacifico che venera le radiazioni e l'atto di scindere l'atomo, si è insediato sul posto con l'intenzione di diffondere il verbo del bagliore divino dell'Atomo e il mito della creazione tra tutti gli abitanti del Commonwealth. Guidati da una calma ma determinata donna di nome Isolde, incoraggiano e prestano aiuto a qualsiasi tentativo di fare detonare un'arma nucleare, in quanto credono che sia così che si viene a creare un nuovo universo, ma a parte questo, tendono a non farsi coinvolgere in nessun conflitto rilevante all'interno del Commonwealth.

Il culto tiene inoltre d'occhio da vicino le azioni di un supermutante della zona noto come Dottor Brian Virgil. Il dottore era un tempo un membro dell'Istituto, ma si infettò con un ceppo anomalo del Virus Evoluzione Forzata per sopravvivere nel Mare Splendente e da allora lo usa per tenersi nascosto. Desidera tornare umano, ma per farlo ha bisogno di un siero che lo curi da quella condizione, un siero che ha lasciato nei laboratori dell'Istituto quando è fuggito.

SENTINEL SITE

Questo avamposto militare, un silo nucleare pre-Guerra, stava sviluppando nuove testate da poter agganciare agli ICBM in preparazione a una guerra nucleare su scala mondiale. Sfortunatamente, non ebbe abbastanza tempo da completare le ricerche avviate, né di lanciare il suo arsenale di armi nucleari già esistenti. Di conseguenza, il personale militare di questa struttura protetta rimase intrappolato all'interno quando ebbe inizio l'assalto nucleare alla fine del 2077. Col passare del tempo gli occupanti furono reclamati dalle radiazioni dell'area. Molti si trasformarono nei ghoul ferali che ora infestano il sito.

Centinaia di anni dopo, i Figli dell'Atomo trovarono questo posto e uno dei loro adepti tentò di esplorarlo. Dopo avere attivato la sequenza di lancio del sistema di bombardamento ICBM, l'individuo noto come Fratello Henri fu ucciso dai molti ghoul ferali che infestavano la struttura prima di poter usare il suo arsenale. Le sue azioni misero in lockdown la struttura e se qualcuno volesse entrare, dovrebbe prima superare le porte blindate meccaniche e poi vedersela con gli eventuali ghoul rimasti intrappolati all'interno.

Un qualsiasi gruppo interessato a sfruttare le riserve di ordigni nucleari della struttura, come per esempio la Confraternita d'Acciaio o i Figli dell'Atomo, dovrà prima riuscire ad accedere di nuovo alla struttura. Che si tratti di una buona idea o meno, dipende dagli obiettivi di coloro che decidono di cimentarsi in un'impresa del genere.

MISSIONI

- **Un Uomo con una Fissione:** Fratello Ogden della Chiesa dei Figli dell'Atomo ha una strana richiesta. Ha intenzione di lasciare il Cratere dell'Atomo per avviare rapporti commerciali con gli insediamenti al di fuori del Mare Splendente. Purtroppo, gli abitanti di quelle aree non sembrano intenzionati a lasciare avvicinare un individuo con i trascorsi di Ogden. Il Figlio dell'Atomo cerca dei soci che gli facciano da scorta e anche da mediatori con i mercanti degli altri insediamenti che potrebbero reagire con ostilità alle sue proposte.

- **Elemento Sorpresa:** I Minutemen della Zona Contaminata del Commonwealth sono molto preoccupati dalle voci che parlano di una riserva di armi nucleari all'interno del Sentinel Site. Di conseguenza intendono inviare una squadra di specialisti sul posto per smantellare le armi. Sfortunatamente, anche la Confraternita d'Acciaio e i Figli dell'Atomo sono venuti a sapere di queste riserve e intendono opporsi a ogni tentativo di distruggere quelle preziose tecnologie. Per di più, trovare un luogo segreto dove nascondere i nuclei radioattivi senza nuocere alle forme di vita locali sarà una sfida notevole per i Minutemen, sempre a corto di risorse.

QUINCY E IL COMMONWEALTH MERIDIONALE

A sud del Commonwealth e a est dei pericoli costituiti dal Mare Splendente, il paese di Quincy e la regione circostante sono stati reclamati dall'innalzamento delle acque del mare e sono diventati un'area paludosa disseminata di specchi d'acqua di ogni dimensione. Supermutanti, predoni e varie forme di vita selvagge rendono l'area densa di pericoli.

La città di Quincy vera e propria, nonché buona parte di questa regione, è caduta di recente sotto il controllo di un gruppo di mercenari Gunner. Sono ormai poche le forme di vita civilizzata al di fuori dei predoni o di altri gruppi ostili nei confronti dei viaggiatori. La loro base operativa è il Centro dei Gunner, lungo il corso deviato del Fiume Charles a ovest, e da laggiù la loro presenza si è diffusa in tutto il resto della zona contaminata.

Sia il paese di Jamaica Plain che quello West Roxbury hanno un sordido passato e gli abitanti della zona contaminata più intraprendenti potrebbero ottenere molte cose indagando in quelle aree. Tuttavia, qualsiasi esploratore dovrà prima evitare o affrontare i pericoli che si annidano in quell'area.

Questa regione include anche l'habitat insulare di "Spectacle Island", divenuto inabitabile quando gli emettitori di impulsi sonar anti-mirelurk installati dai coloni hanno ceduto e le forme di vita selvagge hanno invaso l'area. L'isola è pronta per essere ricolonizzata, ma c'è ancora molto da fare prima che possa tornare a essere il rifugio sicuro che era un tempo.

Luoghi Degni di Nota

Centro dei Gunner

Prima della Grande Guerra questo edificio era una stazione di trasmissione della Galaxy News Radio, ma in seguito è stato conquistato dal gruppo mercenario dei Gunner, che lo usano come loro quartier generale nella Zona Contaminata del Commonwealth. Un feroce ma integerrimo individuo noto come Capitano Wes comanda i mercenari Gunner da questa postazione ed è riuscito a consolidare la forza del gruppo nel giro di breve tempo.

GALLERIA MASS PIKE EST E OVEST

La Galleria Mass Pike è un tratto di strada sotterraneo pre-Guerra che passa sotto i territori di Diamond City e Hardware Town. È caduto sotto il controllo dei predoni in tempi più recenti e le entrate est e ovest ora sono aree molto pericolose da attraversare.

Per tenere lontani gli intrusi, nella galleria sono state piazzate numerose mine a frammentazione in vari punti. I predoni sono stati informati della loro ubicazione, onde evitare incidenti letali.

Al centro della galleria, un tunnel di servizio conduce fuori dalla Galleria Mass Pike e si collega a una Stazione di Razionamento della Polizia, che i predoni usano da diverso tempo per sfamare gli abitanti della galleria.

La Galleria di Mass Pike è un grosso insediamento di predoni nella Zona Contaminata del Commonwealth, occupa una posizione centrale, può accedere a varie aree di Boston ed è relativamente ben difesa, di conseguenza, vari gruppi temono che l'attuale infestazione di predoni possa costituire un grosso problema per gli abitanti della zona contaminata. Molti propongo apertamente di circondarla e di sterminare i parassiti che la popolano, per restituire una certa misura di sicurezza a Diamond City e alle regioni circostanti.

ROVINE DI QUINCY

Un tempo il paese di Quincy era uno degli insediamenti più prosperosi e popolati del Commonwealth, ma tutto è cambiato nel giorno in cui i Gunner hanno attaccato. Quando l'ex-Minuteman Clint si è rivoltato contro i suoi precedenti datori di lavoro, convinto che non fossero in grado di garantire la sicurezza della regione, ha guidato la banda di mercenari oggi nota come Gunner in una missione mirata a invadere l'insediamento e a reclamarlo per il gruppo.

Ora i Gunner hanno preso il controllo del paese, stanando gli abitanti precedenti e mettendoli in fuga. I confini dell'insediamento sono costantemente sorvegliati per prevenire ogni reazione da parte degli abitanti scacciati o un'invasione da parte delle fazioni rivali. Nel frattempo il capo dei Gunner di Quincy, un uomo noto come Sergente Baker, scandaglia le terre circostanti dal campanile della chiesa. Armato di un lanciamissili Fat Man, si tiene pronto a stroncare chiunque si azzardi a penetrare in paese.

Una Gunner di nome Tessa, insediatasi nella stazione di polizia di Quincy, si tiene pronta a reagire a qualsiasi problema si presenti ai confini della città. Preferisce sempre combattere in corpo a corpo e possiede un'Armatura Atomica che le permette di accontentare questa sua preferenza. I suoi predoni hanno rintracciato un Protectron della polizia disattivato nelle vicinanze, ma non hanno la competenza necessaria per smantellarlo e devono convivere costantemente con quel potenziale pericolo.

Sebbene la cittadina possieda ancora degli appartamenti, una chiesa, una farmacia, un ristorante e altre strutture, l'unico locale ancora in funzione è il negozio di liquori, riadattato in un saloon per i Gunner, sfruttando le riserve di alcol custodite nel magazzino del negozio fin da prima della Guerra.

WEST ROXBURY

West Roxbury, situato ai confini meridionali di Boston, è un quartiere di quella grande città. Il Centro dei Gunner si trova appena più a sud, eppure quest'area non è ancora caduta sotto il controllo dei mercenari, soprattutto grazie alla prolifica popolazione di supermutanti che la occupa, concentrata nel Liceo Shaw. La regione in sé non ha una storia degna di nota, ma alcuni edifici e strutture al suo interno si distinguono singolarmente.

Per esempio, il quartier generale dell'Emporio di Fallon, che vanta numerose filiali in tutta la zona contaminata, si trova a West Roxbury. L'emporio è gremito di attrezzature e merci assortite nei reparti elettricità, oggetti per la casa, gioielli e abbigliamento, almeno per chi è pronto a sfidare il gruppo di supermutanti che usa l'edificio come rifugio. Sebbene un Protectron funzionante sia innestato a una delle pareti, esso non è mai stato attivato, e a meno che qualcuno non lo faccia, non può fornire supporto contro nessun genere di pericolo.

Prima della Grande Guerra, il Liceo Shaw era un fallimentare istituto scolastico il cui preside incoraggiava segretamente gli studenti a fare uso di droghe che potenziavano l'intelligenza per migliorare il loro rendimento. Sfortunatamente questo piano gli si ritorse contro e finì per generare una banda di delinquenti altamente intelligenti e bene organizzati che fecero un uso criminoso del loro ingegno per ricattare il preside e hackerare il suo terminale per inviare circolari false agli insegnanti. Varie tracce di questa storia sono ancora visibili in quelle aree della scuola non ancora devastate dai supermutanti che la occupano attualmente. I visitatori devono anche fare attenzione ai segugi supermutanti che setacciano la mensa alla ricerca di briciole e resti di cibo. Se qualcuno dovesse decidere di introdursi nella scuola nonostante questi pericoli, i supermutanti non hanno ancora deciso se fare uso del Mentat rimasto dall'esperimento originale del preside, che potrebbe rivelarsi una preziosa risorsa per gli abitanti della zona contaminata più intraprendenti.

MILTON GENERAL HOSPITAL

Questo ospedale a sette piani ospitava una miriade di pazienti prima della Guerra, ma per risparmiare sulle spese smise di utilizzare medici professionisti pagati per affidarsi a un piccolo staff di "Handy Infermiere", "Dr. Handy, MD" e Protectron Medici. Dopo la guerra, una serie di dati corrotti o una scarsa programmazione ha indotto i robot a difendere l'istituto medico con ferocia e violenza. Da allora, pochi di coloro che sono entrati nell'edificio sono sopravvissuti.

Tra quelli che hanno trovato rifugio nell'ospedale, molti hanno scoperto che il seminterrato è una delle poche aree rimaste sicure. È qui che si è rifugiato un predone ghoul di nome Sinjin, assieme a un gruppo di abitanti della zona contaminata di pessima reputazione. Non esita a rapire le persone per chiedere un riscatto, cova rancore a lungo e tende a cedere all'ira se si sente minacciato o se qualcuno interferisce nei suoi piani.

Sebbene l'ospedale vero e proprio sia in pessime condizioni, uno degli ascensori e vari distributori di Nuka-Cola all'interno dell'edificio funzionano ancora, dato che né gli abitanti umani né quelli ghoul ne hanno un grosso bisogno. Chiunque sia in cerca di qualche tappo extra e di una bevanda fresca da scambiare può sfidare i pericoli dell'ospedale per assicurarsi queste bottiglie ancora piene. La struttura contiene anche strumenti medici, equipaggiamento, sostanze e apparecchi di supporto per chi è affetto da malattie gravi, anche se potrebbe essere necessario un addestramento medico (o un robot medico riprogrammato) per sfruttare questo materiale al massimo del potenziale.

Luoghi Degni di Nota

Parcheggio Sotterraneo del Milton

A un certo punto negli anni successivi alla Grande Guerra, qualche individuo senza scrupoli ebbe l'idea di trasformare questo parcheggio sotterraneo in un tortuoso complesso di micidiali corridoi. Il garage pullula di trappole che impediscono alla maggior parte degli abitanti della zona contaminata di avanzare. Chiunque riesca ad arrivare fino in fondo giunge a due celle chiuse a chiave piene di oggetti inestimabili per qualsiasi viaggiatore. Aprendo una cella si innesca una palese trappola lanciafiamme che distruggerà l'altra: questo significa che l'ultima prova del labirinto consiste nella scelta dei trofei che il visitatore è disposto a sacrificare.

JAMAICA PLAIN

Prima della Grande Guerra, il paese di Jamaica Plain, appena a nord di Quincy, aveva un piano. Per incrementare il turismo e far circolare più soldi nella sua provata economia, aveva creato una trappola per turisti. "Il Tesoro di Jamaica Plain" era una capsula del tempo costruita dal sindaco nel seminterrato del municipio e riempita di oggetti vari appartenenti ai negozi e agli abitanti del luogo, con l'aggiunta di qualche artefatto storico dell'area locale. Il sindaco si era anche premurato di proteggerla, spendendo un totale di quasi trentanove milioni di dollari in origine destinati alle infrastrutture del municipio per installare una serie di sistemi di sicurezza nello scantinato. Una volta completata, l'operazione si rivelò un disastro. Pochissimi visitatori si presentarono, l'attenzione dei media fu minimale e il paese non si riprese mai più finanziariamente prima della caduta delle bombe.

Oggi l'area è diventata il rifugio di un branco di ghoul ferali che mettono in fuga qualsiasi cacciatore di tesori a cui potrebbe essere giunta qualche voce esagerata sul grande "Tesoro" nascosto nel sottosuolo della regione. Nondimeno, corre voce che una cacciatrice di tesori di nome Sal abbia formato un gruppo con l'intenzione di scoprire finalmente ciò che è sepolto nel seminterrato ipertecnologico e ben difeso del municipio. Sfortunatamente è morta durante il tentativo, a causa dei ghoul che infestano l'area, ma il suo spirito vive negli altri membri del gruppo che guidò qui fin dall'inizio, che ancora cercano quel deposito pur non sapendo cosa contenga...

Sebbene sia soprattutto il tesoro ad attirare la gente sul posto, Jamaica Plain è stato un paese ben costruito che è sopravvissuto per buona parte alla detonazione nucleare del Mare Splendente. Le rovine di quest'area sono quasi del tutto intatte e includono una grande chiesa con un campanile e numerose abitazioni. Pur non essendo una roccaforte o un insediamento sicuro per i sopravvissuti della zona contaminata, potrebbe essere usato come tale se qualcuno si prefiggesse l'obiettivo di strapparlo alle grinfie dei ghoul locali.

SPECTACLE ISLAND

A sudovest della città di Boston vera e propria, al largo della costa, sorge un insediamento insulare. Le sue strutture sono state abbandonate e l'isola resta un'area inospitale fin da quando i predoni l'hanno attaccata e hanno sterminato i suoi abitanti. Successivamente,

un faro che in origine aveva lo scopo di tenere lontani i mirelurk rimase danneggiato e l'isola fu invasa da quelle creature. Questo significa che chiunque desideri usare l'isola su base permanente dovrebbe riattivare e mantenere in funzione il faro sonico. Dato che la sua frequenza audio può essere sentita soltanto dalle forme di vita marine, non creerebbe alcun disagio agli abitanti dell'isola, ma determinare la frequenza giusta durante le riparazioni del faro potrebbe essere a sua volta una sfida impegnativa. Inoltre, i mirelurk che occupano già l'isola potrebbero non gradire troppo la riattivazione del faro.

Qua e là sull'isola spuntano vari vecchi edifici in rovina che potrebbero ancora fungere da rifugi e lungo le sue coste giacciono i relitti di varie barche abbandonate. Sul lato dell'isola rivolto verso la terraferma, una barca a remi ancora in funzione custodita in una piccola rimessa potrebbe consentire a un ristretto gruppo di spostarsi lungo la costa. Sul lato opposto invece, un grosso rimorchiatore arenato potrebbe costituire un ottimo riparo dalle intemperie.

CAMBRIDGE

Prima della Grande Guerra, Cambridge era nota per i vasti campus del suo college e le sue residenze del 20° secolo. Il gioiello della corona della regione era il Commonwealth Institute of Technology, che ora giace in rovina come buona parte di Boston.

Dalle ceneri della Guerra è però sorta una nuova organizzazione altrettanto interessata agli sviluppi tecnologici, all'apprendimento e alle ricerche. L'Istituto è un'oscura immagine speculare del C.I.T, ma mantiene la stessa determinazione del suo predecessore a progredire nella comprensione delle scienze. Per ulteriori informazioni sull'Istituto, vedere il *Capitolo 6: Corporazioni dell'America Prebellica*, pag. 245.

La città di Cambridge vera e propria è anche teatro delle attività di varie fazioni presenti sul posto. I Railroad continuano a contrabbandare fuggiaschi sintetici fuori dall'area, una piccola squadra della Confraternita d'Acciaio si è rintanata in città da vari mesi e sia un gruppo di mercenari Gunner che varie bande di predoni setacciano l'area alla ricerca di qualche rimasuglio di civiltà che possa tornare loro utile.

La regione ospita una vasta gamma di vecchie strutture fatte di pietra, metallo o cemento, quindi molti edifici dell'area sono ancora in piedi. Gli ospedali, i negozi, i campus, una chiesa e alcuni istituti di ricerca possono offrire rifugio ad alcuni, e ulteriori pericoli ad altri.

Luoghi Degni di Nota

Cratere di Cambridge

Sebbene l'esplosione nel Mare Splendente che bersagliò un'installazione militare fu la detonazione più grande di tutto il Commonwealth, non fu l'unica. Una testata nucleare più piccola detonò in questo punto al centro di Cambridge, radendo al suolo un isolato cittadino e formando questo cratere saturo di radiazioni. Un gruppo di ghoul intelligenti si recò qui in cerca di un rifugio sicuro nella zona contaminata, ma gli alti livelli di radiazione li resero ferali.

COLLEGE SQUARE

A est dell'area di Cambridge, all'incrocio delle tre strade, si è tenuta una grande battaglia nei tempi recenti. I resti di questa battaglia sono visibili dalla disposizione di ostacoli e barricate eretti con l'intenzione di impedire a una nutrita forza di ghoul ferali di impossessarsi dell'area. I predoni che tentavano di difendersi sono però stati spazzati via e i loro corpi giacciono qua e là per tutta la piazza.

Una stazione della ferrovia sotterranea di College Square sembra essere stata il teatro dell'ultima battaglia tra i predoni e i ghoul. I primi si sono difesi fino allo stremo, ma ora i ghoul hanno fatto di quest'area il loro rifugio. Sebbene esistano ancora alcune trappole che la proteggono, esse tendono a trovarsi negli angoli meno abitati e i ghoul fino ad ora le hanno evitate. Quest'area resta tuttavia un'ottima opportunità per saccheggiare una massiccia roccaforte senza mettere in allarme i predoni stessi.

Tuttavia, corre voce che a notte fonda un gemito doloroso e gutturale si levi dall'ingresso della Stazione di College Square. Un singolo ghoul ferale è cresciuto fino a diventare più potente di tutti gli altri. Le radiazioni hanno influenzato il suo corpo in modo particolare, ma anche se non può "guidare" gli altri ghoul, il pericolo che costituisce ha fatto di lui una leggenda tra gli abitanti della zona contaminata che si avvicinano troppo alla piazza vera e propria.

STAZIONE DI POLIZIA DI CAMBRIDGE

La squadra di ricognizione della Confraternita d'Acciaio "Gladius" si è addentrata nella Zona Contaminata del Commonwealth alla ricerca di una precedente Squadra di Ricognizione di nome Artemis, nonché per scoprire e procurarsi tecnologie e informazioni sull'area. Purtroppo, non appena si è avvicinata all'area di Boston, è stata attaccata da un gruppo preparato e competente di predoni che li ha sopraffatti. I membri sopravvissuti sono riusciti a farsi strada fino alla stazione di polizia di Cambridge e hanno iniziato subito a fortificarla, ma non senza prima subire gravi perdite in termini di scorte e di equipaggiamento.

La Stazione di Polizia di Cambridge è una struttura ben difesa e il suo solido edificio è circondato da postazioni difensive di metallo a cui si aggiunge la discreta potenza di fuoco dei rimanenti membri della Confraternita, pronti a difenderla dai pericoli circostanti. Tuttavia, quei membri sanno che un'enorme orda di ghoul ferali sta per calare su Cambridge. Lo Scriba della Confraternita, Haylen, attualmente cerca di trasmettere una richiesta d'aiuto dalla torre radio della stazione mentre il Paladino Danse, il capo della squadra, e Rhys, l'ultimo Cavaliere rimasto, tentano di difendere il cortile della stazione di polizia.

Se la squadra del Paladino dovesse sopravvivere, la sua intenzione sarebbe indubbiamente quella di trovare nella zona contaminata un trasmettitore abbastanza potente da inviare una richiesta d'aiuto alla Confraternita d'Acciaio, e ora che il *Prydwen* sta per arrivare nell'area locale, potrebbe anche riuscirci.

A causa del bisogno di armi da fuoco e armature di ultima generazione della Confraternita, quest'area è piena zeppa di scorte, armi, munizioni ed equipaggiamento assortito. La Squadra di Ricognizione Gladius, tuttavia, ha perso buona parte dell'equipaggiamento per ricostruire le Armature Atomiche in suo possesso all'inizio delle difficoltà avute nella zona contaminata. I suoi membri sono disperati e non sopravvivranno ancora a lungo.

ROVINE DEL CIT, L'ISTITUTO

Il Commonwealth Institute of Technology giace in rovina ormai da secoli, ma non è inattivo. Di tanto in tanto alcuni individui si aggirano per la sua area, a volte attaccati da alcuni supermutanti che li respingono con un certo grado di abilità e ferocia. Questo è dovuto al fatto che le rovine degli edifici veri e propri non sono occupate al momento, mentre le strutture sotterranee del CIT lo sono. È alle rovine del CIT che l'Istituto invia i suoi "Predatori" o cacciatori di sintetici prima che le loro missioni abbiano inizio, di conseguenza quell'area è solidamente difesa, in quanto deve restare un punto di inserimento sicuro.

Quanto alle strutture dell'Istituto vere e proprie, forse sono il luogo più impeccabile di tutto il Commonwealth. In quel complesso sotterraneo, una grossa sezione cilindrica centrale occupa quattro piani che circondano il nucleo. I piani superiori ospitano residenze e sale riunioni, mentre quello inferiore è destinato agli studi del reparto ricerca e sviluppo.

Al piano più basso, le quattro specializzazioni dell'Istituto occupano quattro ali diverse. I laboratori di Robotica si trovano a sudest, il programma di Conservazione Sintetici è a sudovest, i Sistemi Avanzati a nordovest e la Bioscienza a nordest. Ognuna di queste aree contiene vasti magazzini, equipaggiamento all'avanguardia e altre strutture messe al servizio degli obiettivi dell'Istituto. In mezzo alle quattro aree si apre uno spazio comune che ospita un'ala medica, una mensa, un'area ricreativa e una sartoria.

Sebbene esistano vari capi dei dipartimenti, l'attuale capo dell'istituto è un uomo noto a molti come "il Padre", in quanto è il suo DNA a essere usato per la creazione dell'ultima linea di sintetici. Il vero nome di questo individuo è Shaun ed è il figlio ormai cresciuto dell'Unico Superstite del Vault 111 di cui si vocifera a nord di Sanctuary Hills.

Bioscienza: Questo dipartimento è diretto da Clayton Holdren, un uomo orgoglioso e amichevole, e si concentra sulla medicina, la genetica e gli studi botanici per il miglioramento e la salute degli individui che vivono nell'Istituto. Anche se il dipartimento conserva alcuni campioni del Virus Evoluzione Forzata che ha creato i supermutanti, corre voce che stia lavorando a una cura che ponga rimedio a quella condizione.

Il progetto degli animali sintetici è uno dei più recenti avviati dalla divisione della Bioscienza, ma ha già prodotto esemplari di corvi e gorilla ed è in procinto di decollare. Esistono varie opportunità che possono consentire alla divisione di Bioscienza di scoprire od ottenere forme di vita selvagge in tutta la zona contaminata, da usare poi in esperimenti di altro tipo.

Conservazione Sintetici: L'obiettivo di questo dipartimento è assicurarsi che i sintetici creati dall'Istituto rimangano al servizio della struttura. A tale scopo, l'Istituto ha sviluppato dei sintetici da combattimento evoluti, dalla personalità nettamente ridotta (i "Predatori"), che hanno il compito di recuperare, o se necessario distruggere, i sintetici fuori controllo.

Sebbene il Dottor Zimmer, un determinato uomo di mezza età, sieda attualmente a capo dell'Ufficio Conservazione Sintetici, al momento non è presente nella struttura e ha lasciato la gestione del dipartimento a un uomo di nome Justin Ayo. Molti credono che il suo interesse nella gestione dell'Ufficio sia dovuto a un tornaconto personale anziché al bene dell'Istituto. Il suo atteggiamento è talmente discutibile che un agente sul campo, il Dottor William Moseley, ha spesso dovuto agire da intermediario tra il Direttore Ayo e il resto dei capi del dipartimento, ma le tensioni restano alte. Il Direttore Ayo potrebbe avere bisogno di aiuto per rintracciare i sintetici in fuga nel Commonwealth e ha poca pazienza per i fallimenti.

Sistemi Avanzati: Questa divisione si occupa dei progetti segreti e di armi, armature e altre tecnologie più teoretiche di ultima generazione, come per esempio il sistema di teletrasporto dell'Istituto. Attualmente il suo obiettivo è produrre un reattore a fusione che possa alimentare l'Istituto e consentire ai suoi progetti di proseguire.

La struttura include un piccolo laboratorio e un poligono di tiro dove collaudare le armi, nonché la sala del reattore stesso. L'accesso al reattore è però vietato per chiunque non sia dotato di un'autorizzazione specifica, a causa dei pericoli intrinseci che costituirebbe per la struttura se fosse sabotato.

Madison Li, il capo del dipartimento, è una pensatrice altruista che prova frustrazione di fronte al rifiuto dell'Istituto di usare ciò che possiede per aiutare gli abitanti del Commonwealth. È inoltre irritata dalla ricorrente tendenza dell'Istituto a nascondere le verità più sconvenienti, come la scomparsa dello scienziato dell'Istituto Brian Virgil, di cui è stato anche sigillato il laboratorio. Sarebbe molto grata a chiunque le rivelasse la verità sull'accaduto e riuscisse a spingere l'Istituto vero e proprio su binari più benevoli.

Robotica: Questo dipartimento, specializzato nella produzione di massa dei sintetici e nel loro inserimento nell'Istituto, si occupa anche di riparare e resettare i sintetici recuperati dalla divisione Conservazione Sintetici. Al momento il dipartimento non ha particolari problemi con i materiali di produzione, ma se le cose dovessero cambiare, offrirebbero sicuramente una ricompensa a chi aiutasse il programma di produzione dei sintetici dell'Istituto.

Questa divisione è diretta da Alan Binet e da suo figlio, Liam Binet. Mentre Alan è un convinto e intransigente sostenitore dell'Istituto, Liam è un incrollabile pacifista e aiuta da anni i sintetici a fuggire dalla struttura. Nemmeno i Railroad conoscono l'identità della loro talpa.

Per ulteriori informazioni sull'Istituto, vedere il *Capitolo 6: Corporazioni dell'America Prebellica*, pag. 245.

MISSIONI

- **Un Addio Ferale:** John Hancock, il sindaco di Goodneighbor, ha perso la sua compagna di un tempo, diventata un Ghoul a causa delle radiazioni del Cratere di Cambridge, quando la suddetta si è avvicinata troppo al centro dell'area. Lo stesso John teme di diventare ferale a sua volta se dovesse entrare nell'area, ma vuole che qualcuno recuperi il corpo, sia per seppellirlo come si deve, sia per elaborare il lutto a dovere, cosa che la sua nuova compagna vuole che faccia.
- **Sogni che diventano realtà:** Madison Li, la direttrice dei Sistemi Avanzati, vuole usare le tecnologie dell'Istituto a beneficio della zona contaminata e ha ottenuto il permesso di fare una singola prova in tal senso. Cercherà di usare i raccolti della divisione di Bioscienza per agevolare le coltivazioni di un insediamento. Se la cosa funziona, gli abitanti del Commonwealth potrebbero accedere a una fonte di cibo sicura per i decenni a venire. Sfortunatamente, alla Confraternita d'Acciaio è giunta voce di questo tentativo e proverà a rubare il raccolto e i semi per usarli a suo beneficio, se non saranno sorvegliati a dovere.

CHARLESTOWN

Cambridge e il Fiume Charles sono separati da un piccolo tratto di territorio su cui un tempo sorgeva il più vecchio quartiere di Boston. Il centro di quest'area è ora occupato dall'insediamento carovaniero di Bunker Hill, notoriamente frequentato da vari sintetici, nonché il Weatherby Savings and Loan, su cui poggia attualmente la U.S.S. *Constitution*.

A nord di Charlestown si trova il vecchio quartier generale dell'Agenzia per il Controllo di Alcol, Droghe, Tabacco, Armi da fuoco e Laser, o ACADTAL. Vari gruppi di predoni hanno tentato di accedere all'armeria di questo edificio, ma sono stati fermati dalle torrette automatizzate installate proprio per impedire questo genere di incursioni. Considerata la natura dell'ACADTAL, è probabile che molte armi da fuoco e le armi laser siano custodite in un luogo del genere, e che varie sostanze siano chiuse in cassaforte all'interno della struttura.

Charlestown ospita anche molti edifici, come ci si aspetterebbe da un piccolo centro urbano, come una lavanderia a gettoni ancora in piedi e le abitazioni circostanti. Sfortunatamente, l'area è diventata anche un rifugio per razziatori in fuga per rifornirsi di sostanze, e in questa regione è sorto un covo di iniquità legate al consumo di chem.

BUNKER HILL

Questo insediamento, che circonda un alto cenotafio bianco dedicato ai soldati d'America caduti in passato, è sorto a seguito della necessità di vari carovanieri di poter usare un rifugio sicuro nella zona contaminata durante i loro viaggi tra una sacca di civiltà e l'altra. Bunker Hill è quindi protetto da un alto muro di cinta sul cui lato sud si apre una porta principale.

All'interno dell'insediamento sorgono un piccolo complesso e una struttura gestita dai Railroad nascosta sotto un magazzino di proprietà del Vecchio Stockton, un mercante. Qui i sintetici vengono preparati emotivamente e fisicamente al processo di fuga dal Commonwealth. Queste attività non sono sfuggite alle orecchie dell'Iniziativa, che gradirebbe che la presenza dei Railroad a Bunker Hill fosse spazzata via per sempre. Alcuni dei visitatori regolari, tra cui certi mercanti che lavorano per Stockton, rivendono le informazioni che ottengono sui Railroad di Bunker Hill all'Istituto in cambio di denaro e stimolanti.

In passato, prima della caduta, i Minutemen avrebbero protetto l'insediamento da predoni e saccheggiatori. Di recente questo compito è ricaduto sugli stessi Railroad, oltre che sulle guardie e sui mercenari che i carovanieri di passaggio riescono a reclutare. Tuttavia può capitare che quegli stessi mercenari si rivoltino contro quelli che devono proteggere nel momento in cui si profila la prospettiva di un cliente che offre

di più o di un'opportunità migliore. Un'altra forma di protezione di cui il paese beneficia è stata fornita dal Sindaco Kessler. Quando i Minutemen cessarono di difendere l'insediamento, Kessler negoziò con i predoni della zona. In cambio di una quota di protezione regolare, i predoni solitamente lasciano stare Bunker Hill. Dato che si tratta di un punto di sosta regolare per i mercanti che vanno e che vengono, Kessler dispone di abbastanza tappi da rispettare questo patto, almeno fino ad ora. Sa però che le cose sono destinate a cambiare prima o poi: un giorno i predoni potrebbero chiedere troppo, o il transito dei mercanti potrebbe esaurirsi.

U.S.S CONSTITUTION

Questa nave, la cui costruzione originale risale al 1797, è un modello esemplare delle fregate di quell'epoca e ha svolto un ruolo cruciale in molte battaglie navali degli Stati Uniti. Col tempo, avendo perso la supremazia in vari scontri navali, è stata issata in secco e trasformata in un museo di guerra. Negli anni successivi alla Grande Guerra, questa rinomata nave ha ricevuto varie modifiche, tra cui dei motori a razzo NX-42 e alcune migliorie elettroniche che le permettono di decollare e di essere usata come aeronave. Attualmente ha però un disperato bisogno di riparazioni, essendo precipitata sul palazzo della Weatherby Savings and Loan, poco più a est di Charlestown.

La nave è comandata da un Robot Sentinella di nome Ironsides che fungeva da guida turistica quando la nave era ormeggiata a terra. All'epoca della Grande Guerra, Ironsides subì vari guasti e fenomeni di surriscaldamento che finirono per corrompere e danneggiare parte della sua programmazione. Da allora è convinto di essere non solo il capitano della nave, ma anche l'unico ufficiale militare rimasto di tutte le forze armate degli Stati Uniti, e così si considera a capo dell'intera organizzazione. Intende riparare la USS Constitution per attraversare l'oceano e tentare un attacco nelle acque cinesi, nonostante l'età e le pessime condizioni della nave. Ha già tentato di farlo una volta, ma è precipitato sulla banca Weatherby Savings and Loan, dove si trova tuttora. Se dovesse arrivare nella Baia di Boston, è impossibile sapere come reagirebbe l'equipaggio della nave alla presenza del sottomarino Yangtze, ormeggiato in quelle acque.

Luoghi Degni di Nota

Accampamento dei Saccheggiatori

Un gruppo di saccheggiatori ha stabilito una base nell'area a ovest della USS Constitution, in attesa di poter razziare la nave vera e propria. Avendo notato lo squarcio sul lato ventrale, intendono abbordare l'antico vascello marino e mettere in fuga gli occupanti robotici per riciclarne le parti meccaniche ed evitare al loro equipaggio di affrontare altri tempi disperati nella zona contaminata in futuro. L'accampamento vero e proprio è poco più di un ufficio svuotato con un falò per cucinare acceso all'aperto, ma i saccheggiatori del posto, tra cui il taciturno comandante chiamato Mandy Stiles, ne hanno fatto comunque il loro rifugio.

MISSIONI

- **Mai Distogliere lo Sguardo dai Nemici:** L'Istituto tiene d'occhio la regione di Bunker Hill già da qualche tempo e i sintetici che scompaiono vengono regolarmente rintracciati e recuperati dai suoi Predatori nel giro di breve tempo. C'è solo una spiegazione: a Bunker Hill si nasconde un traditore. C'è qualcuno che segnala all'Istituto la presenza di sintetici in fuga e li pedina. Il Vecchio Stockton, il proprietario del magazzino sotto cui si nasconde il quartier generale dei Railroad di Bunker Hill, cerca qualcuno che smascheri l'identità di questi traditori e se ne occupi definitivamente, prima che l'insediamento perda ogni utilità come nascondiglio dove nascondere i fuggiaschi.

IL FENS

Il Fens, che prima della Grande Guerra era un quartiere di Boston, ora ha una cittadinanza molto particolare, vale a dire i predoni e i supermutanti che si aggirano per le sue strade alla ricerca di tutto quello su cui possano mettere le mani per sopravvivere. Il Fens ospita inoltre qualcosa di molto speciale. Uno degli insediamenti più evoluti, luminosi e civilizzati di tutta la Zona Contaminata del Commonwealth: Diamond City.

Si dice che le forze di sicurezza di Diamond City a volte si facciano strada fino ai margini della regione, ma per il momento sono ancora troppo diluite per fare la differenza a livello di sicurezza personale se non nella stessa Diamond City. Possono tuttavia essere incontrate in qualsiasi angolo dell'area circostante quando un intervento diretto risulta necessario.

Non tutto il Fens è noto per i suoi elementi positivi, tuttavia. È famoso anche per essere il luogo in cui si nasconde il famigerato Fantasma del Fens. Questo serial killer era noto per esibire i macabri resti di ogni vittima che uccideva nelle fognature, per farsi beffe della polizia. Si ritiene che non sia mai stato catturato prima della Grande Guerra e che sia morto assieme a molti altri abitanti di Boston a quell'epoca.

Luoghi Degni di Nota

Relitto della U.S.S Riptide

Questo rimorchiatore della Marina degli Stati Uniti veniva usato un tempo dalle forze armate del posto per traghettare carichi lungo il fiume di Boston o per trasferire le navi come necessario su quel corso d'acqua. Quando scoppiò la Grande Guerra, finì per arenarsi tra le strade rialzate del Charles River Dam Bridge, un ponte mobile del Fens.

Da allora la U.S.S Riptide è diventata il rifugio di un gruppo di predoni che hanno sfruttato il deposito galleggiante di equipaggiamento militare dietro la nave, per ricavarne un piccolo accampamento ben attrezzato da cui lanciare le loro razzie nell'area circostante.

Science! Center

Diamond City a Boston ospita questa piccola costruzione di fortuna a due piani. Al suo interno, una coppia di scienziati impegnati in una relazione romantica, la Dottoressa Scara e il Dottor Duff, lavora a una serie di esperimenti di diversa natura nella Zona Contaminata del Commonwealth. L'edificio vero e proprio, fatto di ferro corrugato e di cemento, custodisce equipaggiamento e documenti scientifici relativi ai risultati di vari sperimenti. Molti di questi sono frutto della natura volubile del Dottor Duff, che passa continuamente da un esperimento all'altro, là dove sua moglie, la Dottoressa Scara, si sforza di concentrarsi su una sola ricerca alla volta, portandola a termine prima di passare alla successiva.

Casa Base

Diamond City include alcune baracche e stanze che possono essere affittate. Una, tuttavia, è più lussuosa delle altre. Casa Base, una spaziosa proprietà, è stata ulteriormente ampliata dal suo proprietario precedente, che ha acquistato gli edifici adiacenti e ha fuso assieme le varie aree. L'unione dei suoi vasti interni e la sua posizione all'interno dell'area centrale del mercato di Diamond City sono sufficienti a spiegare l'esorbitante quota di 2.000 tappi. Può essere acquistata agli uffici municipali di Diamond City.

Pur essendo alimentato dalle riserve elettriche della stessa Diamond City, il locale non include nessuna comodità funzionante ed è relativamente privo di arredamento: sarà il nuovo compratore a decorarlo come ritiene necessario. Richiede ben poche modifiche e potrebbe essere una nuova dimora o un quartier generale ideale per un qualsiasi gruppo di saccheggiatori della zona contaminata.

Scuola

Questo piccolo edificio scolastico che accoglie i pochi bambini che abitano a Diamond City è gestito da Mister Zwicky. Dato che trascorre buona parte della giornata in questo edificio, Zwicky ha trasformato il piano superiore nella sua residenza, in modo da essere sempre a portata di mano quando c'è bisogno di prestare aiuto nell'istruzione dei bambini.

Mister Zwicky viene spesso aiutato da un collega insegnante robotico chiamato Miss Edna. Questo robot del modello "Miss Nanny" parla con un accento francese e crede di essere il prodotto di un esperimento mirato a riprodurre le emozioni umane. Attualmente crede che lei e Mister Zwicky abbiano intrecciato un legame romantico, ma esita a dare voce ai suoi sentimenti, preoccupandosi della propria natura artificiale.

Tempio di Tutte le Fedi

A causa della variegata natura di Diamond City, i cui abitanti o visitatori provengono dai ceti sociali e dalle religioni più disparate, il Tempio di Tutte le Fedi nasce per soddisfare un bisogno ben preciso. Il tempio incoraggia i visitatori a meditare sul divino, a prescindere dalla forma specifica che quel concetto sacro assuma.

Il Tempio di Tutte le Fedi è affidato alle cure del Pastore Clements, che si occupa di guidare i singoli individui o i gruppi nei momenti di preghiera, meditazione o contemplazione, nonché di celebrare i vari tipi di cerimonie, anche se ammette di non conoscere le forme esatte di certi rituali religiosi, e di avere bisogno dell'assistenza del fedele, almeno nelle prime fasi.

DIAMOND CITY

Il "Grande Gioiello Verde" della Zona Contaminata del Commonwealth costituisce il maggiore insediamento dell'area. Fortificato su tutti i lati e sorvegliato da una milizia abbigliata in stile baseball, Diamond City è probabilmente il luogo più sicuro di tutta la regione.

Prima della Grande Guerra, l'area su cui oggi sorge Diamond City era un famoso stadio di baseball chiamato Fenway Park, questo lo ha reso la meta più agognata da molte persone, che vi si sono insediate in cerca di protezione dagli elementi e anche per la sua immagine di simbolo di civilizzazione che poteva dissuadere i gruppi più pericolosi dall'attaccare. Con il passare del tempo sviluppò una propria micro economia e i residenti si divisero in due classi sociali, i facoltosi "Spalti Superiori", e tutti gli altri, chiamati "Bordo Campo".

Uno degli aspetti meno accoglienti di Diamond City è la sua totale intolleranza nei confronti dei ghoul. Durante la sua campagna elettorale, il Sindaco McDonough promise di sradicare completamente i ghoul dall'insediamento, e una volta eletto mantenne il suo impegno. Dopo la sua nomina, tutti i ghoul presenti nell'area furono fatti sloggiare, e molti si fermarono nella vicina Goodneighbor.

Alcuni abitanti di Diamond City, d'altra parte, sospettano che il sindaco non sia veramente chi dice di essere. Molti credono che egli in realtà sia un sintetico creato dal vicino Istituto, anche se ottenere le prove di tale supposizione può risultare come minimo arduo.

CHOICE CHOPS

Il Choice Chops è il principale fornitore di carne all'interno dei confini cittadini. Anche se tratta principalmente carne di Bramino, la più abbondante sul mercato, la proprietaria Polly è capace di procurarsi e fornire un'ampia varietà di tipi di carne per i clienti con esigenze particolari. In particolare, la carne di Bramino proviene dagli allevamenti di una famiglia degli Spalti Superiori di Diamond City: i Codman.

Polly, da parte sua, possiede una vena artistica. Pare che quando non è presa dalle incombenze quotidiane imposte dalla sua macelleria, si dedichi alla poesia e alla danza. È brusca nei modi, ma a Diamond City possiede molti amici che ne apprezzano la compagnia. La sua collaborazione con la famiglia Codman si è rivelata molto fruttuosa, anche se i suoi membri tendono a guardare dall'alto in basso tutti quelli del negozio, inclusa la stessa Polly.

Il Choice Chops dispone di uno spazioso frigorifero per carni, utilizzato per immagazzinare diversi alimenti e impedire che vengano rovinati dalla malsana aria del Commonwealth. Oltre a ciò, Polly utilizza il negozio anche come abitazione, con una cucina e una stanza da letto che occupano buona parte del retro.

COLONIAL TAPHOUSE

Questo locale di Diamond City è uno dei più frequentati distributori di alcolici e svago della regione. Con il suo aspetto sobrio, quasi prebellico, attira numerosi clienti da diverse zone circostanti l'insediamento, tutti desiderosi di godere dei piaceri offerti dal locale. Il principale concorrente del Colonial Taphouse è il Dugout Inn, un albergo con bar che sorge in un'altra zona di Diamond City, ma la rustica raffinatezza del Colonial Taphouse e il suo essere un luogo dedicato solo al bere e non un albergo, fa sì che i due esercizi possiedano clientele ben distinte.

L'oste del Colonial Taphouse, Henry Cooke, è un personaggio controverso. Anche se è un uomo amichevole, apprezzato da quanti frequentano il suo locale, si dice che abbia una relazione con una donna sposata, Darcy Pembroke. Il marito di Darcy sarebbe a conoscenza del tradimento, ma pare desideri mantenere unita la famiglia, per il loro figlio e per salvaguardare il suo orgoglio ferito.

E come se tutto questo non bastasse a rendere rischiosa la posizione di Cooke, l'oste intrattiene anche rapporti con due noti gruppi. Per prima cosa è un informatore segreto del misterioso Istituto. Inoltre, pare abbia stretto accordi con un pericoloso spacciatore di stimolanti chiamato Marowski, per introdurre sostanze illecite nell'insediamento all'insaputa del sindaco.

Luoghi di Interesse

Ufficio del Sindaco: L'ufficio del Sindaco McDonough si trova nella parete sud dello stadio di Diamond City, accessibile solo dai muri esterni, mediante un ascensore sorvegliato. Il locale era utilizzato dai commentatori sportivi e dispone di un'ottima visuale sull'intero stadio, caratteristica che permette ai sindaci di tenere d'occhio i propri elettori.

Oltre al sindaco, nell'ufficio è possibile incontrare la sua segretaria, Geneva, che ne agevola il lavoro, e Danny Sullivan, che sorveglia sia l'ingresso principale della città che l'ascensore di accesso all'ufficio del Sindaco McDonough.

Il gamemaster potrebbe decidere di ideare un complotto finalizzato alla caduta dell'attuale sindaco, che potrebbe morire o venire deposto. Tale evento fornirebbe ai giocatori l'opportunità di mettere alla prova la propria capacità di influenzare la città, di procacciarsi voti in cambio di posti di lavoro e privilegi, o anche di lottare per convincere i cittadini a votare per il loro candidato preferito. Anche se il candidato in questione dovesse essere proprio uno dei giocatori!

MERCATO CITTADINO DI DIAMOND CITY

Questo mercato della zona contaminata è il più vasto e variegato dell'intero Commonwealth. Tra le merci disponibili si trovano armi e armature, tutto l'equipaggiamento di base e anche le medicine; inoltre nelle vicine agenzie è possibile procurarsi ogni genere di servizio. Il mercato apre tutte le mattine alle 8, ma alcuni uffici forniscono servizi in orari alternativi, come il Diamond City Surplus.

Il centro del grande spazio aperto del mercato è dominato dalla Power Noodles, una gigantesca torre svettante visibile da ogni angolo della città, che proprio per questa sua caratteristica viene spesso utilizzata come punto di riferimento dai forestieri, o come luogo di ritrovo prima di recarsi altrove.

CHEM-I-CARE

Per essere il più celebre venditore di sostanze di Diamond City, Chem-I-Care è sorprendentemente piccolo. Costituito da pochi scaffali in una piccola nicchia ai margini del mercato, il negozio vende sostanze e scorte di primo soccorso a chiunque possa permettersele. L'ingresso del negozio è circondato da diversi

avvisi che magnificano l'efficacia e la potenza dei prodotti, in un formato a metà tra i cartelloni pubblicitari prebellici e manifesti scritti a mano.

Il titolare, Solomon, è un individuo sciatto e la sua abitazione, adiacente al negozio, rispecchia questa sua caratteristica. L'edificio è pieno di cianfrusaglie sparse, sostanze, altre merci destinate alla vendita e poco altro. Da sempre Solomon fa largo uso dei suoi stessi prodotti ed è famoso per la sua capacità di consigliare sempre la sostanza giusta per ogni esigenza, il che spiega come mai la sua casa e il suo magazzino siano così disordinati e abbandonati.

Spesso Solomon ha bisogno di erbe e animali provvisti di qualità chimiche naturali per creare nuovi prodotti da vendere direttamente, senza dover pagare alcun fornitore. Per questo un abitante intraprendente farebbe ottimi affari fornendogli gli ingredienti più rari della zona contaminata.

ARMI DELLA ZONA CONTAMINATA

L'esperto e appassionato d'armi Arturo Rodriguez è il più importante commerciante d'armi per Diamond City e possiede un banco al mercato presso il quale è possibile acquistare un'ampia varietà di armi da fuoco, laser e anche altre cose più oscure da utilizzare nella Zona Contaminata del Commonwealth. Il banco del mercato è piuttosto piccolo e fra i suoi scaffali trovano posto pochi articoli, in quanto Arturo prende le armi dalle sue scorte solo una volta ordinate. Su richiesta, Arturo può fornire equipaggiamento specialistico o unico, come armi uniche o strumenti capaci di infliggere danni massicci. Infine, può anche vendere agli abitanti della zona contaminata che ne facciano richiesta delle Armature Atomiche, sempre che l'acquirente sia in grado di fornirgli una quantità sufficiente di tappi in cambio del voluminoso equipaggiamento.

Vicino il banco si trovano anche molti altri oggetti, necessari all'acquirente di armi per mantenere il proprio equipaggiamento in perfetta efficienza. Tali oggetti includono strumenti per riparare e costruire armi micidiali a partire da componenti rimediate qua e là nella grande zona contaminata.

Arturo vive in una casa che sorge nei pressi del suo banco di vendita, insieme a sua figlia Nina. La ragazza frequenta la scuola di Diamond City ed è piuttosto diffidente nei confronti degli sconosciuti e di tutti quelli non presentati dal padre.

DIAMOND CITY SURPLUS

Come un negozio 24/24 del Commonwealth, questa nave è in grado di fornire tutto ciò di cui dispone a chiunque ne abbia bisogno e a qualunque ora. A causa della natura caotica della zona contaminata, tra le merci in vendita potrebbe esserci pressoché qualsiasi oggetto possa avere un valore. Potrebbe trattarsi di cibo, armi, armature, sostanze, scorte di primo soccorso o qualunque attrezzatura posseduta in eccesso dai locali e venduta al negozio surplus affinché possa essere utile a qualcun altro.

Durante il giorno il negozio è diretto da Myrna, abile meccanica e attivista anti sintetici. Quando non lavora al negozio, Myrna assembla in modo creativo pezzi di equipaggiamento o lancia proteste contro il locale Istituto, nella convinzione paranoica che a Diamond City sia in corso un'invasione segreta di sintetici.

Di notte il negozio viene gestito dall'assistente robot di Myrna, Percy. Percy è un robot di tipo Mister Handy, recuperato nella zona contaminata da un telaio distrutto e poi riprogrammato. La sua capacità di fornire agli abitanti di Diamond City un servizio 24 ore su 24 permette al Surplus di guadagnare giorno e notte, anche se in certi casi alcuni difetti di programmazione impediscono a Percy di determinare se certi articoli siano o meno in vendita.

SCANTINATO DI FALLON

Invece di un banco da mercato in superficie, lo Scantinato di Fallon è un negozio di abbigliamento sotterraneo, allestito nel piano interrato dell'abitazione di Becky Fallon. Vende un'ampia varietà di abiti prebellici per adulti e bambini, e diversi completi da lavoro per gli operai di Diamond City. I clienti in cerca di articoli di sartoria, qui possono acquistare bottoni, mollette, aghi e fili necessari per mantenere in efficienza i loro abiti prebellici.

Le pareti del negozio sono ricoperte di lamiera ondulata, con manichini che mostrano gli articoli in vendita. L'esterno del negozio ha il consueto aspetto rugginoso, ma gli onnipresenti cartelli con su scritto "VENDITA" e la grande insegna "FALLON" informano i clienti di ciò che si trova all'interno.

Becky, da parte sua, si dedica corpo e anima al suo negozio ed è sempre all'erta per individuare ladri e forestieri. Suo marito venne rapito da agenti sintetici dell'Istituto prima del 2287 e da allora Becky nutre

un profondo disprezzo per l'Istituto e la sua politica. È estremamente critica nei confronti delle forze di sicurezza di Diamond City, che a suo avviso non si impegnarono abbastanza a ritrovare suo marito, ed ora che è scomparso sono totalmente impotenti.

SUPER SALONE DI KATHY E JOHN

La famiglia mono parentale di Cathy e John gestisce a Diamond City questo salone di parrucchieri dall'insegna sbagliata. Madre e figlio servono tutti coloro i quali hanno la possibilità di fermarsi e farsi rimettere a nuovo. Cathy è una signora di mezza età ed è l'ipercritica madre di John. Capita spesso che lo sgridi e gli urli contro in pubblico, irritata per il suo lavoro, percepito come sbagliato a paragone delle tecniche di suo padre, anch'egli un parrucchiere. Si è spinta talmente oltre da causare traumi fisici a John, che oggi è sordo da un orecchio. Il loro rapporto è notoriamente problematico, ma a Diamond City nessuno si è intromesso per impedire che degenerasse.

John è un adolescente che tenta di seguire le orme del padre diventando parrucchiere e taglia i capelli a molti potenti personaggi di Diamond City. In particolare, da quando John taglia i capelli a Geneva, si è persuaso che la segretaria del sindaco non sia una sintetica, nonostante sua madre, terrorizzata dai sintetici, sia convinta del contrario.

Nota: Ricordarsi di discutere con i giocatori e ottenere il loro consenso prima di introdurre le tematiche di abusi familiari che caratterizzano la relazione tra Cathy e John.

MEGA CENTRO CHIRURGICO

Questa struttura medica, che sorge nel mercato di Diamond City, è gestita da Dr Crocker e dal Dottor Sun. Il locale è costituito da una catapecchia rialzata su cui campeggiano pubblicità di interventi effettuati dal centro per curare diverse malattie, e, quando necessario, anche di chirurgia ricostruttiva. Il Dottor Sun gestisce questo tugurio, da cui vende kit di pronto soccorso ai viaggiatori e fornisce servizi medici generali a chiunque vi si faccia visitare, inclusa l'attenuazione della malattia da radiazioni e il sostegno riabilitativo per i dipendenti da sostanze. I dottori sono anche esperti di diverse forme di chimica e dispongono di un tavolo sperimentale, utilizzabile da chiunque voglia offrirsi per esperimenti medici.

Mentre il Dottor Sun è un individuo amabile, che tratta tutti quanti giungano al suo centro medico con grande rispetto, Dr Crocker ha un'indole molto più sgradevole. Pur essendo un abile chirurgo, si preoccupa fin troppo dell'aspetto estetico di chi opera. Tale distrazione lo spinge a trascurare la sicurezza dei pazienti e delle volte le sue ardite procedure ne hanno messo a rischio la vita. D'altra parte, questa sua fissazione travalica i limiti strettamente professionali e conduce il medico a giudicare i pazienti meno attraenti essenzialmente meno degni di sopravvivere degli altri, con tutte le immaginabili conseguenze presso gli abitanti di Diamond City.

All'insaputa di tutti, un uomo chiamato Earl Sterling, che lavorava al Dugout Inn, si è sottoposto a un intervento di chirurgia estetica con il Dr Crocker per migliorare il suo viso, che trovava brutto. Proprio a causa della sua ossessione, il dottore modificò il viso di Mr. Sterling molto di più di quanto richiesto dal cliente, allungando sconsideratamente i tempi dell'intervento e finendo per causarne la morte. Il Dr Crocker ha nascosto il cadavere, ma da allora l'ansia e il senso di colpa non lo hanno mai abbandonato.

POWER NOODLES

Al centro esatto di Diamond City sorge un'altissima torre, che domina tutto il paesaggio circostante. Questo grande pilastro costruito con telai d'acciaio rimediati, cavi e teli anti-pioggia, ospita due realtà molto importanti: il generatore principale, che alimenta tutta Diamond City, e un famoso venditore di cibo da asporto che serve noodles, frequentato sia dai forestieri in visita che dagli abitanti.

Il noodle bar, gestito da un robot di nome Takahashi, forma un anello attorno al fusto della torre e dispone di una cucina sul retro. Takahashi è famoso per essere stato programmato con una sola battuta: "Nan-ni shimasho-ka?", che significa "Cosa prendiamo stasera?". Questo aspetto a volte può generare una certa frustrazione nei clienti che ignorano questa sua peculiarità, ma il motivo per cui il bar prospera è che, nonostante tutto, offre (anche se a caro prezzo) noodles eccezionali.

Nell'insediamento di Diamond City, il luogo su cui sorge Power Noodles nasconde una storia sordida. Cinquantotto anni fa, in un locale che sorgeva nell'area su cui oggi poggia il noodle bar, è stato scoperto il primo sintetico dall'aspetto totalmente umano. La creatura si trovava nel locale all'insaputa di tutti i presenti, finché un guasto o un difetto di programmazione fece sì che la sua guancia cominciasse a tremare e il sintetico attaccò i presenti con inarrestabile velocità. Quando la sicurezza riuscì ad abbattere l'assassino, molti cittadini giacevano a terra morti; e fu solo allora che gli abitanti di Diamond City poterono vedere che al suo interno questo primo sintetico dalle fattezze umane era fatto di plastica. Questo episodio generò un'ostilità nei confronti dell'Istituto, che perdura tutt'oggi.

SWATTERS

La tematica baseball che caratterizza Diamond City in qualche modo costituisce uno dei motivi d'orgoglio della città. Per questa ragione un negozio come questo, qui, è inevitabile. Il negozio è specializzato nella vendita di equipaggiamento e cimeli del baseball, inclusi guantoni, mazze e abbigliamento per la locale Fenway Park. Sopra il negozio campeggia una gigantesca mazza da baseball che reca incisa la scritta "SWATTERS".

Moe, il proprietario di Swatters, è molto chiaro sulla sua idea di ciò che era veramente il "baseball". Non crede affatto che i suoi clienti abbiano mai utilizzato i suoi articoli in eventi sportivi amichevoli, sa perfettamente, invece, che gli abiti protettivi, le maschere di metallo e le mazze servono unicamente per sport violenti. Dal punto di vista di Moe, il baseball era un gioco in cui due squadre combattevano fino alla morte, con le mazze degli avversari sconfitti donate ai loro figli.

Sul retro del piccolo negozio si apre un ingresso che conduce all'abitazione di Moe, in cui è possibile vedere altri cimeli, mentre più all'interno si trova un tabellone in cui sono annotati gli individui sulla cui testa pende una taglia. Oltre all'obbiettivo, i manifesti appuntati qui spesso riportano anche informazioni sul pagamento e su chi lo effettuerà.

DIAMOND CITY RADIO

Trasmettendo da una piccola roulotte di metallo posizionata sopra un lago alla periferia di Diamond City, questo minuscola sorgente di musica e notizie al servizio dell'intero Commonwealth è in realtà niente più di un monolocale con ufficio. La roulotte è facilmente riconoscibile dalla fitta foresta di antenne che ne ingombra il tetto, per questo le sue trasmissioni sono tanto più chiare quanto più l'ascoltatore è vicino alla fonte. Lo spartano interno della roulotte mostra unicamente attrezzature per trasmettere e un piccolo letto per riposare.

Travis Miles, il conduttore ascoltato in tutta la zona contaminata, ha più ambizione che talento. L'insicurezza e l'ansia che lo attanagliano hanno generato diverse trasmissioni caratterizzate da frasi sconnesse, senza capo né coda, dal finale biascicato e incomprensibile, e altre in cui si è limitato a lanciare nel mondo esclamazioni terrorizzate. Vorrebbe essere una persona più sicura di sé, capace di esprimersi meglio, non solo per la sua stazione radio ma anche per conquistare l'attenzione di una barista del Dugout Inn chiamata Scarlett.

PUBLICK OCCURRENCES

Con una pressa da stampa ubicata nella stessa Diamond City e il suo manipolo di abili giornalisti, gli uffici del Publick Occurrences stampano e distribuiscono il giornale in tutto il Commonwealth in modo rapido ed efficiente. All'interno di Diamond City, d'altra parte, essi non godono di una reputazione eccelsa. Sfortunatamente, essendosi inimicata il Sindaco McDonough (probabilmente a causa di come il giornale continua a insinuare che il sindaco sia un sintetico), la giornalista Piper Wright è stata temporaneamente esiliata da Diamond City.

La direttrice di Publick Occurrences, Piper, gestisce insieme alla sorella Nat la routine del giornale, fatta di interviste e redazione degli articoli, recandosi perfino a vendere i giornali. D'altra parte, la pratica di ciò che le due chiamano "brutale e onesta verità", ha attirato sulle sorelle l'ostilità di molti.

Negli uffici del Publick Occurrences, al momento Nat porta avanti il lavoro della sorella mentre quest'ultima è assente. Nella baracca vi sono numerosi scatoloni che custodiscono i giornali, e anche schedari e carteggi contenenti tutte le informazioni utili sulla Zona Contaminata del Commonwealth che le giornaliste sono riuscite a reperire.

AGENZIA INVESTIGATIVA VALENTINE

Poco più di una stanza e uno spazio per dormire, l'Agenzia Investigativa Valentine è gestita dall'investigatore privato sintetico Nick Valentine, e si dedica principalmente alle esigenze degli abitanti relative a persone scomparse, tradimenti e altri problemi personali… in cambio del giusto compenso. Nell'ufficio, attrezzato con due scrivanie, diversi schedari, contenitori e altre cianfrusaglie, Nick lavora insieme a Ellie Perkins, la sua segretaria.

Nick Valentine è uno dei due sintetici dotati di libero arbitrio creati dall'Iniziativa. Ma mentre l'altro sintetico poté crearsi da solo la personalità, Nick scelse la propria tra quelle di diverse persone reali. La personalità di "Nick Valentine" apparteneva a un ufficiale di polizia prebellico di Boston, il cui cervello venne scansionato nel corso del trattamento del suo disturbo da stress post-traumatico, provocatogli dall'omicidio della moglie a opera di un boss criminale. Nick ha sentito voci secondo cui il suddetto boss, Edward Winters, sarebbe diventato un ghoul a causa delle bombe cadute durante la Guerra, e da allora accade spesso che su una delle scrivanie dell'agenzia si trovi il fascicolo di Winters aperto.

Anche se la popolazione di Diamond City non si fida completamente di Nick, a causa della sua natura di sintetico, molti abitanti hanno messo da parte le proprie perplessità quando si sono trovati ad avere bisogno dei suoi servizi. Di conseguenza, è raro che si trovi a corto di lavoro e nessun abitante reagisce in modo particolarmente negativo alla sua presenza.

DUGOUT INN

Come concorrente del Colonial Taphouse, il Dugout Inn si rivolge a una clientela diversa. Il luogo è fatto per ospitare chi intende trascorrere la notte fuori ed è quindi più lussuoso e confortevole; l'area comune è arredata con divani e altre sedute imbottite, per fare stare più comodi gli avventori. Nella sala comune si trova anche un distributore automatico di cibo Port-A-Diner, che serve cibi caldi a chi ha qualche tappo da spendere.

Chi desidera trascorrere la notte al Dugout Inn, troverà poche stanze, ma spaziose, attrezzate con poco più di un materasso poggiato su una rete, un paio di sedie e un tavolino.

I due proprietari del Dugout Inn sono i fratelli gemelli Vadim e Yefim Bobrov, originari dell'Europa orientale, con un pesante accento e il vezzo di inserire antiche parole russe nella conversazione. Dei due fratelli, Vadim è il più calmo e riservato, mentre Yefim è famoso per i suoi modi allegri e camerateschi, e la facilità nel socializzare. Nonostante il loro stretto legame familiare, a volte Vadim è irritato dalla mancanza di disciplina del fratello nella gestione del denaro e si trova spesso a rimproverarlo cercando di riportarlo alle sue responsabilità.

FOGNE DI FENS STREET

Sotto le strade di Boston si trova un macabro palcoscenico di enormi proporzioni. Il sistema fognario di Fens Street era la casa e l'orribile laboratorio dell'individuo noto come "Fantasma del Fens". Questo folle personaggio uccise diverse persone in un raptus omicida che coinvolse l'intera area. Il soprannome gli fu dato per l'incapacità delle autorità di trovarlo e catturarlo.

All'interno delle fogne è possibile incontrare gli scheletri delle vittime del Fantasma del Fens, montati e ricomposti in macabre opere d'arte. Ogni opera è accompagnata da una "X" tracciata su un muro vicino, a segnalare una morte. Le scenografie, l'utilizzo di scheletri di animali e le pose delle composizioni creano un'orribile galleria che sembra schernire l'investigatore che si occupa delle indagini. Alcuni comunicati audio conterrebbero le prove di tutto questo. Sono stati sparpagliati tra le fogne, come sfida a ritrovarli, ma poi la Grande Guerra ha distrutto qualsiasi possibilità di scoprire il quadro generale.

HARDWARE TOWN

Questo negozio prebellico della zona sudoccidentale di Diamond City è stato occupato da predoni, che lo utilizzano come base operativa e mezzo per acquisire una maggiore quantità di merci rubate. Quando qualcuno si avventura nella loro zona, uno dei predoni chiede aiuto ai passanti, raccontando che un suo amico è stato catturato dai predoni e trascinato all'interno dell'edificio. Se i passanti acconsentono a entrare, vengono aggrediti di sorpresa sia dalla banda che dal loro accompagnatore, che si rivela per ciò che è. La portata del loro successo risulta chiaramente dal mucchio di cadaveri già accumulati nel sotterraneo dell'edificio, in cui vengono spogliati di ogni avere e lasciati a marcire.

I predoni di Hardware Town non hanno un vero capo, ma sono ben felici di giustiziare chiunque percepiscano come traditore del gruppo, come un "adescatore" che non riesce ad attirare nessuno nell'edificio da parecchio tempo o altri casi simili. È anche possibile che tale mancanza di una guida stabile, e la fragilità del concetto di lealtà che ne deriva, possa essere utilizzato dagli altri abitanti della zona contaminata a proprio vantaggio, il tutto a beneficio della creazione di situazioni interessanti.

MISSIONI

- **Un Normale Rapimento:** L'assistente del Sindaco McDonough, Geneva, è scomparsa. Era andata a consegnare dei messaggi a Goodneighbor insieme alla scorta, ma non è mai arrivata a destinazione. Le indagini effettuate lungo il percorso hanno rivelato che la vittima è stata rapita da un gruppo di predoni ed è attualmente custodita nel relitto della U.S.S. Riptide. I rapitori chiedono cibo e attrezzature per lasciare l'area, minacciando di affondare la U.S.S. Riptide con Geneva a bordo se il sindaco non accoglierà le loro richieste.
- **Sotto il Microscopio:** Il Professor Scara e il Dottor Duff dello Science! Center di Diamond City hanno finalmente attirato l'attenzione dell'Istituto, che è estremamente interessato alle loro conoscenze e desidera incontrarli. Gli uomini dell'Istituto non sono sempre i benvenuti a Diamond City e i due scienziati non hanno intenzione di recarsi all'Istituto, quindi è stato scelto un luogo neutrale che va messo in sicurezza affinché la trattativa abbia luogo.
- **Evento Centrale:** Il reattore nucleare di Diamond City ha cominciato a fare le bizze. Dopo un'ispezione, i meccanici hanno comunicato che il reattore necessita di un nuovo nucleo. Non ve ne sono molti all'interno della zona contaminata e quei pochi non sono abbastanza potenti da sostenere le esigenze dell'intera città. Si vocifera però che il vecchio sottomarino cinese Yangtze, nel porto di Boston, potrebbe disporre dell'attrezzatura ricercata, anche se portare a bordo una squadra di meccanici, gestire i ghoul radioattivi all'interno e tornare senza contaminarsi a propria volta potrebbe risultare un compito piuttosto impegnativo.
- **Selezione del pHERTZonale:** Travis Miles vuole inserire alcune voci extra nel suo spettacolo radiofonico, per acquisire un po' di esperienza da altri conduttori. Non è ancora sicuro su chi inserire e vorrebbe poter entrare in contatto con il maggior numero possibile di conduttori. Ha risparmiato un piccolo ammontare di tappi e pagherà per ogni professionista presentatogli che accetti di parlare. Più provengono da lontano e più risultano interessanti per gli ascoltatori, meglio è.
- **Sinteticomplotto:** Piper del Publick Occurrences ha una sua teoria su Diamond City. È persuasa che le più importanti cariche cittadine siano occupate da sintetici. Oltre a disprezzare il Sindaco McDonough, essa nutre sospetti anche nei confronti della sua segretaria, della guardia che sorveglia l'ingresso principale di Diamond City e anche su un paio di individui più espliciti. Piper è venuta in possesso di un foglio che prova la presenza a Diamond City di almeno un sintetico oltre a Nick Valentine. Il foglio riporta un messaggio dell'Istituto che ordina a un sintetico di eseguire il proprio compito e presenta anche un codice di attivazione visuale, ma le serve qualcuno che svolga ulteriori indagini mentre lei è posta sotto la sorveglianza del sindaco.
- **Segui il Programma:** Nick Valentine è preoccupato per la sua struttura interna. I suoi processi cognitivi hanno subito un mutamento inaspettato e una guancia ha cominciato a contrarglisi in modo irrefrenabile. Teme di subire una trasformazione simile a quella che condusse all'incidente della Maschera Spezzata e vuole fare in modo di evitarlo. Nick, però, non è in grado di comprendere la natura del suo problema e c'è un solo luogo in possesso delle competenze che gli servono: l'Istituto. L'investigatore privato è in contatto con uno scienziato dell'Istituto che potrebbe essere in grado di aiutarlo, ma non si fida di nessuno di loro e quindi sta cercando persone disposte a proteggerlo mentre si sottopone alla procedura diagnostica.

ESPLANADE

Lungo la riva meridionale del fiume, tra Beacon Hill e il Fens, si trova una striscia di terra che un tempo era uno dei più ricchi quartieri di Boston. La zona è caratterizzata da un grande parco e numerosi servizi, sia all'interno che all'esterno del parco stesso.

Il parco è attraversato da un piccolo ramo del Fiume Charles, le rive del piccolo corso d'acqua sono unite da due ponti di pietra prebellici, che uniscono il parco a una piccola isola fluviale.

Il luogo è occupato prevalentemente da predoni, recatisi sul posto per razziare il palazzo della HalluciGen Inc. prima che vi avvenisse l'incidente, ma alcuni edifici non sono stati bonificati e quindi in questa zona è ancora possibile imbattersi in ghoul e supermutanti a qualsiasi ora.

ANFITEATRO CHARLES VIEW

I Pilastri della Comunità è un piccolo culto formato da individui che condividono le stesse convinzioni e convivono in questo teatro pubblico al coperto. Prima della Grande Guerra, nel teatro avevano luogo diversi tipi di spettacoli. I membri della comunità seguono un uomo chiamato Fratello Thomas, che promette ai devoti una "vita migliore" via via che questi ascendono i ranghi di una sorta di sistema multi-livello. In realtà esiste solo il livello uno, per ottenere il quale l'accolito deve dare tutto ciò che possiede a Fratello Thomas, ed è anche per questo che l'accolito sperimenta grandi difficoltà a migliorare la propria esistenza e salire di livello, anche se questi esistessero davvero.

I Pilastri della Comunità si dedicano corpo e anima al culto. Essendovi giunti attraverso la spietata zona contaminata, percepiscono il culto come la cosa più bella che sia loro capitata da molto tempo a questa parte e difenderanno Fratello Thomas da qualsiasi pericolo dovesse trovarsi a fronteggiare. Possono rivelarsi estremamente restii a lasciare la comunità, essendo quella che conducono l'unica esistenza minimamente positiva che abbiano mai conosciuto, o temendo che la vita che li attende fuori dai "Pilastri" possa rivelarsi peggiore.

HALLUCIGEN INC.

Prima della Grande Guerra, questa struttura ricercava e creava prodotti chimici sia per uso civile che per migliorare l'efficacia delle forze militari. Dopo che furono sganciate le bombe, il luogo rimase quasi completamente abbandonato, finché non fu invaso dai predoni guidati dai mercenari Gunner, che vi si recarono su richiesta di un cliente. Una volta giunti

nell'area dei laboratori, però, liberarono inavvertitamente una sostanza chimica sperimentale che saturò l'intero stabilimento.

I Gunner venuti a contatto con questa sostanza sperimentale divennero subito aggressivi, e la loro reazione emotiva li spinse verso una furiosa aggressione contro tutte le creature circostanti. Molti dei Gunner sopravvissuti fuggirono, lasciando i loro compagni avvelenati nello stabilimento, dove sono rimasti.

Lo stabilimento è un edificio molto ampio e composto di numerosi piani, oggi parzialmente crollati, su cui si trovano uffici e magazzini contenenti equipaggiamenti di vario tipo e computer. Dispone anche di un sotterraneo dove si trovano i Gunner avvelenati, in mezzo a contenitori pieni della stessa tossina che li ha colpiti.

Oramai il gas HalluciGen già fuoriuscito si è disperso nell'aria e non può più contaminare eventuali visitatori. Il pericolo maggiore è costituito dai predoni rimasti nel perimetro. Tutti quelli ancora non completamente persi nel delirio, stanno semplicemente soccombendo più lentamente agli effetti della sostanza.

BACK BAY

Proprio alle spalle dell'Esplanade, guardando dal Fiume Charles, si trova Back Bay, che è facilmente riconoscibile per gli alti palazzi che svettano sulle basse case circostanti. La Trinity Tower e l'Edificio Dartmouth sono le due costruzioni che colpiscono di più chiunque ammiri questa zona di Boston. Il luogo è stato abbandonato dalle creature civilizzate ormai da un po' e oggi il territorio viene conteso tra predoni e supermutanti.

HUBRIS COMICS

Prima della Grande Guerra, questo negozio di quattro piani vendeva fumetti, giocattoli e altri oggetti della cultura pop. Sfortunatamente, a un certo punto è stato invaso da ghoul ferali, tra cui alcuni luminescenti particolarmente potenti, che si sono insediati all'ultimo piano dell'edificio. Per questa ragione, e a causa del fatto che il negozio non vendeva cibo, medicinali o armi, in tutti questi anni è stato ignorato da predoni e saccheggiatori.

All'interno dell'edificio, sulle pareti sono ancora appesi gli avvisi con le diverse offerte di fumetti, e in armadi chiusi a chiave sono custodite le repliche di famose armi e attrezzature dei personaggi più famosi. Tra questi, l'ascia del potente barbaro Grognak e una replica del cappotto, sciarpa e cappello dell'eroe dei fumetti Silver Shroud.

TRINITY TOWER

Nonostante i danni provocati dalle bombe della Grande Guerra, e dopo di esse anche da vento, pioggia e dagli altri elementi, la Trinity Tower continua a starsene al suo posto come la struttura artificiale più alta di tutta la Zona Contaminata del Commonwealth. Scalare l'edificio non è impresa per i deboli di cuore: ampie sezioni dei piani della torre sono fatiscenti o danneggiate, ma c'è ancora qualche ascensore in grado di far superare qualche piano ad alcuni passeggeri. La maggior parte dei piani costituisce un ambiente inospitale.

Oltre all'onnipresente pericolo costituito dai danni strutturali, gli attuali occupanti della torre (molti dei quali supermutanti) possono spazzare via le ultime velleità di fare della Trinity Tower il proprio rifugio.

In cima alla torre vengono tenuti prigionieri due individui. Il primo è un attore teatrale e radiofonico chiamato Rex Goodman. È stato catturato dai supermutanti, che gli permettono di continuare a inviare richieste d'aiuto attraverso una trasmittente radio, nella speranza che le sue suppliche attirino nuove vittime nella torre. Accanto a Rex viene tenuto prigioniero un supermutante chiamato Strong. Strong è stato portato presso Rex Goodman quando l'attore ha cominciato a parlare al gruppo di cultura e civilizzazione. Strong prese le sue parole un po' troppo alla lettera e oggi vuole imparare il più possibile sul "Latte dell'Umana Dolcezza", di cui Rex ha parlato nella sua interpretazione del Macbeth. Strong crede fermamente che un giorno riuscirà a trovare del vero e proprio latte, e intende berlo per diventare l'essere più potente del mondo.

TRINITY PLAZA

Questa piazza abbandonata e invasa dalle erbacce si apre tra la Trinity Tower e la vicina Trinity Church. Entrambe sono sotto il controllo di un gruppo di supermutanti che brulicano per l'intera zona, rendendola alquanto pericolosa. La chiesa possiede numerosi ingressi, uno dei quali è rivolto verso questa piazza, anche se i supermutanti sono più interessati a uccidere e divorare gli esseri umani che a condurli alla religione.

Rivolta verso la chiesa siede una statua semidistrutta di George Washington, con mezzo volto rovinato dalle intemperie e dalla guerra, ma rimangono alcuni fazzoletti di terra con alberi ed erba che ricordano quanto un tempo quest'area fosse verde e accogliente.

BIBLIOTECA PUBBLICA DI BOSTON

A ovest della Trinity Tower, un tempo la Biblioteca Pubblica di Boston offriva alla popolazione della città libri, documenti storici, ma anche conferenze e rappresentazioni. Dopo le bombe, un uomo chiamato Curatore Givens tentò di preservare quanta più storia della biblioteca poté, ma alla fine la zona venne invasa dai supermutanti e Givens venne ucciso: i suoi resti sono rimasti tra i documenti della biblioteca fino ai giorni nostri.

La biblioteca segue uno schema architettonico greco, con due piani a forma di anello, da cui si accede ai vari servizi, e un ampio spazio centrale aperto caratterizzato da un giardino con una fontana al centro, per leggere e meditare. Raggiungere il centro della biblioteca, però, non costituisce un'impresa facile. Tutta la biblioteca è attrezzata con Protectron e torrette posizionate dallo stesso Curatore Givens prima di essere ucciso e per raggiungere molti dei locali della biblioteca è necessario vedersela con questi dispositivi.

Nonostante i danni subiti, molti sistemi della biblioteca sono ancora funzionanti, incluso il meccanismo per la restituzione automatizzata. Chi trova libri della biblioteca in giro per la zona contaminata, può restituirli in cambio di una piccola ricompensa prebellica.

BEACON HILL

Questo quartiere rappresenta una delle aree di maggiore rilevanza storica della città, con i suoi edifici di grande importanza architettonica e le strade punteggiate di lampioni. Prima delle bombe, i lampioni a gas illuminavano le strade lastricate e la zona era celebrata per il suo aspetto retrò. Sfarzose villette classiche si alternano a edifici più moderni, conferendo a questa zona un'estetica variegata, unica in tutta la Zona Contaminata del Commonwealth.

Oltre ai luoghi di seguito descritti, Beacon Hill ospita il quartier generale del Boston Bugle, un radicato e autorevole quotidiano locale, la cui sede è utilizzata da numerosi saccheggiatori fin dai giorni della Grande Guerra come rifugio dagli elementi.

QG REGIONALE VAULT-TEC

Prima della Grande Guerra, in tutti gli Stati Uniti di America vennero fatte costruire numerose grandi camere blindate, per salvare quante più persone possibili dai pericoli della possibile guerra atomica. Tutte questi Vault furono realizzati dall'azienda Vault-Tec, che disponeva di basi regionali in tutti gli stati. Il quartier generale di Boston, a Beacon Hill, è un edificio di molti piani vicino a una delle rive del fiume di Boston. Al suo interno, sparsi sui vari piani, si trovano numerosi uffici e terminali, un tempo utilizzati dai dipendenti dell'azienda, ma anche sale ricreative, sale per conferenze, una cucina e anche un magazzino sotterraneo.

Poco prima dello scoppio della guerra, al quartier generale stava avvenendo un cambio di dirigenza. Un certo Martin Reid aveva cominciato a scoprire cosa accadeva veramente nelle camere blindate sperimentali Vault-Tec. Era stato avvisato da un suo collega altrettanto sospettoso, chiamato Walter Scott, di altre condotte poco lecite dell'azienda, e Martin Reid decise di lasciare la compagnia per non ritrovarsi coinvolto nei suoi loschi affari. Sfortunatamente la sua decisione giunse troppo tardi, in quanto la Grande Guerra raggiunse il suo acme prima che Reid potesse presentare le dimissioni.

Le prove delle condotte illecite della Vault-Tec sono annotate in resoconti sparsi nei vari uffici e c'è anche il corpo della segretaria del coordinatore regionale, Sharon, assassinata dal suo stesso capo, Frank Davidson, affetto da pericolose turbe psichiche.

CASA CABOT

Nella zona sono presenti numerose vecchie case, come la residenza storica della famiglia Cabot, e alcune di esse sono state occupate da individui che, per ragioni personali, vogliono mantenere uno stile di vita prebellico. Per quanto riguarda casa Cabot, la loro vecchia governante è sopravvissuta come ghoul e continua a sorvegliare l'edificio come se i Cabot fossero ancora lì, duecento anni dopo. In realtà la loro vita è stata allungata da uno strano siero creato da Jack Cabot con il sangue di suo padre, Lorenzo.

Lorenzo, un esploratore nato nel 1835, nel corso dei suoi viaggi venne in possesso di una corona di enormi dimensioni. La corona sembrava innaturalmente antica e donò a Lorenzo una vita estremamente lunga e diversi altri poteri, prendendosi in cambio la sua sanità mentale. Jack trasformò il sangue di suo padre nel siero che ha mantenuto la famiglia Cabot in vita fino a oggi.

Lorenzo è stato rinchiuso dal figlio nell'Ospedale Psichiatrico Parsons, dove è rimasto fino a oggi a causa del potere detenuto su di lui dalla corona e all'instabilità che questa provoca nel suo stato mentale.

NORTH END

Una delle prime zone dell'attuale Boston a essere colonizzate, e pertanto luogo di grande interesse storico, il North End è famoso per avere giocato un ruolo importante nella Guerra d'Indipendenza Americana, e anche per il grande numero di monumenti storici che possiede, come la più antica chiesa esistente di Boston e la casa di Paul Revere.

Poco prima dello scoppio della Guerra, il North End era controllato da un potente gruppo criminale italiano sotto il comando di un uomo chiamato Sal Barsconi. I rapporti tra Barsconi e i gruppi criminali irlandesi del sud si deteriorano completamente dopo un attentato fallito ai danni di Barsconi, avvenuto in piena trattativa. Lo scoppio della Grande Guerra pose fine alla faida, ma nei luoghi più malfamati del North End si possono ancora trovare rigurgiti di questa guerra tra bande.

Dalla Grande Guerra, il luogo è stato conquistato dai predoni, ma i Railroad hanno fissato una base operativa nella regione per aiutare i sintetici a sfuggire all'Istituto, dopo che un loro quartier generale in un altro luogo della Zona Contaminata del Commonwealth è stato smantellato.

GALLERIA PICKMAN

Pickman è un individuo disturbato. Dopo essere sopravvissuto a lungo nella Zona Contaminata, ha sviluppato l'abitudine di trascinare dei predoni nella sua abitazione, ucciderli, ed esporne i cadaveri all'aperto, nella zona circostante. Le motivazioni alla base di tale orribile pratica sono ignote: potrebbe avere vissuto un'esperienza traumatica che gli ha generato un astio profondo nei confronti dei predoni, ma Pickman non ne parla. Come se non bastasse, in questi giorni Pickman si autodefinisce un artista, mostrando i macabri "dipinti" della sua galleria realizzati con i fluidi corporei dei predoni.

Alcune stanze al piano terra dell'alto edificio contengono questi disgustosi oggetti d'arte, mentre i piani superiori vengono utilizzati per conservare le membra dei predoni uccisi, i corpi avvolti in lenzuola prese dallo stesso edificio.

I predoni cui Pickman dà la caccia non sono affatto contenti che i loro fratelli siano stati uccisi ed esposti in quel modo. Oggi stanno progettando un'incursione nell'abitazione di Pickman, per infliggergli una lezione commisurata a ciò che è stato fatto a così tanti di loro.

QG DEI RAILROAD

Dopo che il loro precedente QG nel vecchio bunker sotterraneo della Defense Intelligence Agency è stato invaso dall'Istituto, i Railroad avevano bisogno di una nuova base in cui espletare i propri compiti di aiuto ai sintetici che vogliono sfuggire alla schiavitù imposta loro dall'Istituto. Per questo, hanno occupato le catacombe sotto la Old North Church di North End e le hanno trasformate in un luogo segreto da cui proseguire il loro lavoro.

Il modo migliore di trovare il QG dei Railroad è seguire il loro stesso cammino di libertà. Si dice che la Pista della Libertà di Boston serpeggi attraverso il North End e conduca alle loro porte, ma chi giunge alla fine del percorso trova solamente rompicapi e indovinelli. Chi dovesse riuscire a risolverli otterrebbe sicuramente l'accesso al rifugio dei Railroad.

Il Railroad più particolare in cui è possibile imbattersi qui è PAM, o Macchina Analitico Predittiva. Questa avanzata intelligenza artificiale è stata costruita prima della Grande Guerra per prevedere le mosse di nazioni e organizzazioni straniere. Quando la Grande Guerra era ormai imminente, PAM lo capì e ne informò i suoi creatori che grazie a lei poterono evacuare. Da allora PAM è rimasta sola per secoli, finché non fu trovata e riattivata dai Railroad, che la reclutarono subito come strumento di gestione analitica e operativa. Da allora PAM lavora con loro ed è in grado di fornire suggerimenti che a volte risultano spiazzanti per il resto del coordinamento Railroad.

BOSTON COMMON

Prima della Grande Guerra, Boston Common era conosciuto come il più antico parco cittadino della regione. Era un pascolo pubblico, trasformato in area verde comune all'inizio del 19° secolo. Dopo la Guerra continua a fungere da spazio comune, anche se ha perso gran parte del verde e della fauna che lo abitava.

Intorno all'area comune si trovano diversi luoghi che potrebbero risultare interessanti per gli abitanti nomadi della zona contaminata, tra cui l'ingresso della Stazione di Park Street, il Boylston Social Club, i cui membri commisero un suicidio di massa prima della Grande Guerra, l'Ufficio governativo del Massachusetts, occupato fin dalla Guerra dai mirelurk, l'Old Granary Burial Ground, dove sono sepolti numerosi eroi della guerra di indipendenza, e un piccolo specchio d'acqua noto come il Laghetto dei Cigni.

LAGHETTO DEI CIGNI

Questa piccola area all'interno del Boston Common è importante per due ragioni. Per prima cosa, le sue acque stagnanti e radioattive costituiscono un pericolo per qualunque essere vivente si avvicini al laghetto. L'altra ragione è costituita dalla presenza di un potente e pericoloso behemoth supermutante, conosciuto dagli abitanti della zona come Swan, che sorveglia l'area con grande attenzione. Il laghetto è circondato dai cadaveri di predoni e di altri esploratori e chi si avvicina troppo al laghetto rimarrà traumatizzato alla vista del corpo enorme e muscoloso nascosto sotto il pelo dell'acqua.

Swan, il behemoth, un tempo era un ladruncolo che in vita sua non aveva mai rubato niente di più prezioso di qualche sigaretta. Come parte del suo processo di riabilitazione, a sua insaputa gli fu iniettato un ceppo virale VEF che gli fece perdere progressivamente le facoltà mentali, incrementando drammaticamente la sua massa

muscolare. Alla fine venne rilasciato e fece ritorno al Commonwealth, dove è sopravvissuto fino a oggi.

Swan si è costruito un'armatura con pezzi della barca del laghetto dei cigni e ne usa la grande ancora come arma, per questo i predoni locali hanno imparato molto presto a non avvicinarsi troppo, per non subire l'ira di Swan.

VAULT 114

All'interno della Stazione di Park Street si trova l'ingresso al Vault 114, che non è stato mai terminato del tutto. Uno dei suoi scopi era mostrare gli effetti di una direzione anti-autoritaria di discutibile competenza su una cultura di alta società, ma la camera blindata in sé non è mai stata sigillata. In questi giorni la struttura, in stato di abbandono, è abitata da Assassini, e viene utilizzata da Skinny Malone, un boss della malavita, come rifugio sicuro.

Per maggiori informazioni sulla Vault 114, vedere *Capitolo 7: Vault-Tec* a pag. 255.

DISTRETTO FINANZIARIO

Centro di interessi economici e commerciali prima della Grande Guerra, la ricchezza e il prestigio del Distretto Finanziario di Boston risulta evidente dal numero di grattacieli che ne caratterizzano il panorama. La ricchezza di questo luogo è chiaramente simboleggiata dalla sua monorotaia e i suoi grandi ponti sospesi, ormai collassati, ricordano un mondo opulento scomparso oramai da tanto tempo.

A suo tempo la zona era importante per le banche, gli uffici di mediazione finanziaria e gli appartamenti super lussuosi, oggi invece è più famosa per la banda degli Assassini e per l'insediamento filo-ghoul di Goodneighbor.

GOODNEIGHBOR

Questo insediamento è nato nel 2240 come luogo in cui poteva recarsi chi desiderava un ambiente civilizzato e non era più il benvenuto a Diamond City. Tra questi, per cominciare, ci sono criminali che tentano di rifarsi una vita, persone ostracizzate a causa di scandali o grossolane cadute di stile, e anche altri che semplicemente non sono riusciti a trovare il loro posto. Da quando è stato fondato, l'insediamento è cresciuto a ondate e una delle più importanti di queste ha coinciso con l'esilio dei ghoul da Diamond City.

Benché il luogo sia nato come rifugio per criminali, negli anni tale aspetto è diventato incompatibile con l'esigenza dei suoi abitanti di creare una comunità sicura. Per questo, gli abitanti hanno fondato una forza di sicurezza volontaria chiamata "Guardia del Quartiere". Gli obbiettivi di questo esercito improvvisato sono mantenere l'ordine, proteggere la città dai predoni e assicurarsi che le leggi dell'attuale sindaco John Hancock vengano applicate.

Luoghi di Interesse

Abitazione di Bobbi: Bobbi Senza-Naso è una boss criminale che attualmente vive a Goodneighbor. Nonostante dichiari di essere un'onesta donna d'affari, le sue azioni raccontano tutta un'altra storia. Oggi i suoi piani includono un'incursione nel magazzino dell'attuale sindaco John Hancock per sottrargli migliaia di tappi di valore, un attacco che si inserisce nella cornice di un'antica faida tra lei e Hancock.

L'Abitazione di Bobbi sorge ovunque la donna decida di fissare la sua attività. Oggi è una piccola stanza in fondo a un vicolo di Goodneighbor, da dove progetta la sua rapina.

DAISY'S DISCOUNTS

Dal suo punto vendita di Goodneighbor, accanto al negozio chiamato Kill Or Be Killed, Daisy vende un'ampia varietà di articoli. Per un prezzo ragionevole è possibile procurarsi kit di primo soccorso, abiti, armi e munizioni. Da parte sua, Daisy è una grande sostenitrice della Biblioteca Pubblica di Boston e amerebbe vederla ripulita dai pericoli che la infestano.

HOTEL REXFORD

Prima della Guerra questo albergo era frequentato da una nutrita clientela di nuovi ricchi. Oggi è poco più di una base di spaccio per il venditore di sostanze chiamato Marowsky, anche se è ancora possibile prendere una camera per la notte a patto di non cercare guai.

Tra gli attuali ospiti dell'albergo c'è anche un responsabile commerciale della Vault-Tec. Pur avendo firmato la sua ultima vendita in un bunker Vault-Tec, non era più lì quando giunsero le bombe. Nonostante le radiazioni lo abbiano trasformato in un ghoul, da allora ha sempre superato la tristezza e le difficoltà della Zona Contaminata. Oggi cerca semplicemente un luogo da chiamare casa.

KILL OR BE KILLED

Questo negozio di armi è gestito da un ex Assaultron delle RobCo Industries chiamato KL-E-O, che assiste con piacere i clienti nei loro acquisti. Il locale è proprio accanto al Daisy's Discounts e anche se entrambi gli esercizi vendono armi, non sembrano in competizione tra loro.

Nonostante sia stata accettata di buon grado dalla popolazione, KL-E-O non rinuncia a elaborare piani dettagliati per fuggire da Goodneighbor in caso si trovasse costretta a doverlo fare. I piani includono l'uccisione di chiunque potrebbe fermarla, in particolare i membri della Guardia del Quartiere. Sfortunatamente gli abitanti di Goodneighbor ignorano tutto questo, in quanto KL-E-O ha nascosto i suoi piani in profondità nella sua programmazione.

ANTRO DELLA MEMORIA

Sui pavimenti dello sfarzoso edificio noto con il nome di "Antro della Memoria" sono sparpagliate numerose "Capsule Mnemoniche". Tempo fa, Irma ha scoperto questi oggetti altamente tecnologici, e ora se ne serve per intrattenere i clienti della sua struttura, permettendo loro di rivivere qualsiasi ricordo desiderino.

Irma non ha rivelato a nessuno come si è imbattuta nelle Capsule Mnemoniche, anche se il suo assistente, il Dottor Amari, ha una conoscenza profonda del funzionamento e delle funzioni di tali oggetti, il che farebbe supporre che in passato tra i due ci sia stato un qualche tipo di accordo. Il Dottor Amari è anche un grande sostenitore dei sintetici e ha utilizzato spesso l'Antro della Memoria per creare nuovi ricordi per i sintetici in fuga dall'Istituto.

VECCHIO UFFICIO GOVERNATIVO

Da questo antico edificio, risalente al 18° secolo, il sindaco John Hancock e la sua Guardia del Quartiere governano la città di Goodneighbor. Nell'attico della palazzina di due piani in mattoni rossi sono ospitati anche molti nomadi di Goodneighbor e su uno dei muri laterali si apre l'ingresso al jazz club Il Terzo Binario.

L'interno del Vecchio Ufficio Governativo è notevolmente spazioso, anche se le sue decorazioni sono ormai sbiadite dal tempo. Una lunga scala a spirale conduce ai diversi piani, attrezzati con uffici e salette dove le persone possono lavorare e rilassarsi, come appropriato. Il palazzo, infine, ospita anche la prigione dell'insediamento e dietro le sue sbarre ha atteso la propria punizione ogni genere di individui, dagli ubriachi agli assassini.

IL TERZO BINARIO

John Hancock è il proprietario di questo jazz club di Goodneighbor, costruito all'interno di una stazione della metropolitana abbandonata sotto al Vecchio Ufficio Governativo. Lo spettacolo proposto dalla donna chiamata Magnolia è una delle poche esibizioni dal vivo di tutta la Zona Contaminata del Commonwealth. Il gestore del bar, invece, ha molta meno carne addosso: un robot Mister Handy dal perfetto accento britannico chiamato Whitechapel Charlie.

Un buttafuori ghoul chiamato Ham tiene a bada ubriachi e maleducati; e sono molti i nomadi che si recano ai vari eventi. Gli interni sono molto semplici, arredati con mobilio rimediato qua e là, ma si percepisce il tentativo di restare coerenti con il tema di una stazione metro sotterranea.

POSTAL SQUARE

Subito a sudest di Goodneighbor si trova questa piccola area, composta da niente di più di un ingresso della metropolitana e una mangiatoia per bramini. La sua caratteristica più notevole è che il luogo costituisce l'estremità della "Linea Blu", una linea della metropolitana che collega Postal Square all'Aeroporto di Boston.

Attualmente la zona è controllata da un gruppo di mercenari Gunner, ed è estremamente pericolosa per i nomadi della zona contaminata.

MISSIONI

- **A Vault Ritornano:** Il responsabile commerciale Vault-Tec attualmente insediatosi all'Hotel Rexton ha paura di uscire dalla sua stanza. Una vecchia nemica, una responsabile commerciale Vault-Tec rivale di prima che diventasse un ghoul, gli ha fatto visita. Ora è anche lei una ghoul e sta pubblicizzando la sua nuova iniziativa commerciale per la zona contaminata. Il responsabile commerciale del Rexton non sa ancora se deve tentare di impressionarla, lavorare con lei o cercare di cacciarla dal territorio.

- **Contare Pecore Elettriche:** I clienti dell'Antro della Memoria hanno cominciato a vedere strane cose tra i loro ricordi: strane creature "spettrali" che non fanno parte del ricordo originale. A causa di questo problema il luogo sta perdendo clienti e Irma è sull'orlo del fallimento. La sua intenzione è assoldare gli abitanti della zona contaminata per cercare di incontrare queste entità all'interno dei loro ricordi, in quanto secondo il Dottor Amari non c'è altro modo di raggiungerle.
- **Scambio Ferroviario:** Il bar Terzo Binario vuole rinnovarsi. Whitechaper Charlie cerca vecchie traversine ferroviarie da utilizzare nel bar come gradini, ma prevede grandi difficoltà sia nel trovarle che nel trasportarle. Charlie vuole assoldare gli abitanti della Zona Contaminata per portare a termine il lavoro e pagherà generosamente ogni traversina.

DISTRETTO DEI TEATRI

Prima della Grande Guerra quest'area di Boston ospitava numerosi teatri per intrattenere quanti amavano tali frivolezze. Subito dopo lo scoppio della Guerra, tuttavia, l'esercito degli Stati Uniti ridestinò la zona allo stoccaggio delle migliaia di cadaveri provocati dal bombardamento. Successivamente i militari dovettero ritirarsi e infine fuggire, permettendo ai predoni e ad altri gruppi di penetrare liberamente nella zona.

Oggi l'area è controllata principalmente dalla fazione dei Gunner, che presidiano la maggior parte degli edifici. Oltre a ciò, tra i luoghi favorevoli ai predoni si annoverano la Combat Zone, un'arena dedicata agli sport violenti, e l'Istituto Tecnico D.B., il cui orso mascotte, Bosco, è stato scelto dal capo dei predoni come marchio esclusivo.

COMBAT ZONE

Due anni fa un gruppo di predoni strinse un accordo con il proprietario di un vecchio teatro, un ghoul chiamato Tommy Lonegan, che li rendeva i principali clienti e sostenitori del locale, da lui trasformato in un'arena per sport violenti. Anche se il locale ha perso i vecchi clienti, Tommy non se ne preoccupa più di tanto, in quanto con i nuovi clienti guadagna almeno altrettanto.

Oggi la Combat Zone consiste principalmente in una grande gabbia d'acciaio in cui i contendenti devono combattere all'ultimo sangue, per il divertimento dei predoni presenti, cui non importa nulla nemmeno dei loro beniamini. A oggi uno dei combattenti più quotati è una coriacea abitante della zona contaminata chiamata Cait, che resiste nell'arena da tre anni. Ha avuto un'infanzia tormentata e oggi combatte per i tappi e le sostanze, ma l'unico rapporto che riesce ad avere con le altre creature è lo scontro fisico.

MISSIONI

- **Colpo d'Aloe:** Nella Combat Zone la competizione è feroce e i guerrieri sono disposti a pagare bene per qualsiasi aiuto extra. Le sostanze tendono a peggiorare le prestazioni dei guerrieri, ma i rimedi naturali reperibili nella Zona Contaminata possono alleviare le ferite e guarire molte delle abrasioni meno gravi. È possibile guadagnare buone cifre fornendo tali rimedi ai combattenti, ma anche in questo caso occorre scegliere con oculatezza i propri clienti, in quanto i predoni non amano che i loro beniamini vengano privati di un sostegno in più per la vittoria.

PORTO DI BOSTON

Famoso per la protesta del tè del 1773, il Porto di Boston si è sempre ingrandito e sviluppato. Quando caddero le bombe, il luogo era affollato come sempre e alcune imbarcazioni sono ancora ormeggiate ai loro moli. Nella zona sono presenti numerosi magazzini e un ufficio doganale, che prima della Guerra veniva utilizzato per controllare il traffico di merci. Oggi il quartiere è per lo più deserto, fatta eccezione per i supermutanti, sempre in cerca di umani da divorare, che attaccano chiunque si avvicini troppo al loro territorio.

TAPHOUSE DI SHAMROCK

È il bar a tema irlandese del porto ed è ancora in discrete condizioni. Il merito di ciò potrebbe essere il restauro compiuto e le protezioni artigianali montate sulle finestre per impedire alla zona contaminata di danneggiarle. In ogni caso, i predoni che ci vivono sembrano passarsela piuttosto bene.

Il loro capo, Gaff, sta utilizzando l'edificio al meglio, ma fino a oggi non è ancora riuscito ad attivare il robot Protectron modificato trovato all'interno del bar, chiamato Buddy o anche "Compagno di Bevute". Questo robot è stato costruito dal vecchio proprietario del locale e definito "esperienza di bevuta automatizzata estrema", in quanto capace di servire birra gelata.

Il vecchio proprietario voleva anche vendere questi robot ad altri bar e ristoranti, ma la Grande Guerra pose fine a tali progetti. Il robot può ancora fungere da normale Protectron, disponendo di un'arma laser e di un lanciafiamme, ma è anche possibile insegnargli ricette di birra e impostare il processo di birrificazione per fargliele realizzare all'interno del suo corpo.

YANGTZE

Nel periodo prebellico, il sottomarino nucleare Yangtze si trovava in missione di pattugliamento lungo le coste degli U.S.A. Quando caddero le bombe, la Yangtze ricevette l'ordine di scatenare il suo intero arsenale, consistente di sei bombe nucleari, sulle coste del Commonwealth. Cinque ordigni colpirono regolarmente l'obbiettivo, mentre il sesto è rimasto nel suo tubo di lancio.

Mentre la Yangtze continuava a pattugliare la regione, urtò una mina che la costrinse a riparare in un porto nemico. Nel tempo, le radiazioni provenienti dal reattore danneggiato avvelenarono i membri dell'equipaggio, trasformandoli in ghoul. Uno dopo l'altro, i marinai caddero in preda a una frenesia selvaggia, tutti tranne il capitano, che ha mantenuto intatte le proprie facoltà mentali fino a oggi. Al momento il capitano desidera solamente fare ritorno pacificamente alla sua terra, ma sa bene che per farlo dovrà vedersela con il suo equipaggio, ora ridotto allo stato ferale, e indurlo a riparare il sottomarino.

MISSIONI

- **Condizioni Subottimali:** Mentre Boston viene colpita da una tempesta radioattiva particolarmente violenta, alcuni abitanti della zona contaminata temono di non riuscire a sopravvivere nel rifugio in cui si trovano al momento. Hanno notato un individuo entrare e uscire dalla "balena ghoul" del porto e si chiedono se il suo guscio metallico potrebbe difenderli meglio dalla tempesta. Sfortunatamente non hanno molto tempo e anche l'imbarcazione racchiude numerosi pericoli.

SOUTH BOSTON

Un tempo il distretto industriale di South Boston era il territorio del pericoloso boss criminale Eddie Winters, ma dopo la Grande Guerra tutto questo è finito e tutti i suoi scagnozzi sono morti o moribondi. Anche i Minutemen godevano di una forte presenza nella zona, ma sono stati scacciati velocemente da un'enorme sollevazione di mirelurk avvenuta cinquant'anni fa.

Oggi nella zona continuano a vivere predoni, supermutanti e mirelurk, ma se questi dovessero venire scacciati, la zona rivelerebbe il suo aspetto di quartiere facilmente difendibile, con il Castello e le limitrofe fabbriche blindate che costituiscono strutture difensive facilmente accessibili e fortificabili.

UNIVERSITY POINT

Oggi semplice villaggio di pescatori, questo luogo è riuscito a resistere per decenni dopo la Guerra. Era un centro di istruzione e sperimentazione cui i ricercatori militari sequestrarono i laboratori. Quando caddero le bombe, però, i militari evacuarono lasciandosi dietro la maggior parte del personale di ricerca e i loro appunti.

A partire dalla Grande Guerra, University Point è stato un popolare luogo di scambi commerciali, anche nei momenti più duri vissuti dal Commonwealth. Tutto questo, però, non poteva durare e nei decenni le tensioni interne aumentarono, finché nel 2285 qualcuno informò l'Istituto delle ricerche sul reattore condotte a University Point. L'Istituto minacciò University Point di ritorsioni se questa non avesse comunicato i risultati delle sue ricerche e la popolazione si divise in due fazioni, ma i dati scientifici non furono inviati e alla fine il paese venne attaccato da una squadra di sintetici pesantemente armati, che uccisero tutti gli abitanti. L'edificio è ancora quasi completamente integro, ma la storia del territorio e le cicatrici lasciate dai combattimenti, ancora ben visibili, dissuadono molti coloni dal tentare di rifondare l'insediamento. Ancora oggi si parla di altri appunti, che sarebbero rimasti nascosti tra le macerie dei cunicoli sotterranei, ma fino a oggi l'Istituto non ha ancora inviato nessuno a recuperarli.

IL CASTELLO

Fort Independence, meglio noto come "Il Castello", è una struttura fortificata a pianta stellata, risalente all'inizio del 17° secolo. È un edificio possente, costruito quasi completamente in granito. Il Castello ha superato le offese delle battaglie per secoli, è stato utilizzato come rifugio durante la Guerra di Indipendenza, prima di essere abbandonato in favore dei nuovi fortilizi, più grandi e moderni, costruiti lungo la costa.

Dopo la Grande Guerra, i Minutemen del Commonwealth lo hanno utilizzato come quartier generale fortificato contro predoni e altri gruppi violenti della Zona Contaminata. Ironicamente, non è stato un avversario umano a scacciare i Minutemen, ma un'enorme regina mirelurk che voleva fare del Castello il suo nuovo nido. La battaglia venne vinta dalla creatura e il forte è tutt'ora controllato dalla sua prole.

BIRRIFICIO GWINNETT

Oggi questo storico birrificio è infestato dai mirelurk, ma prima della Guerra questa azienda produceva birre ispirate agli eventi storici che hanno plasmato il territorio. La società fu fondata da Button Gwinnett e tra le sue mura si producevano birre del calibro della Blackened Victory Lager, la Dead Redcoat Ale e la Bunker Hill Brew. Il suo successo è proseguito ininterrottamente fino alla caduta di Boston, durante la Grande Guerra.

Il birrificio possiede un ristorante annesso nel quale, nei giorni successivi alla Guerra, si ammassavano i sopravvissuti in cerca di protezione dalla zona contaminata. Sfortunatamente ben presto il ristorante venne attaccato da individui disperati e il recente interessamento da parte dei supermutanti ha peggiorato ulteriormente le condizioni del posto.

STAZIONE DI ANDREW

Un tempo quella di Andrew era una stazione ferroviaria collegata a un servizio di trasporto pubblico sotterraneo, ma oggi è stata profondamente modificata con strutture difensive da alcuni predoni, che ne hanno fatto la loro base operativa. I suoi ingressi sono sbarrati da alte pareti di legno e metallo, e una torretta automatica tiene sotto tiro il salone al piano terra, contro eventuali intrusi.

I predoni che controllano la stazione seguono una persona chiamata Chancer. I predoni sanno dell'esistenza di un bunker nella zona della Stazione di Andrew, ma a tutt'oggi non sono ancora riusciti a entrarvi. Il bunker apparteneva al boss Eddie Winter, un uomo dal turbolento passato criminale che duecento anni fa ha scelto di trasformarsi in ghoul per ottenere la vita eterna.

FABBRICA GENERAL ATOMICS

Prima della Grande Guerra, per molti anni in questo edificio della General Atomics si producevano i robot per la puericultura Miss Nanny. Con l'aumento del disagio sociale in tutta la nazione, le condizioni di lavoro divennero sempre più proibitive, ma il dipartimento controllo qualità rimase operativo.

Per come è impostato, oggi il dipartimento controllo qualità della fabbrica è pronto ad accettare nuovi robot Miss Nanny per collaudarli e a causa di un difetto di programmazione, il sistema lascia entrare qualsiasi creatura considerandola un robot da sottoporre a controllo qualità. A seconda delle capacità possedute, questo fatto può rivelarsi pericoloso o vantaggioso per chiunque penetri nell'area.

MISSIONI

- **Cocco di Nanny:** Dopo avere, in un modo o nell'altro, attivato il processo di produzione, i robot Miss Nanny cominciano a uscire a frotte dalla Fabbrica General Atomics e almeno trenta di essi si riuniscono all'esterno della fabbrica stessa. Privi di ordini, il difetto di programmazione porta i robot a concludere che il loro dovere sia cercare e catturare persone di tutte le età, per prendersene cura a qualsiasi costo. Se non vengono fermati, ben presto il loro numero sarà tale da costituire un esercito di robot balia in cerca di nuovi assistiti.

LUOGHI GENERICI DEL COMMONWEALTH

BUNKER

Posizionati in luoghi casuali e diffusi in tutta la zona contaminata, i bunker sono strutture fortificate, in genere costruite con pesanti blocchi di calcestruzzo, sotterrati o all'interno del fianco di una collina. I bunker sono spesso attentamente sorvegliati e diventano il teatro di feroci battaglie per il loro controllo. Al loro interno generalmente è possibile trovare grandi quantità di attrezzature e munizioni, e qualche volta anche un esemplare di tecnologia prebellica.

CAVERNA

Nelle regioni più accidentate della zona contaminata, i viaggiatori potrebbero imbattersi in qualche strana caverna. La maggior parte è vuota, almeno in certe stagioni, ma ce ne sono anche alcune occupate da creature spaventose e mortali. Si dice che esistano anche alcune caverne che conducono a un immenso salone spalancato nelle profondità della terra.

RISTORANTE

In tutto il Commonwealth esistono diversi classici ristoranti "dirty spoon" e anche se hanno nomi diversi, sono tutti più o meno simili tra di loro: prezzi bassi, cibo gradevole, una folla eterogenea di clienti e una miniera d'oro di pettegolezzi, notizie e misteri locali, per chiunque si mostri interessato e ponga qualche domanda.

FABBRICA

Nel Commonwealth sono poche le fabbriche rimaste intatte, ma la maggior parte di esse dispone di una grande varietà di tecnologie e pezzi di ricambio. I pavimenti di queste fabbriche sono ancora attraversati da robot di ogni tipo, che a volte si appropriano della fabbrica stessa per farne la loro casa. Alcune fabbriche sono state trasformate in fortezze, mentre altre restano vuote e alla mercé dei saccheggiatori.

FATTORIA

Anche nella zona contaminata, invasa dalle radiazioni, è rimasta della terra coltivabile in grado di produrre una varietà di colture, compresi tatos, granturco, carote e cocomeri. I loro abitanti in genere difendono il proprio territorio e alcune fattorie sono abbastanza grandi da assoldare dei guardiani. Gli agricoltori generalmente sono felici di barattare, vendere e acquistare merci.

OSPEDALE

Nel Commonwealth rimangono pochi ospedali, quasi tutti trasformati in fortezze da questa o quella fazione. Molti ospedali dispongono ancora di attrezzature mediche e macchinari in grande quantità, caratteristica che rende costantemente questi edifici fortificati degli obbiettivi. Una fazione che riesca a impadronirsi di un ospedale si ritroverà pressoché subito a doverlo difendere da altri aggressori.

DISCARICA

Il territorio è punteggiato da numerose discariche, ognuna delle quali costituisce una miniera di pezzi di ricambio, lastre di metallo e innumerevoli frammenti di tecnologia. Curiosare in una discarica può fare ottenere diversi tesori di grande utilità, aspetto che rende le discariche dei veri e propri campi di battaglia. La grande varietà di materiali disponibile è una tentazione cui ben pochi riescono a resistere.

METROPOLITANA

Nell'area cittadina e nei dintorni di Boston sono presenti numerose stazioni della metropolitana. Alcune di quelle sotterranee sono crollate, mentre altre sono state trasformate in fortezze da predoni, supermutanti e altre fazioni e creature. Molte stazioni e carrozze ferroviarie male in arnese sono state già svuotate, ma ce ne sono ancora alcune in cui è possibile trovare veri e propri tesori.

BASE MILITARE

Le poche basi militari prebelliche giunte fino ai nostri giorni o sono zone radioattive e interdette, o sono state conquistate da fazioni come i supermutanti o la Confraternita d'Acciaio. Chiunque voglia penetrare in una base militare per le armi e l'equipaggiamento che vi potrebbe trovare, dovrà combattere per farlo.

MUSEO

Boston ospita due musei antichi. Entrambi i musei espongono artefatti di epoche passate, volumi in diversi stati di conservazione e alcuni terminali contenenti una quantità limitata di informazioni.

TORRE DEGLI UFFICI

Nonostante gli ingenti danni subiti dalla città di Boston durante e dopo la Guerra, alcuni grattacieli e altri alti edifici sono rimasti in piedi. La maggior parte di questi palazzi sono occupati da una delle tante fazioni e pochi di essi sono stati esplorati a fondo. Alcuni possiedono ancora degli ascensori funzionanti, ma la loro affidabilità è, come minimo, dubbia.

PARCO

Molti insediamenti del Commonwealth possiedono uno o più piccoli parchi: aree aperte ricoperte di erba annerita e alberi contorti. Alcuni sono convenzionalmente considerati terreno neutrale, mentre altri sono diventati dei sanguinosi campi di battaglia. In alcuni parchi è possibile trovare panchine rotte e giochi per ragazzi piegati e arrugginiti.

MOLO

Alcuni insediamenti costieri del Commonwealth possiedono ancora moli che si protendono sull'acqua, anche se sono ben poche le imbarcazioni ormeggiate non ancora reclamate da qualcuno. Spesso mirelurk e altre bestie creano i loro nidi sotto i moli, una potenziale minaccia per chi ignora tale abitudine.

RELITTO DI AEROPLANO

Un tempo il cielo era dominato dagli aeroplani, dai Vertibird e dagli altri velivoli, ma durante e dopo la Guerra diversi precipitarono, creando crateri da impatto e detriti che puntellano il paesaggio. Queste aree attraggono predoni e saccheggiatori in cerca di materiali utili e oggetti di valore. Inoltre è noto che nei relitti più grandi nidifichino gli scorpioni radioattivi.

STAZIONE DI POLIZIA

Nei diversi insediamenti e nei paesi del Commonwealth rimangono alcune vecchie stazioni di polizia, ma nessuna di esse è rimasta vuota. Oggi fungono da fortezze per fazioni di predoni e supermutanti, e perfino i Minutemen hanno la loro stazione. Sono edifici solidi, difficili da penetrare e facili da difendere.

CENTRALE ENERGETICA

Nel Commonwealth rimangono alcune centrali energetiche, per lo più non funzionanti: le loro sagome si stagliano immobili contro l'orizzonte, scure ombre di un mondo che non esiste più. La maggior parte è stata convertita in fortezza e un paio sono occupate da robot sentinella che sorvegliano instancabilmente il territorio contro qualsiasi possibile incursione. Al loro interno spesso è possibile trovare tecnologie utili.

TORRE RADIO

Anche se molte torri radio e di trasmissione prebelliche hanno ceduto al trascorrere del tempo, arrugginendo o crollando, nella zona contaminata ce ne sono alcune ancora attive che trasmettono un segnale. Resta in dubbio se qualcuno ascolterà o risponderà a tali trasmissioni…

RED ROCKET

In tutto il Commonwealth sono presenti decine di stazioni Red Rocket, tutte fondamentalmente identiche: pompe di refrigerante per i veicoli di servizio, un grande edificio che un tempo fungeva da negozio e la tipica sagoma del razzo rosso sul tetto. Alcune stazioni sono completamente abbandonate, mentre altre sono state convertite in insediamenti o fortezze.

ROVINE

Il paesaggio del Commonwealth e della stessa zona contaminata è costellato da rovine di ogni tipo. Tantissimi edifici, cavalcavia, fabbriche e altre costruzioni prebelliche hanno subito ingenti danni, sia da parte degli uomini che dalla natura, e il risultato sono enormi mucchi di metallo contorto e cemento sbriciolato. Sotto quelle tonnellate di detriti potrebbe trovarsi sepolta qualsiasi cosa, inclusi oggetti di valore, armi, munizioni e artefatti di un'era oramai scomparsa.

STAZIONE SATELLITARE

Prima della guerra, queste stazioni erano complessi militari, mentre ora sono in rovina e sotto il controllo di predoni. Il sito consiste in due edifici, uno in legno sopra il livello del suolo e un bunker di cemento rinforzato sottoterra. L'area è abitata anche da ratti talpa e altri parassiti e gli scontri con gli occupanti sono continui.

INSEDIAMENTO

Le moltissime comunità di ogni dimensione nate ovunque nel Commonwealth negli anni successivi alla fine della Guerra. I membri di un insediamento collaborano e si aiutano a vicenda, anche se quelli più popolati hanno comunque una percentuale di criminali e malviventi che pensano più a sé stessi che al bene del gruppo.

FOGNE

Le fogne di Boston sono antiche quasi quanto la città stessa e sono piene di tesori perduti, persone dimenticate e anime disperate che non vogliono essere trovate. Le fogne ospitano anche ghoul ferali, mirelurk e un imprecisato numero di altre creature che amano luoghi umidi e scuri. A volte attraversarle è l'unico modo per superare le rovine che bloccano il passaggio in superficie.

INCONTRI NEL COMMONWEALTH

INCONTRI CASUALI

Nel Commonwealth albergano numerosi individui, pericolosi o amichevoli. Usare questa tabella quando la compagnia riposa o viaggia, per creare incontri casuali con pericolosi abitanti della zona contaminata. Tirare un d20 e consultare la tabella seguente:

Incontri Casuali nel Commonwealth

D20	INCONTRO
1-2	I predoni hanno occupato un piccolo gruppo di baracche e urlano richieste ai nomadi
3-4	Un mercante nomade sta cercando di sfuggire alle mosche mutanti. Se lo salveranno, i personaggi riceveranno un piccolo sconto come ringraziamento o un oggetto come ricompensa
5-6	Passa un Eyebot vagante, che offre ai personaggi avvisi e informazioni su una possibile missione
7-8	Gli abitanti della Zona Contaminata in cerca di cibo vengano attaccati da cani ferali affamati
9-10	Uno Yao Guai fuori controllo tende un'imboscata al gruppo che è penetrato nel suo territorio
11-12	Un branco di ghoul ferali vede la compagnia e punta dritto contro di loro, al centro del branco c'è un luminescente
13-14	Un Vertibird della Confraternita d'Acciaio sorvola a bassa quota i personaggi e agisce coerentemente con la reputazione posseduta dai personaggi presso il loro gruppo
15-16	Il luogo in cui si trova il gruppo è sorvegliato da un behemoth supermutante
17-18	Una regina mirelurk e la sua prole proteggono una piccola vasca dove ha deposto le uova
19	Un deathclaw osserva trionfante il cadavere di un suo simile, che ha appena ucciso
20	Tirare sulla tabella "Strana Zona Contaminata"

LA STRANA ZONA CONTAMINATA

A volte i disagi più inconsueti della zona contaminata, le radiazioni e le stranezze, si riflettono su ciò che può capitare nel mondo. Se il GM vuole inserire tali aspetti anche negli incontri, può tirare un d20 e consultare la tabella seguente:

Incontri Casuali nella Strana Zona Contaminata

D20	INCONTRO
1-3	Un gruppo di robot Mister Gutsy impegnato in una esercitazione vuole inserirvi i personaggi, con il ruolo di soldati alleati o nemici
4-7	Alcuni seguaci del culto dei Pilastri della Comunità tentano di convertire i personaggi
8-10	I fan di una infinità di icone culturali prebelliche hanno organizzato una "convention" che riunisce i molti gruppi di interesse presenti nella zona contaminata
11-14	Viene trovato un gruppo di supermutanti intento a studiare attentamente un oggetto di alta tecnologia, con l'intenzione di farlo funzionare (per esempio un aeroplano, un robot o un carro armato)
15-17	Un gruppo di risciò fatti in casa trainati da una squadra di coloni si avvicina al gruppo offrendo i propri servigi in cambio di tappi
18-20	Un abitante di una camera blindata sconosciuta si avvicina al gruppo chiedendo parti di ricambio per ripararne le infrastrutture

TRAME DEL COMMONWEALTH

Quando si creano delle trame nella zona contaminata di *Fallout* occorre tenere a mente che tale ambiente fa parte di un mondo più vasto, anch'esso caratterizzato da tematiche significative. Il mondo devastato dalla guerra è lo stesso mondo corrotto dagli eccessi del capitalismo prebellico ed è sempre lo stesso mondo infuso della storia dei suoi luoghi e della tradizione della fedeltà ai marchi. In ogni storia è possibile proporre molti di questi temi insieme e i gamemaster dovrebbero essere in grado di creare le loro storie attorno a questi concetti per fare sentire ai giocatori cosa significa vivere nella Zona Contaminata del Commonwealth, e non solo.

GUERRA

L'elemento caratterizzante di *Fallout* è la Zona Contaminata. Dovunque ci si diriga negli Stati Uniti d'America, ci sarà una zona contaminata creata dalla Grande Guerra. Il conflitto, d'altra parte, non è terminato quando sono state sganciate le bombe e come si dice: "La Guerra non Cambia Mai". Nella zona contaminata scoppiano conflitti minori quando predoni e gruppi civilizzati lottano per conquistare il potere e lo stesso territorio è ancora disseminato di ordigni di guerre finite da molto tempo, pronti per essere scoperti e riattivati da chiunque disponga della pazienza e delle conoscenze necessarie. Questo continuo conflitto e la ricerca di attrezzature è esemplificato perfettamente dalla Confraternita d'Acciaio, che lavora senza sosta per togliere le armi dalle mani della popolazione della zona contaminata, allo scopo di ottenere il controllo di tutta la tecnologia disponibile nella regione.

CAPITALISMO PREBELLICO

La maggior parte degli edifici e degli elementi del paesaggio della zona contaminata, dai cartelloni pubblicitari alle città di frontiera, dalle camere blindate ai giganteschi grattacieli che caratterizzano le città, sono stati prodotti dalla ricchezza e dalla prosperità generate dall'epoca d'oro del capitalismo americano. Il ristagno culturale vissuto dall'America in questa fase derivò dallo squilibrio tra ricchi e poveri, e molti tra quelli che detenevano le leve del potere furono corrotti dalla loro stessa influenza. Questo aspetto risulta palese nei morbosi esperimenti condotti dalla Vault-Tec, nonostante l'azienda assicurasse a chi entrava nelle sue camere blindate che sarebbero stati al sicuro. Inoltre, durante la corsa agli armamenti che ha preceduto la Grande Guerra, l'incessante ricerca del profitto stimolò la creazione di numerose innovazioni in tutto il Commonwealth e tutti i settori della cultura prebellica di cui si ha memoria sono caratterizzati da tali aspetti.

FEDELTÀ AL MARCHIO

Prima della Guerra, molte persone erano fedeli a specifici marchi commerciali. Consciamente o inconsciamente, bevevano Nuka-Cola, guardavano la loro squadra di baseball del cuore, compravano solo cibo proveniente da una certa azienda e interagivano con il mondo in milioni di modi caratterizzati dall'aderenza e dalla lealtà a certi marchi.

Alcune tracce di tutto questo sono sopravvissute perfino alla Grande Guerra. Con i marchi commerciali che avevano saturato la cultura americana, era inevitabile che dopo il conflitto alcuni ricercassero sicurezza e stabilità in quegli stessi simboli. Oggetti collezionabili, uniformi e medagliette recanti loghi di aziende divennero per le persone i simboli attorno ai quali stringersi e riunirsi. L'identità di Diamond City, centrata sul baseball, è una delle massime espressioni del fenomeno osservabili nel Commonwealth, ma trame incentrate su individui aderenti a distorte mitologie basate su marchi commerciali possono ispirare numerose avventure.

STORIA

Boston è inestricabilmente legata alla storia tramite la Guerra d'Indipendenza. Molti luoghi possiedono toponimi, monumenti o altre caratteristiche associate a eroi americani del conflitto. Questi temi tornano in diverse trame riguardanti la zona contaminata. Sia la Confraternita d'Acciaio che l'Istituto cercano di conquistare il Commonwealth invadendolo militarmente o agendo dietro le quinte, mentre i Minutemen proteggono la popolazione civile da tali minacce. Replicare la storia mettendo in scena una battaglia combattuta per respingere una forza di occupazione è una trama perfetta per qualsiasi campagna ambientata nel Commonwealth, in quanto permette ai giocatori di sentirsi parte di un processo generale finalizzato ad assicurare al popolo del Commonwealth un futuro di sicurezza e libertà.

EMANCIPAZIONE

Boston è rimasta ai margini della Guerra Civile Americana, mentre la libertà degli schiavi è un tema importante per avventure ambientate nel Commonwealth. La "ferrovia sotterranea degli schiavi", infatti, passava proprio da Boston, città in cui gli schiavi venivano liberati e inviati segretamente in Canada o in stati liberi. Oggi, i sintetici che tentano di sfuggire all'Istituto vengono aiutati da una versione moderna della stessa ferrovia sotterranea. In effetti, tutti i conflitti incentrati sulla liberazione di individui in catene possono costituire materiale eccellente per costruire trame in cui i giocatori si sentano eroi a pieno titolo, anche se il gamemaster dovrebbe sempre sincerarsi che tutti i giocatori siano a proprio agio con il tema della schiavitù e con metafore narrative collegate alla storia degli afroamericani.

POTERE

La Zona Contaminata è pericolosa. Creature ostili la percorrono notte e giorno, le persone aggrediscono i loro simili per spogliarli dei loro averi e perfino l'acqua contiene particelle radioattive in grado di uccidere chiunque la beva da fonti non purificate. Per questa ragione la gente cerca di ottenere quanto più potere possibile, per godere di un minimo di sicurezza da tutti questi pericoli. I predoni rubano, i coloni cercano di fondare residenze solide e ben difendibili, e pressoché tutti possiedono un'arma di qualche tipo. Per questo molte persone frugano tra i segreti della zona contaminata cercando qualsiasi cosa permetta loro di ottenere, difendere e mantenere il potere. Si potrebbe affermare che chiunque chieda ai personaggi di ricercare qualcosa nel Commonwealth, lo farebbe sempre e comunque per ragioni personali ed egoistiche. Il gamemaster dovrebbe assicurarsi che tali ragioni siano chiare, chiedendosi cosa accadrebbe se quella persona perdesse il proprio potere e passasse da un comportamento meditato a uno disperato.

PERSONAGGI DELLA ZONA CONTAMINATA

Il gamemaster dovrebbe tenere presente che i temi esposti sopra non sono importanti solamente per le trame create dal gamemaster. Durante la creazione del personaggio sarebbe opportuno discutere dei temi e dei modelli disponibili per i personaggi. Molti giocatori potrebbero scegliere di creare un personaggio legato a uno o più temi tra quelli elencati, per renderlo unico e profondamente ancorato al mondo di *Fallout*.

Shirts
Palms
Reads

★ *Capitolo Nove* ★

IL GAMEMASTER

GESTIRE LE REGOLE . . 314
SICUREZZA E CONSENSO . . 318
L'ESPERIENZA DI FALLOUT . . 320
MISSIONI E CAMPAGNE . . 324

Capitolo Nove

IL GAMEMASTER

GESTIRE LE REGOLE

Sebbene le regole base di ***Fallout: Il Gioco di Ruolo*** siano descritte nel *Capitolo 1: Regole Base* e i Conflitti nel *Capitolo* 2, saper quando richiedere una prova di abilità e altri tiri di dado è sempre una scelta lasciata alla discrezione del gamemaster, dipendente dal suo stile di gioco. Potrebbe apparire chiaro da una missione già scritta o strutturata, ma a volte le scelte di un giocatore potrebbero non corrispondere a una scelta di gioco precisa o potrebbero non suggerire quali regole applicare. Ricordate sempre che le regole presentate in questo libro vanno concepite come indicazioni anziché come regole da applicare in modo ferreo e immediato, e il gamemaster ha sempre il diritto di alterare, ignorare o persino abbandonare certe regole in base alla situazione. Un gioco di ruolo dovrebbe sempre essere divertente: se le regole risultano di ostacolo, il gamemaster può liberamente cambiarle e adattarle ai suoi scopi.

I consigli seguenti aiuteranno il gamemaster a decidere in quali situazioni richiedere le prove e come strutturarle utilizzando i capitoli delle regole di questo libro.

PROVE DI ABILITÀ

Ogni volta che sussiste un dubbio sul successo delle azioni di un personaggio, quando un fallimento o una complicazione possono risultare interessanti o quando il grado di successo ottenuto è importante, è possibile usare le prove di abilità per risolvere quelle azioni. Una prova rappresenta una singola attività in cui si tenta di superare un problema o in cui esiste una qualche forma di conflitto. Le prove dovrebbero essere azioni da tentare in un'unica soluzione, in un breve lasso di tempo: riparare una pistola, curare una ferita, frugare tra le macerie di un palazzo in rovina, scassinare una serratura e così via.

DIFFICOLTÀ DEL COMPITO

Quando il gamemaster chiede a un giocatore di tirare la sua riserva di dadi d20 per una prova, definisce anche la difficoltà, vale a dire il numero di successi di cui ha bisogno per superare la prova. La difficoltà indica quanto è impegnativa la prova in base alle circostanze della scena. Certi elementi come un ambiente pericoloso, l'uso di informazioni parziali, un personaggio impreparato o la mancanza di strumenti appropriati possono aumentare la difficoltà delle prove.

Esempi di Aumento della Difficoltà

SITUAZIONE DI ESEMPIO	AUMENTO DI DIFFICOLTÀ
Il personaggio giocante soffre la fame	+1 difficoltà alle prove basate su Forza
Illuminazione fioca o oscurità	+1 difficoltà alle prove basate su Percezione
Il personaggio giocante non è dotato degli abiti adatti	+1 difficoltà alle prove basate su Costituzione
Un personaggio non giocante cova rancore verso il personaggio del giocatore	+1 difficoltà alle prove basate su Carisma
Certe conoscenze sono particolarmente complesse o sperimentali	+1 difficoltà alle prove basate su Intelligenza
Il personaggio giocante si trova al centro di una tempesta di radiazioni	+1 difficoltà alle prove basate su Agilità

Esistono varie circostanze che possono influenzare una prova di abilità e il loro impatto totale sulla difficoltà potrebbe obbligare i giocatori a tentare di ottenere 4, 5 o perfino più successi. Ma è raccomandabile usare prudenza nell'iniziare un incontro usando difficoltà elevate: potrebbe non essere il momento più appropriato nell'arco della missione. Esiste sempre l'opportunità di aumentare le difficoltà man mano che l'azione prosegue, usando variabili come le complicazioni e le ferite critiche. Forse i giocatori avranno bisogno di informazioni cruciali o di un esito specifico affinché la missione possa progredire e l'esito di una singola prova di abilità non dovrebbe bloccare questi progressi. Il gamemaster può consentire ai giocatori di avere successo a un costo, o perfino decidere di non chiedere nessuna prova di abilità.

Anche l'umore del gruppo può essere utile per stimare la difficoltà delle prove. A pochi gruppi piace dover superare prove a difficoltà quattro o cinque, ma c'è anche chi adora la possibilità di uscire trionfanti o di subire conseguenze severe di fronte a una sfida. A volte il gruppo potrebbe semplicemente avere una brutta serata e fare dei tiri particolarmente sfortunati: in quel caso, nessuno avrà un'opinione sminuita del gamemaster se concede comunque qualche successo affinché la storia possa continuare a essere divertente.

PROVE A DIFFICOLTÀ ZERO

Le prove a difficoltà 0 (pag. 15) sono l'ideale quando non c'è bisogno di fare troppa pressione sui PG o il compito è minimale, ma quello che conta è la qualità del successo, vale a dire quanto efficacemente svolgono il compito. Se un compito ha difficoltà 0, i giocatori non devono tirare: superano la prova automaticamente senza rischiare complicazioni. Tuttavia, dato che non effettuano un tiro, non possono spendere o generare Punti Azione.

A discrezione del GM, i giocatori possono comunque scegliere di tirare i dadi contro una difficoltà pari a 0 e generare PA normalmente; dato che sono richiesti zero successi, ogni successo ottenuto diventa un PA. Ma questo comparta anche un normale rischio di complicazioni.

COMPLICAZIONI

Quando un giocatore ottiene 1 al tiro di un d20, mette a segno due successi con quel dado invece di uno e quei successi contano al fine della difficoltà che cerca di eguagliare o superare; ma quando un dado ottiene un 20 come risultato, il gamemaster ha il potere di introdurre nuove circostanze nella missione che renderanno le cose più difficili al giocatore da quel momento in poi.

Il gamemaster può usare una complicazione per creare al personaggio un problema immediato correlato all'azione appena intrapresa, qualcosa che sia d'ostacolo ai personaggi giocanti coinvolti. Le complicazioni aumentano di 1 la difficoltà delle prove di abilità correlate, cosa che può anche rendere la prova di abilità in questione impossibile. Durante un tentativo di hackeraggio, un personaggio giocante potrebbe perdere l'accesso una volta recuperata l'informazione che cercava oppure durante un combattimento potrebbe restare disarmato quando la sua arma da mischia o la sua pistola cade a terra. Durante un tentativo di medicare una gamba, una complicazione potrebbe generare un'infezione. Tutti questi esempi sono correlati alla prova di abilità, ma non trasformano il successo in fallimento: rendono solo più complicata la prosecuzione delle prove correlate.

Non è necessario dire ai giocatori qual è la complicazione fin dall'inizio: basterà annotarsela per inserirla in gioco successivamente. Se al gamemaster non viene in mente niente, può sempre scegliere di ottenere 1 Punto Azione che userà successivamente con i suoi PNG.

AUMENTARE L'INTERVALLO DELLE COMPLICAZIONI

Quando il gamemaster vuole rendere una determinata azione più rischiosa anziché più difficile, può aumentare l'intervallo dei risultati del d20 che generano complicazioni. Può aumentare l'intervallo delle complicazioni da 1 a 5. Per ogni incremento dell'intervallo delle complicazioni, viene a crearsi una complicazione nel caso dei risultati del d20 elencati nella tabella "Intervalli delle Complicazioni".

Intervalli delle Complicazioni

INTERVALLO DELLE COMPLICAZIONI	COMPLICAZIONI GENERATE CON UN ...
1	20
2	19–20
3	18–20
4	17–20
5	16–20

RIUSCIRE A CARO PREZZO

Un modo per portare avanti l'azione dopo un tiro fallito o quando la base del successo consiste nel determinare se i personaggi hanno evitato gli eventuali imprevisti nella risoluzione delle loro azioni, il gamemaster può offrire ai giocatori il **riuscire a caro prezzo**. Il successo a un costo significa che i giocatori hanno la possibilità di trasformare un tiro fallito in un tiro riuscito, ma che così facendo subiranno una complicazione. È una loro decisione, ma a volte è una decisione necessaria.

Riuscire a caro prezzo è la soluzione ideale quando il gamemaster vuole misurare il costo del successo per un personaggio: cosa ha dovuto rinunciare pur di raggiungere il suo obiettivo; l'equipaggiamento o le scorte che ha sacrificato per completare l'azione quando la sua semplice abilità non è bastata.

Il gamemaster potrebbe anche decidere che il costo sia superiore a una singola complicazione: per esempio, per avere successo in una prova difficile, i personaggi giocanti potrebbero generare 2 o 3 complicazioni. Dovrà sempre comunicare ai giocatori in anticipo il prezzo da pagare e i giocatori avranno sempre l'opzione di fallire una prova che potrebbe riuscire a caro prezzo.

PUNTI AZIONE

I Punti Azione (PA) sono uno strumento che permette sia al gamemaster che ai giocatori di avere successo con stile e ricompensa i tiri più riusciti. I PA formano una riserva di gruppo a cui chiunque può accedere e incoraggia la coesione del gruppo, in quanto il successo di un giocatore può aiutare un altro ad avere successo a sua volta.

Il *Capitolo 1: Regole Base* elenca i modi di spendere PA a pag. 18, ma quella lista non deve essere considerata esaustiva. Nel corso del gioco, qualcuno potrebbe proporre un modo di usare i PA per migliorare il proprio successo o cambiare la scena in qualche modo: purché la proposta sia adatta alle atmosfere di *Fallout* e abbia un senso, il gamemaster può approvarla. Dovrebbe anzi incoraggiare i modi più originali e creativi di spendere PA se gradisce un gioco a trazione narrativa, usando i PA assieme alla Fortuna come strumento narrativo anziché come strumento meccanico che fornisca ulteriori azioni, riserve di dadi più grandi o maggiori danni da infliggere.

OTTENERE ALTRI PUNTI AZIONE

Il gamemaster genera PA aggiuntivi proprio come i giocatori: quando ottiene più successi di quelli necessari in una prova di abilità di un PNG. Ma può ottenere PA anche quando i giocatori usano l'opzione *Comprare Dadi Senza Punti Azione*. Se i giocatori non hanno abbastanza PA per comprare altri d20 per le loro prove di abilità, il gamemaster può incoraggiarli a generare Punti Azione per la sua riserva personale. Per ogni punto che desiderano spendere, il gamemaster aggiunge 1 punto alla propria riserva di PA.

Questo scambio di Punti Azione è essenziale per il flusso del gioco e il gamemaster dovrebbe incoraggiarlo più spesso possibile. Generando altri PA può alzare la posta in gioco degli incontri, incrementare la difficoltà, fornire complicazioni e preparare scene che offrano sfide più impegnative ai giocatori.

Il gamemaster inizia ogni missione con un Punto Azione per ogni personaggio giocante che inizia la missione. Questo gli permette di avere una riserva di PA disponibile fin dall'inizio della partita.

Come Spendere i Punti Azione del Gamemaster

- **Comprare d20 (1–6 PA):** Il gamemaster compra d20 bonus per la prova di un PNG. Il costo aumenta per ogni dado acquistato: il primo dado costa 1 PA, il secondo ne costa 2 e il terzo ne costa 3. Non è possibile tirare più di tre d20 bonus in una singola prova, inclusi gli eventuali d20 dovuti a talenti e tratti.
- **Effettuare un'Azione Minore Aggiuntiva (1 PA):** Nel proprio turno, un PNG effettua un'azione minore. Ogni PNG può effettuare soltanto un totale di 2 azioni minori nel proprio turno in un singolo round.
- **Effettuare un'Azione Maggiore Aggiuntiva (2 PA):** Nel proprio turno, un PNG effettua un'azione maggiore. Ogni PNG può effettuare soltanto un totale di 2 azioni maggiori nel proprio turno in un singolo round.
- **Aggiungere Danni Extra (1-3 PA):** Nel caso di un attacco in mischia o con un'arma da lancio effettuato con successo, il gamemaster può spendere PA per aggiungere 1 per ogni PA speso, fino a un massimo di +3 per 3 PA.

PROVE CONTRAPPOSTE

Le prove contrapposte si risolvono come le normali prove di abilità, con la differenza che c'è una forza attiva a opporsi agli sforzi dei personaggi giocanti. Sia il gamemaster che i giocatori tirano i dadi e confrontano i successi.

Le prove contrapposte vanno tirate soltanto quando ci sono dei PNG che oppongono resistenza. I fattori ambientali come le radiazioni e il tempo atmosferico dovrebbero soltanto alzare la difficoltà delle prove. Una prova contrapposta è un'ottima occasione che il gamemaster ha per mettere in evidenza i PNG più importanti attraverso i tiri dei dadi, oltre che attraverso l'interpretazione. In questo modo il gamemaster può puntare i riflettori sugli avversari principali e può anche avere l'opportunità di sviluppare dei PA in più, se il PNG se la cava particolarmente bene. Le prove contrapposte vanno usate soprattutto nei momenti di conflitto diretto ma non letale, quando sia il personaggio giocante che il PNG cercano di raggiungere lo stesso obiettivo o tentano di resistere agli sforzi di qualcuno che vuole raggiungere il proprio.

Il gamemaster dovrà tenere a mente l'ordine in cui risolvere le prove contrapposte. Prima risolve la propria prova, comprando gli eventuali dadi che desidera e poi generando i successi; così facendo stabilisce una difficoltà per la prova del giocatore. Poi si risolve la prova del giocatore normalmente, confrontandola con la difficoltà stabilita dal gamemaster. Se il giocatore supera la prova, completa la sua azione contro gli sforzi del PNG e genera PA se ottiene dei successi extra. Se il giocatore fallisce, il gamemaster può generare PA in base alla differenza tra la difficoltà e il numero di successi ottenuti. Non può verificarsi una parità, perché se il tiro del giocatore eguaglia la difficoltà stabilita dal tiro del gamemaster, è il giocatore a vincere la prova contrapposta.

SICUREZZA E CONSENSO

È importante per un gamemaster capire che il gioco di ruolo può essere un'esperienza personale. I giocatori che siedono al tavolo fanno un grande atto di fiducia nei suoi confronti: confidano che la storia di sua creazione sarà bella e che i loro limiti personali saranno rispettati. Il GM ha il compito di assicurarsi che chi gioca con lui si senta al sicuro e a suo agio nel corso dell'esperienza di gioco.

'NO' ASSOLUTI E RELATIVI

Un ottimo modo per iniziare una campagna da un punto di partenza sicuro è discutere il tono che tutti sperano di trovare nel gioco, accordandosi sulle aspettative nei confronti del gioco che il GM condurrà. A certi giocatori piace addentrarsi nei temi più forti e oscuri, mentre altri preferiscono un approccio più scanzonato. Tutte le opzioni vanno bene, ciò che conta è che il gruppo sappia a cosa andrà incontro. Il gamemaster dovrà assicurarsi che tutti siano soddisfatti prima di iniziare a giocare.

Partecipare a una discussione di pre-gioco sugli obiettivi e le aspettative della campagna, generalmente definita **sessione zero**, è anche un buon modo per discutere con i giocatori di cosa preferiscono in termini di contenuti, usando un metodo chiamato Linee e Veli. Basta chiedere ai giocatori se ci sono delle situazioni che non vogliono vedere nel gioco o se ci sono degli argomenti che non sono graditi. Se un giocatore nomina un argomento che per lui è un "no assoluto", quell'argomento non dovrebbe mai comparire nel gioco. Dopo averne parlato, il GM saprà che deve evitare quell'argomento del tutto.

I "no" relativi riguardano quegli argomenti che ai giocatori possono andare bene, ma che è meglio non trattare direttamente nel corso del gioco: possono essere menzionati indirettamente o accadere "fuori scena". Il gamemaster dovrà trattare questi soggetti con molta cura, facendo attenzione al consenso dei giocatori e spesso descrivendoli solo in modo indiretto.

Bisogna infine ricordare che queste preferenze possono cambiare nel corso del tempo, quindi è bene prendere in considerazione qualche alterazione nei tempi successivi.

"Ma Noi Non Abbiamo Bisogno di Regole sulla Sicurezza!"

Un gamemaster potrebbe pensare che non ci sia niente di discutibile nella sua campagna, ma la serie di *Fallout* ha trattato molti argomenti difficili. Non si parla solo di Vault vuoti e di creature mutate in modo grottesco, ma anche di temi come un mondo bruciato dal fuoco nucleare, di sopravvissuti rimasti con poca fiducia, risorse e speranza... Certe descrizioni delle scene più violente, tipiche dell'ambiente crudele della Zona Contaminata, possono apparire inquietanti e gratuite agli occhi di certe persone.

E il punto è che nessun gamemaster può conoscere la vita interiore dei suoi giocatori. Nella metà dei casi, nemmeno i giocatori stessi conosceranno la loro reazione a qualcosa finché non si imbattono in quella cosa. Quindi meglio eccedere in cautela: un giocatore non ha l'obbligo di 'farsene una ragione' per il bene della prosecuzione del gioco. Non va mai dimenticato che tutti quelli che siedono al tavolo lo fanno per divertirsi. Lo sforzo per garantire uno stile di gioco sicuro è minimale e può evitare che la campagna si concluda nel modo sbagliato.

Sessione Zero

Una sessione zero è un ottimo modo per lanciare la propria campagna o per preparare una serie breve oppure un'avventura autoconclusiva. Nel corso di questa sessione si creano i personaggi, si parla delle aspettative dei giocatori nei confronti del gioco e si esaminano gli eventuali contenuti delicati o gli strumenti di sicurezza che si desidera usare. Si prendono inoltre appunti su come modificare leggermente la storia in base a tutti i personaggi che sono stati creati.

Non si inizia a giocare la prima missione durante la sessione zero: si pianifica la campagna, ci si prepara a giocare e si alza l'hype per la prima sessione di gioco.

Se dovete condurre una sessione di gioco a un evento o a una convention, forse non avrete tempo per una sessione zero, quindi è importante menzionare i contenuti delicati nella presentazione del gioco, elencandoli come farebbe un film o una serie televisiva. Per esempio, la serie di videogame di *Fallout* ha una classificazione ESRB Matura e mette in guardia gli utenti sulla presenza di sangue e morti, violenza intensa, linguaggio forte e uso di droghe.

COGLIERE I SEGNALI

Se il gruppo gioca in presenza (anziché online) e il GM sta per trattare un argomento che potrebbe risultare difficile (come per esempio un "velo"), è importante rallentare il ritmo del gioco affinché il gamemaster possa farsi un'idea su cosa provano i giocatori. È possibile farlo anche giocando online, attraverso la webcam o ascoltando attentamente lo stream audio.

Esistono molti segni con cui un giocatore può indicare che non si sente a suo agio durante lo svolgimento di una scena. Tali segni potrebbero includere:

- Appoggiarsi allo schienale della sedia, come per ritrarsi
- Incrociare le braccia al petto
- Ridere nervosamente
- Restare a lungo in silenzio
- Guardarsi intorno o distogliere lo sguardo dal resto del gruppo

Se il GM nota alcuni di questi segni, dovrebbe mettere il gioco in pausa e controllare come stanno i giocatori, chiedendo se va bene continuare. Se qualche giocatore esita, è meglio fermarsi. Un giocatore a volte non dice esplicitamente che si sente a disagio: per evitare di finire sotto i riflettori potrebbe non rispondere onestamente sotto la pressione del momento. In caso di dubbi, meglio eccedere nella prudenza e continuare a controllare.

PREMERE IL TASTO PAUSA

Questo sistema è una combinazione del Cambio di Copione, uno strumento di sicurezza ideato da Beau Jágr Sheldon, e della Carta-X ideata da John Stavropoulos. Si mette sul tavolo un biglietto con un simbolo di 'pausa' a portata di mano di tutti i giocatori. Tutti i partecipanti al gioco, incluso il gamemaster, possono mettere in pausa l'azione in qualsiasi momento toccando il biglietto o semplicemente dicendo "pausa". Un giocatore può scegliere di farlo se si sente a disagio o semplicemente se ha bisogno di riordinare le idee. Il gamemaster può mettere in pausa la scena se pensa che un giocatore si senta a disagio o se ha bisogno di qualche secondo per pianificare o per riflettere a fondo su qualcosa.

Questo consente a tutti di riprendere fiato in occasione di quella che è essenzialmente soltanto una piccola interruzione. Quando tutti tornano al tavolo e si sentono pronti a continuare, il gruppo ha l'opzione di "riprendere" da dove si era interrotto, di proseguire in "avanzamento veloce" per passare oltre gli eventuali contenuti sgraditi o di "riavvolgere" per tornare a prima della comparsa di quei contenuti, in modo da alterarli o cambiarli.

GESTIRE IL DISAGIO

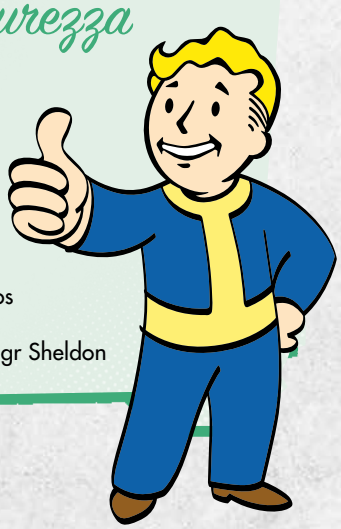
Quando un giocatore fa capire che si trova a disagio di fronte a un certo argomento, gli altri partecipanti al gioco potrebbero essere tentati di chiedere perché, o quale contenuto specifico il giocatore ha trovato discutibile. Questo va evitato: non è piacevole per un partecipante a una serata di gioco essere interrogato sulle sue paure o fobie. Tutti i presenti al tavolo dovrebbero sforzarsi di mostrare rispetto nei confronti degli altri giocatori.

A volte qualcuno potrebbe scoprire di sentirsi a disagio nei confronti di qualcosa soltanto quando quel qualcosa fa la sua comparsa ed è importante rispettare anche questi casi. Un giocatore potrebbe avere dichiarato di non avere nessun problema con le scene di estrema violenza, per poi scoprire che le descrizioni di quelle scene lo mettono a disagio. Se questo accade nel bel mezzo di una sessione, il GM dovrà trattarlo come ogni altra forma di disagio e adattare il gioco di conseguenza.

Dopo la sessione, il gamemaster può consultarsi brevemente con gli altri giocatori per valutare se la sua conduzione li mette a loro agio, controllare se ci sono dei problemi e soprattutto se tutti si stanno ancora divertendo.

Strumenti di Sicurezza Consigliati

- Sessione Zero
- Linee e Veli
- Avvertenze sui Contenuti
- La Carta X di John Stavropoulos
- Cambio di Copione di Beau Jágr Sheldon



L'ESPERIENZA DI FALLOUT

La vita di tutti i giorni nella Zona Contaminata può essere impegnativa e non c'è da sorprendersi se molti abitanti non escono mai dalla relativa sicurezza dei loro insediamenti. La Zona Contaminata vera e propria include numerosi insediamenti che fungono da bastioni e fortificazioni contro le onnipresenti minacce che si annidano nelle terre selvagge: animali infestati dalle radiazioni, mutanti vendicativi e predoni infuriati. Esistono insediamenti di grandezze molto diverse, dalle piccole tenute agricole, grandi quanto basta da ospitare una singola famiglia, a quelle su grande scala come New Vegas.

Quando caddero le bombe, la mappa degli Stati Uniti cambiò per sempre. Molte grandi città smisero di esistere: di esse rimase solo lo scheletro, in forma di un ammasso di edifici pericolanti. Alcuni coloni rimangono nei pressi di queste rovine e hanno eretto le loro abitazioni nei paraggi, spesso nel tentativo di emulare "i bei vecchi tempi". Altri, nel frattempo, hanno deciso di fondare una nuova dimora nelle aree rurali.

La Zona Contaminata è ben più di un semplice scenario: è una parte importante dell'esperienza che rende *Fallout* un'ambientazione unica. La Zona Contaminata è un personaggio al pari di quelli dei giocatori seduti al tavolo. Basta prendere una mappa degli Stati Uniti anteguerra e sovrapporla alla Zona Contaminata per vedere in un batter d'occhio fino a che punto le bombe hanno cambiato la faccia della terra. La cosa importante da ricordare, tuttavia, è che la Guerra non è stata un fenomeno naturale: è stata provocata dalle scelte degli umani. Anche dopo due secoli, le conseguenze delle scelte fatte continuano a cambiare il mondo circostante. L'esempio più evidente è la possibilità che il paese di Megaton sia spazzato via oppure no, ma tutta la serie di *Fallout* è costellata di molte altre scelte che hanno un impatto sulla Zona Contaminata e su coloro che la abitano.

Quando il GM crea una missione ambientata nel mondo di ***Fallout***, non deve limitarsi a pensare all'ubicazione degli edifici e alla presenza di creature radioattive che si nascondono al loro interno. Dovrebbe anche riflettere sul modo in cui le scelte dei personaggi giocanti e dei suoi PNG hanno cambiato il territorio della Zona Contaminata. Ogni cosa, dalle strade polverose abbandonate da tempo e usate in passato dai mercanti, fino alle fortezze blindate in acciaio nuove di zecca che sembrano sorte nel corso di una notte, può raccontare una storia che stuzzicherà sicuramente l'immaginazione dei giocatori.

Quando crea le sue sessioni di ***Fallout***, il gamemaster deve interrogarsi su quale regione del paese i suoi personaggi giocanti visiteranno. In ***Fallout 4*** i giocatori esplorano quello che rimane dei Giardini Pubblici di Boston e vedono le rovine di Bunker Hill. Nelle sessioni di gioco, il GM può scegliere di mostrare altre aree. Ognuna impartisce al gioco un'atmosfera e uno stile del tutto diversi. I grattacieli e i monumenti che i giocatori conoscono bene sono stati riadattati in bunker improvvisati? Sono stati spogliati delle armi e del resto del metallo nel corso dei molti decenni di saccheggi?

Proprio come le costruzioni, anche le creature della Zona Contaminata possono essere ben più di semplici mostri erranti. Proprio come il territorio, anche i loro interi corpi sono stati alterati dalle radiazioni delle detonazioni atomiche di molte generazioni fa. Nonostante questo, si comportano ancora come dei veri predatori: hanno un territorio da proteggere e sentono il bisogno di andare a caccia per cibarsi. Il GM può sfruttare tutto questo per creare non solo delle missioni intriganti, ma anche delle situazioni d'impatto in cui le decisioni dei giocatori conteranno davvero. Forse un'area è diventata un terreno di caccia ricco e abbondante per certe creature mutanti come gli scorpioni radioattivi giganti o qualcosa del genere, e i PG vengono inviati a determinare cos'è che li attira in questa regione. Come reagiranno questi predatori se il loro territorio di caccia inizia a spopolarsi? Forse attaccheranno le fattorie esterne o i mercanti di rottami, seminando la paura tra gli abitanti degli insediamenti locali? Ovviamente i giocatori potrebbero decidere di sterminare questi predatori, ma una volta tolte di mezzo quelle creature, cos'altro potrebbe giungere a occupare quella parte della Zona Contaminata?

I VAULT

La Zona Contaminata è pericolosa, ma è raro che i topi radioattivi costituiscano la minaccia più grave. Nella maggior parte dei casi, le creature più pericolose che si incontrano sono gli altri abitanti della zona. Anche se molti insediamenti sorgono attorno a una piccola comunità allo scopo di vivere assieme e proteggersi reciprocamente, altri offrono un'immagine molto più crudele di ciò che l'umanità ha da offrire.

Sotto molti aspetti, la Zona Contaminata diventa una tela in bianco per la gente che ci vive dentro. Non avendo un parametro centrale che indichi come gestire la società, gli abitanti della Zona Contaminata spesso scelgono di crearsene uno da soli. I Vault della Vault-Tec sono un eloquente esempio al riguardo. Ognuno dei Vault disseminati per il territorio ha il potenziale di rappresentare una cultura a sé stante, interamente separata dal mondo esterno. Senza la minaccia di interferenze esterne, la Vault-Tec riuscì a creare un sistema limitato, popolato da cavie ottimali. La serie di ***Fallout*** presenta vari esempi della tetra sorte che ha reclamato alcuni di questi Vault: in certi casi, i loro abitanti sono stati esposti a una fuga di radiazioni, droghe psicotrope, messaggi subliminali o più semplicemente sono stati sottoposti a lavorare sotto lo sguardo onnipresente del soprintendente, come nel caso del Vault 101. Tuttavia, esistono anche delle eccezioni: certi Vault, come il Vault 15 e la sua popolazione cosmopolita, riuscirono a prosperare.

Il GM è libero di creare qualsiasi Vault desideri. Non deve necessariamente limitarsi alla categoria degli esperimenti folli condotti su un gruppo di ignare cavie da laboratorio. Può ispirarsi anche ai vari sistemi socio-politici che la Vault-Tec forse voleva esplorare. Il GM può creare un suo Vault che sia memorabile (e sperimentale) unendo insieme più forme di governo, come per esempio un Vault che si basi sui principi della cyberocrazia (governato da un computer nel rispetto del suo codice programmato), mescolato a elementi democratici o dispotici, in base alle sue preferenze. Inoltre, nessun sistema è permanente, ovviamente, e un GM astuto può anche stabilire un Vault con una rotazione dei vari sistemi politici, come quelli presenti nell'anarco-sindacalismo o quelli che caratterizzarono le rivoluzioni sociali più violente della storia.

All'esterno dei Vault, non c'è niente che impedisca a chi vive nella Zona Contaminata di formare grossi gruppi e vivere assieme. In certi casi i sopravvissuti formano degli insediamenti, erigono mura o case per tenere a bada le bestie radioattive e tentano come possono di condurre una vita pacifica. Chi viaggia per la Zona Contaminata abbastanza a lungo si imbatterà in molti di questi insediamenti, ognuno diverso dall'altro. Alcuni accolgono gli stranieri a braccia aperte. Altri tendono ad allontanare i nuovi visitatori con una sonora raffica di colpi di fucile.

Prima o poi i personaggi giocanti finiranno per imbattersi in persone che non si limitano a tentare di sopravvivere e basta. È pressoché impossibile viaggiare troppo a lungo senza incontrare almeno qualche membro della Confraternita d'Acciaio, le cui basi sono disseminate per tutta la Zona Contaminata. I membri dei Figli dell'Atomo, intanto, viaggiano da un insediamento all'altro, fondano chiese e diffondono il verbo. Altri, nel frattempo, si comportano meno amichevolmente: i predoni tendono ad agire con opportunismo, pronti a impossessarsi di ogni tratto di territorio a disposizione e a difenderlo fino all'ultimo respiro. Ognuno di questi gruppi offre ai PG un tipo diverso di esperienza o di rischio, nonché una vasta gamma di missioni diverse che potrebbero nascere dalle loro interazioni!

Quando il gamemaster crea delle missioni collegate alle fazioni dovrà interrogarsi sui bisogni e sulle filosofie della fazione con cui i PG interagiranno. Sebbene la Confraternita d'Acciaio sia famigerata per brandire armi devastanti e indossare Armature Atomiche, la mentalità dei suoi membri è molto diversa dai Railroad. Pensando al tipo di storia che vuole raccontare con la sua missione, capirà presto quale impatto la storia avrà sul tono delle sue avventure. Potrebbe trattarsi di qualcosa di diretto come "uccidete tutti quelli che incontrate", "non fate del male a nessuno e assicuratevi che nessuno vi veda", o "non uccidete nessuno, fate del male solo se necessario, ma assicuratevi che ricordino chi siete e che con noi non si scherza!" Il GM dovrebbe prendersi il tempo necessario per riflettere sul ruolo delle fazioni nelle missioni e discuterne con i giocatori prima che la sessione inizi.

LE SCELTE CONTANO

Una delle cose migliori dei giochi di ruolo è l'impatto che le decisioni dei giocatori hanno sul mondo narrativo. Se le scelte che i PG hanno fatto li hanno condotti in un luogo dove sono considerati dei nemici dell'Enclave, chi dice che non ci sia modo di tornare indietro? Forse al gruppo viene offerta una possibilità di tornare nelle grazie dei suoi direttori... anche se i rischi saranno indubbiamente alti.

Più alta è la posta in gioco, maggiori saranno i rischi e più abbondanti le ricompense. Il GM ha pieno titolo di proporre delle scelte ardue ai suoi giocatori, sotto forma di decisioni nel corso di una missione, spesso senza nessuna soluzione perfetta. Per esempio: correranno il rischio di inimicarsi l'Istituto, anche se lavorare per i Railroad è la cosa più giusta da fare?

Ovviamente, non tutti i gruppi della Zona Contaminata desiderano fare amicizia con i personaggi. C'è chi si accontenta di impadronirsi di tutto quello che può e di lasciare gli altri a languire nella polvere. Può essere un peccato, certo, ma all'esterno dei Vault non esiste nessuna garanzia di sicurezza (e nemmeno all'interno, se è per questo).

UMORISMO NERO

È tipico della natura umana trovare il lato umoristico delle situazioni più nere e non c'è niente di più nero della potenziale fine di tutte le forme di vita come le conosciamo. La serie di *Fallout* è ricca di momenti umoristici, che si tratti degli sporadici e lapidari commenti sarcastici di un Mister Handy normalmente allegro e gioviale o della tragica storia dell'unico abitante del Vault 77 e della sua collezione di marionette.

Per creare una perfetta atmosfera in stile *Fallout,* il GM può inserire qualche momento di umorismo macabro qua e là. Il modo migliore per rendere l'umorismo pregnante è quello di usarlo raramente: così facendo, quei piccoli momenti diventano di gran lunga più memorabili. Sarà importante anche non calcare troppo la mano su quei momenti: se i giocatori colgono la battuta, la apprezzeranno, ma se non la colgono, insistere ripetutamente su quella battuta è un modo sicuro per rovinarla quanto spiegarla.

L'umorismo in *Fallout* tende a essere pungente. Sono rari i casi di gag fisiche, a meno che qualcuno non le attiri su di sé in base a una qualche forma di giustizia poetica. Un predone presuntuoso e pieno di sé che decide di dimostrare il suo coraggio partendo da solo per uccidere un supermutante potentissimo e iper-corazzato e finisce per esserne divorato è un'osservazione molto più sagace sull'arroganza umana di un supermutante che si limita a mangiare un civile indifeso. Quando c'è in ballo il destino crudele che attende un personaggio non giocante, è sempre meglio fare umorismo partendo dai più "agiati".

Allo stesso modo, è possibile usare l'umorismo di *Fallout* per mettere in evidenza le peculiarità e i difetti della nostra società. C'è un motivo se la pubblicità della Nuka-Cola compare su ogni tabellone annerito e consumato della Zona Contaminata: prima della guerra veniva prodotta in quantità smisurate e la pubblicità era una presenza costante nella vita quotidiana di tutti. Questo è un commento alquanto pungente sull'eccessivo affidamento alla pubblicità che le industrie fanno nella società capitalista post-bellica: dopotutto, l'umorismo migliore è sempre quello che ha qualcosa da dire. C'è poco da meravigliarsi, quindi, se così tante fazioni della Zona Contaminata guardano con nostalgia ai bei tempi andati. Il GM può chiedersi cos'altro potrebbe essere sopravvissuto alle bombe e cosa avrebbero tali oggetti da dire sulla nostra società.

MISSIONI E CAMPAGNE

Creare le missioni per un gruppo di avventurieri impazienti può sembrare un'impresa intimidatoria all'inizio. I giocatori cercano sempre cose interessanti da fare e i personaggi si sforzano costantemente di sopravvivere. Il compito del gamemaster è assicurarsi che ci sia sempre un lavoro da fare, una missione a cui partecipare e un branco di ghoul scatenati da cui fuggire. Può sembrare un compito impegnativo, ma in realtà è sorprendentemente facile!

Quando il GM ha un'idea per una missione da proporre ai giocatori, può suddividerla in più passi facilmente gestibili. Quindi, fintanto che aderisce alla struttura, niente può andare male. In teoria, ogni missione intrapresa dal gruppo dovrebbe durare dalle tre alle cinque ore e solitamente dovrebbe coprire una sessione di gioco. Quindi una missione potrebbe spaziare tra i temi più disparati, da 'fuggire dal Vault 101' a 'uccidere gli schiavisti rintanati nel Super-Duper Mart' fino a 'consegnare il tributo al capo dei predoni'. Anche se non è strettamente obbligatorio completare queste missioni nell'arco di una serata, strutturandole in questo modo tutto risulterà più facile e gestibile.

D'altro canto, il GM potrebbe già avere una grande idea per una campagna lunga, ma anche in quel caso il tutto è composto da una serie di passi più piccoli. Il modo migliore di pensarci è ricordare la propria esperienza in uno qualsiasi dei giochi di *Fallout*. Ognuno include una missione principale composta da vari passi più piccoli. Ognuna di queste missioni è molto simile a quelle che i personaggi finiranno per compiere per i vari abitanti della Zona Contaminata, ma sono tutte collegate e vanno a comporre una storia più grande. Il GM potrebbe avere un'idea per una missione principale personale. In questo caso è importante che si prenda il tempo che serve per portarla avanti e permette alla campagna di svilupparsi attraverso una serie di imprese più piccole, proprio come quelle di un tradizionale videogioco di *Fallout*.

STRUTTURA DELLE MISSIONI

Presto discuteremo delle campagne, ma per ora diamo un'occhiata a come progettare le missioni di ***Fallout***. I dettagli di una missione possono essere quasi infiniti, ma possono essere raggruppati in alcune categorie generali.

UCCIDERE QUALCOSA

Ai PG può venire chiesto di uccidere qualcosa, qualcuno, o un gruppo di bersagli. La Zona Contaminata è un luogo letale e le vite valgono davvero poco... ma abbastanza da permettere alla persona giusta di guadagnarsi da vivere. Quasi tutte le sessioni di ***Fallout*** includono qualche combattimento, quindi questa può essere una buona scelta per quei GM che devono ancora prendere le misure con la struttura delle missioni. Alcune missioni in questa categoria possono essere:

- Eliminare il capo di una banda di predoni nelle vicinanze, assieme a tutto il resto della banda.
- Spazzare via i supermutanti che fanno i prepotenti nei pressi del Boston Common.
- Togliere di mezzo con discrezione il rivale politico di un paladino della Confraternita d'Acciaio.
- Sopprimere uno sciame di stingwing affinché i mercanti possano transitare sull'autostrada.

RECUPERARE QUALCOSA

I PG possono essere incaricati di introdursi di soppiatto o di fare irruzione in un luogo specifico per recuperare un oggetto, una persona o delle informazioni. Più interessante e insolito è l'oggetto al centro della missione, meglio è. Per rendere il tutto più intrigante, l'oggetto da recuperare può essere situato in un'area insolita o pericolosa. Potrebbe trattarsi di qualcosa di questo tipo:

- Recarsi in un Vault abbandonato per trovare un bambino scappato di casa.
- Intrufolarsi in una violenta zona di guerra per sottrarre informazioni ai nemici dei Minutemen.
- Scaricare informazioni dal database dell'Istituto.
- Trovare il codice che apre la porta del soprintendente prima che la camera si riempia di gas velenoso.

PARLARE CON QUALCUNO

Ai personaggi giocanti può essere chiesto di incontrarsi con un altro PNG e di parlarci, di apprendere qualcosa da lui, chiedergli di fare qualcosa o interagire socialmente con lui in altri modi. Basta pensare a quante missioni nella serie di *Fallout* siano essenzialmente riconducibili a un semplice 'parla con quella persona': spesso più facile a dirsi che a farsi...

- Convincere il proprio nemico mortale a unire le forze per respingere l'assalto dei predoni.
- Perorare la propria causa presso Desdemona e convincerla che i personaggi non hanno veramente tradito i Railroad.
- Minacciare il capo della banda dei Boomer e convincerlo a farsi indietro.
- Convincere uno scienziato zelante a cedere ai personaggi il risultato delle sue ricerche anziché venderlo.

COMPLETARE UN COMPITO

Ai PG può essere chiesto di riparare dei macchinari, rilevare il livello di radiazioni in un'area, costruire un piccolo avamposto o tentare di portare a termine un altro incarico. Questo è il tipo di missione più ampio in assoluto e può abbracciare una vasta gamma di opzioni, tra cui:

- Riparare un robot sentinella affinché vigili sulla biblioteca pubblica.
- Disinnescare (o far detonare) un ordigno nucleare inesploso rinvenuto nei tunnel.
- Controllare una miniera abbandonata e assicurarsi che la Confraternita possa usarla senza rischi.
- Salire in cima al monumento e lanciare un razzo segnalatore per dare il via a un attacco.

E ora arriva la parte più divertente! Per ottenere gli effetti migliori, il GM può unire i gruppi descritti fino a questo punto. Per esempio, ai PG potrebbe venire chiesto di recuperare un ostaggio da una base dei predoni, uccidere il loro capo e far saltare in aria il circo in disuso che usano come campo base. O forse sono stati pagati dall'Istituto per intrufolarsi nel campo della Confraternita d'Acciaio e rubare dei dati relativi alle strane luci che compaiono nel cielo del Nevada. All'inizio non è necessario creare delle missioni troppo complicate: basta dare ai PG un singolo compito da portare a termine.

RICEVERE UNA MISSIONE

Per chi vuole guadagnare qualche tappo alla svelta esistono molti modi per trovare lavoro nella Zona Contaminata ed esistono molti modi in cui il GM può offrire ai personaggi queste opportunità. Basta dedicare qualche minuto a pensare alla fonte da cui i PG riceveranno la loro missione: per quanto possa sembrare ovvio specificarlo, i PG non avranno nemmeno idea che esista una missione da intraprendere se non la ricevono da qualcuno.

Potrebbero leggere un avviso appeso a una bacheca di un tranquillo insediamento, oppure ricevere un segnale radio, o potrebbero semplicemente imbattersi in un olonastro su cui è registrata una richiesta d'aiuto. Anche se questi sono tutti modi validi per presentare una missione al gruppo (specialmente se il GM vuole limitare le informazioni che ha sui dettagli specifici della missione), essere ingaggiati di persona ha un tocco molto più umano (o ghoul).

Il committente dei PG può essere chiunque: il barista di una bettola locale, un abitante di un Vault che ha un disperato bisogno di aiuto, un anziano della Confraternita d'Acciaio o un decano del Caesar che punta una .44 magnum alla testa di un membro del gruppo...

Quando il GM crea un PNG allo scopo di fornire una missione, dovrebbe tenere a mente i punti seguenti:

- Che cosa vuole il PNG? Oltre ad assegnare ai PG una missione da compiere, ovviamente. Vuole scalare i ranghi della propria fazione? Oppure è spinto dalla necessità di spazzare via tutti i mutanti dalla Zona Contaminata? Se il PNG persegue un obiettivo personale, apparirà più realistico e credibile agli occhi dei giocatori.
- Perché non si occupa della missione personalmente? Almeno uno dei giocatori potrebbe fare questa domanda; è meglio avere una risposta utile a portata di mano. Forse potrebbe essere semplicemente troppo occupato, non essere fisicamente resistente quanto basta da completare il lavoro o avere bisogno che il lavoro sia fatto con discrezione per negare ogni possibile coinvolgimento.
- Qual è la ricompensa? Sebbene le ricompense siano assegnate alla fine della missione e non all'inizio, spesso è importante "prendere i giocatori all'amo" nelle prime fasi della storia.

- Il PNG ha un modo di fare o di parlare particolare, che tende a usare spesso? Usare qualche tratto caratteriale di questo tipo nell'interpretazione può renderlo memorabile per i giocatori.

Se uno dei giocatori chiede "Qual è la mia motivazione in questa storia?" o dice "Non penso che al mio personaggio la cosa interessi", spesso significa che non trova abbastanza allettante la ricompensa offerta dal latore della missione. Non è un problema: dopotutto non è detto che la stessa esca risulti appetibile a tutti i pesci. In questi casi basta invitare il giocatore a inventare un motivo o una ragione per cui il suo personaggio dovrebbe decidere di intraprendere la missione. Questo non dovrebbe essere un incoraggiamento a mercanteggiare sul numero di tappi o di PE offerti, bensì un invito aperto ai giocatori per incoraggiarli a inventare altre motivazioni ed eventi passati relativi ai loro personaggi e un'occasione per capire che genere di missioni preferiscono. Forse hanno un conto in sospeso che completando questa missione riuscirebbero finalmente a saldare? Discutere apertamente dell'argomento con i giocatori significa offrire loro un maggiore investimento e controllo sul loro personaggio, il che è sempre una cosa positiva.

SULLA STRADA

In molte delle loro missioni, i PG dovranno mettersi in viaggio attraverso i territori spogli della Zona Contaminata post-atomica. Dopotutto, il latore della missione non avrebbe bisogno di pagarli per sbrigare semplicemente qualcosa all'interno del paese.

Il viaggio attraverso la Zona Contaminata fa parte del rischio che i PG accettano quando intraprendono una missione e la ricompensa che ricevono dovrebbe essere commisurata ai potenziali pericoli. Se i PG non vengono pagati a dovere per i pericoli che corrono, probabilmente inizieranno a cercare un impiego alternativo da qualche altra parte... forse perfino presso una fazione avversaria!

Il viaggio in sé è una parte integrale di qualsiasi missione. Basta scegliere una qualsiasi storia classica per scoprire che i momenti di viaggio hanno una funzione importante nella crescita dell'eroe. Si tratta essenzialmente di un'allegoria per esplorare i misteri e i pericoli dell'ignoto. Dopotutto, chi non corre mai rischi impara ben poco. L'apocalisse post-atomica è un'interpretazione di quell'ignoto che però racchiude ancora qualche elemento di familiarità.

È importante assicurarsi che i PG abbiano tutto quello che serve prima di avventurarsi tra i pericoli della Zona Contaminata. Certe sorprese sono indubbiamente divertenti, come per esempio scoprire che il Vault che sono stati inviati a esplorare è infestato da ghoul. Altre, come per esempio scoprire che l'intero Vault è stato contaminato dalle radiazioni, possono rivelarsi un ostacolo molto più ostico da superare per i giocatori. Il gamemaster dovrà assicurarsi di fornire ai giocatori abbastanza informazioni da permettere loro di scegliere con cognizione di causa cosa devono portarsi dietro nel corso del viaggio; non è necessario fornire loro una lista completa, ma è meglio giocare pulito. Se l'assenza di equipaggiamento adatto a raggiungere la meta della missione li obbliga a tornare alla casa base sconfitti, probabilmente è meglio cambiare il tipo di rischi.

Quindi, oltre che di numerosi bendaggi, corde da scalatore, Rad-X e acqua potabile pulita, i PG faranno bene a rifornirsi anche di proiettili. La Zona Contaminata ospita abitanti e creature mutate pericolose di ogni genere. Se il GM è a corto di tempo, può usare gli *Incontri Casuali* (pag. 308) per determinare rapidamente cosa incontreranno i giocatori lungo il cammino. In alternativa, può

creare i suoi incontri personali da usare lungo il cammino. Quando lo fa, dovrà tenere presente la natura del territorio. Gli umani e i ghoul tendono a raggrupparsi in quei posti dove è più facile trovare un riparo, mentre gli animali si trovano più a loro agio nelle terre selvagge e nei territori che possono controllare. Come regola orientativa, è consigliabile prendere in considerazione gli habitat degli animali: il gruppo quasi sicuramente dovrà attraversare il territorio rivendicato da qualche creatura. Che tipo di animale potrebbe reclamare il controllo di quell'habitat e perché?

FARE COSE

Ogni missione intrapresa dai personaggi può essere paragonata a un colpo in banca. Anche se i dettagli della missione possono variare, l'analogia resta sempre la stessa; esistono vari modi di pianificare una rapina in banca. Un personaggio potrebbe fare irruzione urlando e brandendo le armi. Un altro potrebbe optare per farsi strada oltre l'impiegato usando il fascino. Un altro ancora potrebbe collegarsi ai computer della banca e hackerarla.

La sfida non consiste nel tentare di indovinare cosa faranno i giocatori, ma nel restare flessibili. Quando i giocatori prendono una strada che il gamemaster non aveva anticipato, non c'è da preoccuparsi: quella è la sua occasione per creare qualcosa di nuovo e di interessante. Se il GM si sente paralizzato dall'indecisione, può prendersi qualche momento per pensare. Non deve dimenticare che ha il controllo completo del mondo e che la cosa più importante è assicurarsi che i giocatori si divertano!

Uno dei migliori strumenti a disposizione del GM è la possibilità di mettere un colpo di scena sulla strada dei giocatori. Nessuna impresa si sviluppa mai due volte allo stesso modo e nessun piano è immune a un elemento casuale. Un colpo di scena può essere sempre il momento in cui la vera sfida ha inizio! Forse i predoni che i PG sono stati inviati a scacciare sono armati più pesantemente del previsto, o forse sono attualmente impegnati a respingere un branco di supermutanti che sono pronti a divorare tanto i personaggi giocanti quanto i predoni. O forse il capo dei predoni non vuole affatto uccidere i PG, ma anzi ha un'offerta migliore per loro.

In qualsiasi momento nel corso di una missione qualcosa può "andare storto" e questa è un'ottima occasione per consentire ai giocatori di dimostrare prontezza di spirito. Il GM deve solo ricordare che il suo compito è offrire ai giocatori un'esperienza entusiasmante e memorabile e non antagonizzarli scagliando contro di loro ostacoli troppo difficili o tentando di vincere a tutti i costi. Un buon colpo di scena dovrebbe essere corretto e gestibile, pur costringendo i giocatori a impegnarsi.

Alcune opzioni per un potenziale colpo di scena includono:

- La base in cui i personaggi dovevano infiltrarsi è presa d'assalto dai predoni, che la tempestano di colpi.
- I Railroad hanno una spia sul fronte interno e nessuno sa chi è.
- Il capo della banda di predoni con cui i personaggi dovevano contrattare ha già stretto un patto con i suoi rivali.
- Lo sciame di scarafaggi radioattivi che i personaggi avevano il compito di uccidere è in fuga da un deathclaw.
- Le guardie che erano state descritte ai personaggi prima di partire in missione sono in realtà dei potenti sintetici.
- Tutti quelli che i personaggi avevano il compito di uccidere sono già morti e ora l'assassino dà la caccia ai personaggi stessi.

LA GRANDE DECISIONE

Il momento culminante di ogni missione in realtà non è lo scontro finale con il supermutante che agita la mazza da baseball; è cercare di decidere che effetto avrà l'esito di quello scontro quando la missione sarà completata. La scelta è uno degli elementi più importanti in ogni sessione di gioco di *Fallout*. Una delle più grandi sfide che tutti i GM devono affrontare è la creazione di un dilemma morale interessante e appassionante per i personaggi giocanti. Spesso quei momenti risulteranno altrettanto memorabili dello scontro finale con il boss, se non più.

A volte il GM saprà con esattezza quale sarà l'impatto della decisione e altre volte sarà molto più difficile dirlo. Col senno di poi, è sempre più facile fare la scelta giusta. Nel corso di una sessione di gioco di ruolo, bisognerebbe sempre optare per la prima ipotesi:

mettere bene in chiaro qual è la posta in gioco nel corso della storia affinché i giocatori possano fare una scelta beneficiando di tutte le informazioni del caso.

In genere è meglio offrire ai giocatori almeno due scelte; le missioni che hanno un ruolo più importante all'interno della campagna potrebbero però offrirne di più.

Soprattutto, il GM dovrà assicurarsi che le scelte presentate ai giocatori si colleghino direttamente alle ricompense che i PG sono destinati a ottenere. A nessuno piace dover prendere una decisione quando uno o più dei possibili esiti non includono ricompense significative.

Alcune possibili grandi decisioni che il GM potrebbe usare nelle sue missioni sono le seguenti:

- Lasciare andare i predoni pentiti se promettono di comportarsi bene, oppure ucciderli?
- Onorare la parola data alla Confraternita d'Acciaio consegnandole i profughi sintetici oppure consegnarli ai Railroad?
- Piazzare gli esplosivi per eliminare i cattivi anche se ci andranno di mezzo dei civili oppure no?
- Consegnare i dati ai Minutemen o venderli all'Istituto per ricavarne un grosso profitto?

PER UN SACCO DI TAPPI

Una volta completata la missione, il gamemaster dovrà concedere ai PG il tempo di fare rapporto e di riferire il loro successo (o il fallimento, se le cose sono andate male). Il rapporto post-missione è una scena importante, in quanto consente ai personaggi di definire alcuni dettagli essenziali con i PNG e dà ai giocatori la sensazione di chiudere nel modo più appropriato la missione. Il GM farà in modo che il PNG interroghi i PG sull'andamento della missione e consentirà ai giocatori di porre le domande che ancora potrebbero avere sulla storia.

La consegna della ricompensa ai PG segna la fine della missione e normalmente è il momento in cui i giocatori aggiornano le loro schede con gli eventuali nuovi oggetti dell'inventario e i punti esperienza, magari acquisendo un livello e migliorando le loro capacità. Giunti a questo punto, il GM dovrebbe incoraggiare i giocatori a tenere da parte le eventuali azioni aggiuntive dei personaggi per l'interludio tra le missioni, ma lasciare spazio alle domande sulle ricompense concesse.

Le ricompense che i PG possono guadagnare dalle missioni possono appartenere a quattro categorie diverse:

- **Tappi:** Molti lavori prevedono un pagamento, spesso in tappi. In generale ogni missione dovrebbe fruttare un ammontare compreso tra 10 e 25 tappi per ogni personaggio giocante. La maggior parte dei tappi guadagnati dai PG sarà spesa in beni consumabili come munizioni, cibo e scorte mediche. Se i PG fanno fatica a permettersi i proiettili di cui hanno bisogno per completare le missioni, il GM può decidere di aumentare la quantità di tappi forniti o di aggiungere una ricompensa in attrezzatura a quella in tappi.
- **PE:** I Punti Esperienza consentono ai giocatori di incrementare il livello dei personaggi e al GM di mettere sul loro cammino nemici più resistenti e sfide più dure. Ogni singola missione dovrebbe fornire una ricompensa in PE; il gamemaster può cambiare l'ammontare dei PE concessi nell'arco della campagna per rallentare l'avanzamento di livello (se si desidera una campagna più lunga) o accelerarlo (se vuole che i PG arrivino più in fretta ai livelli alti). Dato che questa scelta ha un impatto su tutti i giocatori coinvolti, ogni singolo giocatore al tavolo deve dare il suo consenso all'uso di una progressione più veloce o più lenta prima che inizi la prima sessione di gioco della campagna. Il GM può usare la tabella *Ricompense in Punti Esperienza* per determinare quanti punti assegnare.
- **Attrezzatura:** Se il GM conduce una campagna, l'attrezzatura e le armi possono essere un'ottima opzione per una ricompensa. Le categorie migliori di attrezzatura da concedere sono sempre armi e armature: un casco da combattimento, un fucile da combattimento e una pistola da 10 mm sono sempre ottime ricompense per un gruppo di giocatori di basso livello, mentre i fucili al plasma, le granate e le Armature Atomiche sono più adatte ai livelli alti. Tuttavia non è necessario assegnare ricompense in attrezzatura dopo ogni missione: questa ricompensa dovrebbe essere più simile a una meccanica di avanzamento di livello, un modo per mantenere l'attrezzatura dei PG competitiva man mano che il loro livello aumenta. Il GM dovrà inoltre evitare di favorire un PG rispetto agli altri seduti al tavolo, facendo ruotare il genere di oggetti che elargisce affinché potenzino le capacità di ogni PG.

- **Reputazione:** Le voci sulle imprese dei PG iniziano a circolare. Quando i PG intraprendono una missione e fanno una scelta che torna a beneficio di una fazione, il personaggio nella sua interezza sviluppa una reputazione presso quella fazione, come descritto nel ***Kit del Gamemaster***. Un personaggio giocante non può accumulare reputazione presso ogni fazione allo stesso tempo. Spesso le scelte fatte nel corso di una missione favoriranno una fazione a discapito di un'altra. Questa ricompensa può aiutare i PG a migliorare col tempo la loro posizione presso una fazione in particolare, a salire di rango nella gerarchia o può semplicemente fare in modo che gli altri PNG riconoscano e ricordino i PG per il lavoro svolto.

RICOMPENSE IN PUNTI ESPERIENZA

Ricompense per Missioni Minori e Maggiori in Base al Livello

LIVELLO	MISSIONE MINORE	MISSIONE MAGGIORE
1	20	40
2	60	120
3	120	240
4	200	400
5	300	600
6	420	840
7	560	1.120
8	720	1.440
9	900	1.800
10	1.100	2.200
11	1.320	1.640
12	1.560	3.120
13	1.820	3.640
14	2.100	4.200
15	2.400	4.800
16	2.720	5.440
17	3.060	6.120
18	3.420	6.840
19	3.800	7.600
20	4.200	8.400
21+	+Livello ×20	+Livello ×40

l gamemaster dovrà valutare il livello della missione, basandosi sul livello dei PNG coinvolti. Il livello può essere usato anche congiuntamente con le tabelle del bottino (pag. 200), per contribuire a determinare le eventuali ricompense in attrezzatura.

- **Missioni Minori:** Qualsiasi missione che per essere completata richieda una o due sessioni di gioco (solitamente 3-4 ore ciascuna).
- **Missioni Maggiori:** Qualsiasi missione che per essere completata richieda 3-5 sessioni di gioco.

Inoltre, il GM può offrire piccole ricompense per il superamento degli ostacoli più ostici e di altre sfide al di fuori del combattimento. I PNG forniscono già una ricompensa in PE quando vengono sconfitti o superati, in base al loro livello e al tipo di PNG a cui appartengono (pag. 334), ma le altre sfide possono concedere delle ricompense in PE in base al loro livello e alla difficoltà della prova di abilità da superare, come indicato di seguito.

Ricompense per Difficoltà di Sfida in Base al Livello

LIVELLO	DIFFICOLTÀ 3	DIFFICOLTÀ 4	DIFFICOLTÀ 5
1	5	10	15
2	8	17	25
3	12	24	36
4	15	31	45
5	19	38	57
6	22	45	67
7	26	52	78
8	30	60	90
9	33	67	100
10	37	74	111
11	40	81	121
12	44	88	132
13	47	95	142
14	51	102	153
15	54	109	163
16	58	116	174
17	61	123	184
18	65	130	195
19	68	137	205
20	72	144	216
21+	+4 per livello	+7 per livello	+11 per livello

★ Capitolo Dieci ★

CREATURE DELLA ZONA CONTAMINATA

TIPOLOGIE DI PNG . . 332
REAZIONI DEI PNG . . 333
SCONFIGGERE O SUPERARE I PNG . . 334
CREATURE . . 336
PERSONAGGI . . 337
ANIMALI E INSETTI . . 339
UMANOIDI MUTATI . . 355
ROBOT . . 357
SUPERMUTANTI . . 366
SINTETICI . . 372
TORRETTE . . 377
CONFRATERNITA D'ACCIAIO . . 382
PREDONI . . 386
ABITANTI DELLA ZONA CONTAMINATA . . 391

Capitolo Dieci

CREATURE DELLA ZONA CONTAMINATA

Questo capitolo contiene le regole per usare i personaggi non giocanti e le altre creature. Il GM dovrà assicurarsi di saper usare questi alleati amichevoli e questi avversari letali per infondere vita alla zona contaminata!

TIPOLOGIE DI PNG

Un personaggio non giocante, generalmente abbreviato in PNG, è un qualsiasi personaggio controllato dal gamemaster. È il GM a decidere le motivazioni, la natura e le azioni di un PNG. Esistono due categorie principali: le creature e i personaggi.

Una creatura è un tipo semplice di PNG, normalmente usato per rappresentare animali mutati, bestie feroci e altri avversari animaleschi. Tutto ciò che va da un ratto talpa e uno scarafaggio radioattivo ai ghoul ferali e ai deathclaw rientra nelle creature. Le creature usano una serie semplificata di statistiche.

Un personaggio è un essere intelligente, molto simile a un personaggio giocante. Utilizza una serie completa di attributi S.P.E.C.I.A.L. e di statistiche derivate.

LIVELLO

Come i personaggi giocanti, tutti i PNG possiedono un livello. Si tratta di un indicatore generico che definisce quanto un personaggio o una creatura sono resistenti e pericolosi nella loro complessità, e quanto sarà ardua la sfida per superarli.

TIPO

Tutti i PNG rientrano in una delle categorie seguenti:

- **Normale:** Questi PNG sono quelli di base, che seguono le regole normali descritte in questo capitolo.
- **Possente:** Queste creature sono versioni più potenti del loro rispettivo comune e sono più pericolose di quanto il loro semplice livello possa indicare. Sono leggermente più rare e tendono a essere incontrate come leader, se il tipo di creatura a cui appartengono agisce in gruppo.
- **Leggendaria:** Queste creature sono versioni strane e mutate delle creature comuni e sono in grado di adattarsi rapidamente quando vengono ferite. Sono straordinariamente rare e tendono a essere molto più potenti delle altre creature del loro livello.
- **Notevole:** I personaggi notevoli sono individui fuori dal comune, spesso situati a capo di un piccolo gruppo di sopravvissuti o di predoni, o al fianco di un leader più potente nei gruppi più grandi. Tendono ad avere abilità e attrezzatura migliori rispetto ad altri del loro livello e spesso fanno uso di una o due regole speciali.
- **Maggiore:** I personaggi maggiori sono gli individui più importanti e influenti della zona contaminata e controllano grandi gruppi di persone o perfino una fazione maggiore. Possiedono attributi e abilità migliori degli altri soggetti dello stesso livello e tengono per loro gli oggetti migliori. I personaggi maggiori sono sempre individui unici, dotati di nomi e capacità specifiche, comparabili ai personaggi giocanti sotto molti aspetti.

PAROLE CHIAVE

I PNG spesso possiedono una parola chiave aggiuntiva o due, che forniscono informazioni specifiche su di essi. Queste parole chiave non hanno nessun effetto diretto sulle regole, ma altre regole potrebbero farvi riferimento; possono inoltre fungere da utile promemoria dell'indole innata o dell'affiliazione di un PNG.

Le parole chiave più ricorrenti includono:

- Umano
- Predone
- Confraternita
- Ghoul
- Supermutante
- Robot
- Mutato
- Mammifero
- Rettile
- Insetto

REAZIONI DEI PNG

Quando i personaggi giocanti incontrano dei PNG, essi si rapportano al gruppo in uno dei tre modi seguenti:

- **Alleati:** Sono amichevoli e cercano di aiutare i PG anche nelle situazioni pericolose, se pensano di poter prestare assistenza. Quando i PNG alleati generano PA extra in combattimento, li aggiungono alla riserva del gruppo. A volte gli alleati possono contattare i PG per chiedere il loro aiuto.
- **Nemici:** Sono ostili e cercano di ostacolare o di fare del male ai PG. Questo in genere porta a combattimenti o altri problemi.
- **Astanti:** Non sanno niente dei personaggi giocanti e non se ne curano, nel bene e nel male. Potrebbero essere disposti a fare affari con loro o ad aiutarli in modi non violenti se hanno qualcosa da guadagnarci in cambio, ma non faranno sforzi eccessivi per aiutare i PG o per ostacolarli. Potrebbero contattare i PG per chiedere il loro aiuto, offrendo loro una ricompensa; questo spesso trasforma gli astanti in alleati.

SCONFIGGERE O SUPERARE I PNG

I PNG nemici ridotti a 0 punti salute sono morti, a meno che l'attaccante non decida diversamente. I personaggi maggiori iniziano a morire allo stesso modo dei PG e il GM dovrà iniziare a effettuare delle prove di **COS + Sopravvivenza** come descritto a pag. 32.

I PNG nemici sono considerati superati se la minaccia che costituiscono è stata evitata in modo definitivo, per esempio, oltrepassando di soppiatto un gruppo di avversari per arrivare a ciò che stanno sorvegliando (e facendo altrettanto sulla via d'uscita) o persuadendoli a non combattere. I nemici non sono considerati superati se i PG li evitano soltanto per breve tempo: oltrepassare di soppiatto un Mister Gutsy durante il suo turno di guardia non procura nessun PE se quest'ultimo sorprende i PG successivamente.

Quando un PNG nemico viene sconfitto o superato, ogni PG riceve il totale in PE previsto per quella scena in base ai valori in PE dei vari PNG presenti.

I punti esperienza che un PNG conferisce sono determinati dal livello e dal tipo di PNG, come descritto nella tabella PE per Livello dei PNG.

- Le creature **Possenti** valgono il doppio dell'ammontare di PE previsto per il loro livello.
- Le creature **Leggendarie** valgono il triplo dell'ammontare di PE previsto per il loro livello.
- I personaggi **Notevoli** valgono il doppio dell'ammontare di PE previsto per il loro livello.
- I personaggi **Maggiori** valgono il triplo dell'ammontare di PE previsto per il loro livello.

PE per Livello dei PNG

LIVELLO DEL PNG	PE (NORMALE)	PE (POSSENTE/ NOTEVOLE)	PE (LEGGENDARIO/ MAGGIORE)
1	10	20	30
2	17	34	51
3	24	48	72
4	31	62	93
5	38	76	114
6	45	90	135
7	52	104	156
8	60	120	180
9	67	134	201
10	74	148	222
11	81	162	243
12	88	176	264
13	95	190	185
14	102	204	306
15	109	218	327
16	116	232	348
17	123	246	369
18	130	260	390
19	137	274	411
20	144	288	432
21+	+7 per livello oltre il 20	+14 per livello oltre il 20	+21 per livello oltre il 20

ALTRE RICOMPENSE

Quando un PNG resta ucciso, chi l'ha ucciso solitamente si impossessa delle sue proprietà.

Molti PNG includono un inventario degli oggetti che portano con loro. Questi oggetti possono essere reclamati da qualsiasi aspirante saccheggiatore, ma un PNG può avere altri oggetti in suo possesso oltre a quelli elencati:

- **Munizioni:** Se un PNG usa un'arma a distanza, consultare il tipo di munizioni usate da quell'arma e generare una quantità di quelle munizioni usando la tabella del bottino a pag. 200.
- **Carne da Macello:** I PNG animali spesso possono essere macellati. La loro carne e certe altre parti del corpo possono essere usate in seguito. In tal caso, la descrizione del PNG indica cosa può essere recuperato.
- **Tappi:** Determinare quanto è ricco il PNG (normalmente il valore oscilla da 1-5, ma può essere anche superiore in caso di PNG particolarmente ricchi) e tirare quell'ammontare di d20. Il PNG porta con sé un numero di tappi pari al risultato dei tiri. A volte la somma in questione potrebbe essere di un altro tipo di valuta, come per esempio il denaro pre-Guerra.
- **Sostanze e Beni di Consumo:** Le eventuali sostanze e i consumabili che il PNG non ha usato durante la scena sono presenti e possono essere recuperati.
- **Ferraglia:** Alcuni PNG portano con loro uno o due oggetti assortiti che hanno trovato o riciclato. Per ogni PNG tirare 1 o 2 ; per ogni Effetto ottenuto, scegliere della Ferraglia con una rarità dipendente dal tipo di PNG.
- **Materiale Recuperabile:** I PNG robot spesso contengono oggetti come schede di circuiti e materiali grezzi che possono essere recuperati dai loro resti rottamati. Questi oggetti sono elencati nella descrizione del PNG.

Quei PNG che sono stati evitati o sconfitti senza essere uccisi non possono essere saccheggiati in questo modo. I PNG che sono stati aiutati dai PG spesso vengono ricompensati con tappi od oggetti (o entrambe le cose) per la loro assistenza.

PNG in Gruppo

I PNG possono agire in gruppo se il GM trova questo metodo di gestione più facile per il tavolo di gioco. Un gruppo consiste in 2-5 creature o personaggi identici che svolgono un singolo turno collettivo durante un conflitto o tentano in altri modi di effettuare una prova di abilità insieme.

Quando un gruppo tenta una prova, un singolo PNG appartenente al gruppo tenta la prova e ogni altro PNG nel gruppo assiste quel leader (vedere pag. 16). Dato che i dadi ottenuti quando si agisce in gruppo sono una forma di assistenza, non contano al fine di determinare il normale limite all'acquisto di d20 bonus tramite i Punti Azione.

- **Effettuare un Attacco:** Quando il GM attacca con un gruppo, aggiunge +1 al suo tiro per i danni per ogni PNG nel gruppo oltre al primo.
- **Essere Bersagliato:** Quando i PNG che fanno parte del gruppo vengono attaccati, sono bersagliati e subiscono danni e ferite individualmente.
- **Sconfitta:** Quando una creatura del gruppo è stata ridotta a 0 punti ferita, viene sconfitta, ma gli eventuali danni rimanenti dell'attacco vanno perduti: i danni extra non vengono riversati sugli altri PNG del gruppo.

CREATURE

Una creatura possiede una quantità limitata di caratteristiche usate per definire le loro prove di abilità, gli attacchi e le altre funzioni.

- **Livello e Tipologia:** Una lista del livello e della Tipologia della creatura. Questa voce indica anche quanti PE la creatura vale quando viene sconfitta o superata.
- **Parole Chiave:** Questa voce elenca le eventuali parole chiave che descrivono la creatura.
- **Corpo:** Questo è un numero tra 4 e 12, usato al posto degli attributi S.P.E.C.I.A.L. per le prove di abilità, solitamente quelle che usano FOR, COS o AGI.
- **Mente:** Questo è un numero tra 4 e 12, usato al posto degli attributi S.P.E.C.I.A.L. per le prove di abilità, solitamente quelle che usano PER, CAR o INT.
  - La somma dei punteggi di Corpo e Mente di una creatura **Normale** dovrebbe essere pari a 8 più la metà del Livello della creatura (arrotondato per eccesso), ma nessun punteggio può scendere sotto il 4. Le creature **Possenti** aggiungono +2 a Corpo o Mente. Le creature **Leggendarie** aggiungono +2 a entrambi.
- **Abilità:** Le creature possiedono tre abilità: Mischia, Proiettile e altro. Mischia e Proiettile (se presenti) sono sempre considerate Specialità.
  - **Mischia** si usa per tutti gli attacchi senza armi e in mischia. Tutte le creature la possiedono.
  - **Proiettile** si usa per tutti gli attacchi con armi da fuoco, armi a energia, esplosivi e armi da lancio. Se la voce delle Armi della creatura è -, la creatura in questione non può effettuare nessun attacco a distanza.
  - **Altro** abbraccia tutte le altre prove di abilità richieste.
- **Difesa:** La difficoltà degli attacchi effettuati contro la creatura. Solitamente è pari a 1, ma certe creature sono particolarmente difficili da colpire.
- **Iniziativa:** Il punteggio di Iniziativa di una creatura. È pari alla somma di Corpo e Mente della creatura.
- **Punti salute:** I punti salute di una creatura sono basati sul suo livello, modificato dalla Tipologia della creatura e da certi altri fattori (come per esempio le capacità speciali Grande o Piccola). I punti salute base di una creatura sono pari alla somma del suo punteggio di Corpo e del suo livello.
  - Una creatura **Possente** ha il doppio dei punti salute base di una creatura normale del suo livello. I punti vanno raddoppiati dopo avere applicato tutti gli altri modificatori.
  - Una creatura **Leggendaria** ha il triplo dei punti salute base di una creatura normale del suo livello. I punti vanno triplicati dopo avere applicato tutti gli altri modificatori.
- **Resistenze ai Danni:** Proprio come nel caso di un personaggio giocante, le Resistenze ai Danni di una creatura riducono i danni subiti prima di rimuovere i punti salute. Di solito le creature possiedono Resistenze ai Danni a causa di pelle dura, scaglie, carapaci chitinosi o altri fattori simili anziché a causa di un'armatura, ma le resistenze funzionano allo stesso modo. Nella maggior parte dei casi, questi valori sono uniformi in tutti i punti d'impatto, ma certe creature potrebbero avere delle Resistenze ai Danni diverse nei vari punti d'impatto, nel qual caso la cosa è specificata nella loro scheda.
- **Attacchi:** I metodi che la creatura può usare per attaccare in combattimento. Ogni attacco indica il numero bersaglio (NB), i danni, il tipo di danni, gli effetti dei danni e le eventuali qualità che si applicano alla sua arma.
  - Nel caso degli attacchi che usano le armi a distanza delle creature non è necessario tenere il conto delle munizioni.
- **Capacità Speciali:** Le eventuali capacità speciali che la creatura possiede o le azioni uniche che può effettuare.
- **Inventario:** Una lista dell'equipaggiamento e degli altri oggetti che la creatura trasporta.

PNG e Munizioni

Quando il GM effettua un attacco per un PNG, non è obbligato a tenere il conto di quante munizioni quel PNG usa. Anzi, non deve nemmeno determinare quante munizioni il PNG trasporta finché non muore e non viene saccheggiato, e anche in quel caso basta determinare quante munizioni gli rimanevano quando è morto.

Tuttavia, un PNG non può spendere munizioni per aumentare i danni dell'attacco e non trae beneficio dall'effetto dei danni a Raffica.

Per una volta durante ogni combattimento, un PNG può "scatenarsi" quando effettua un attacco a distanza. Soltanto per quell'attacco, ottiene bonus pari alla Cadenza di Fuoco dell'arma (o al doppio della Cadenza di Fuoco dell'arma, se attacca con un'arma Gatling), e può usare l'effetto dei danni a Raffica (ignorando il normale costo in munizioni).

Certe regole speciali consentono ad alcuni PNG di "scatenarsi" più di una volta durante un combattimento.

PERSONAGGI

Un personaggio possiede una quantità limitata di caratteristiche usate per definire le sue prove di abilità, gli attacchi e le altre funzioni.

- **Livello e Tipologia:** Una lista del livello e della Tipologia del personaggio. Questa voce indica anche quanti PE il personaggio vale quando viene sconfitto o superato.
- **Parole Chiave:** Questa voce elenca le eventuali parole chiave che descrivono il personaggio.
- **Attributi S.P.E.C.I.A.L.:** I personaggi possiedono una gamma completa di attributi S.P.E.C.I.A.L. e ogni attributo è compreso tra 4 e 10.
  - Gli attributi S.P.E.C.I.A.L. di un personaggio **normale** sommati insieme danno un totale pari a 25 più metà del Livello del personaggio (arrotondato per eccesso). I personaggi normali non hanno punti Fortuna.
  - Gli attributi S.P.E.C.I.A.L. di un personaggio **notevole** sommati insieme danno un totale pari a 42 più metà del Livello del personaggio (arrotondato per eccesso). Un personaggio notevole possiede un ammontare di punti Fortuna pari a metà della sua FRT, arrotondati per eccesso.
  - Gli attributi S.P.E.C.I.A.L. di un personaggio **maggiore** sommati insieme danno un totale pari a 49 più metà del Livello del personaggio (arrotondato per eccesso). Un personaggio notevole possiede un ammontare di punti Fortuna pari alla sua **FRT**.
- **Abilità:** I PNG possiedono delle abilità esattamente come i personaggi giocanti e ogni abilità ha un valore compreso tra 0 e 5.
  - Un personaggio **normale** possiede 2 Specialità, entrambe a valore 2. Poi riceve un numero di abilità extra pari alla sua **INT** più il suo livello.
  - Un personaggio **notevole** possiede 3 Specialità a valore 2. Poi riceve un numero di abilità extra pari alla sua **INT** più il suo livello.
  - Un personaggio **maggiore** possiede 4 Specialità a valore 2. Poi riceve un numero di abilità extra pari alla sua **INT** più il suo livello.
- **Statistiche Derivate:** La Difesa, l'Iniziativa, i Danni in Mischia e il Peso Trasportabile vengono determinati allo stesso modo di quelli dei personaggi giocanti (vedere pag. 47).
  - Un personaggio **notevole** aggiunge +2 alla sua Iniziativa.
  - Un personaggio **maggiore** aggiunge +4 alla sua Iniziativa.
- **Punti salute:** I punti salute di un personaggio sono pari al suo punteggio di COS più il suo Livello.
  - Un personaggio **notevole** possiede un ammontare di PS aggiuntivi pari alla sua **FRT**.
  - Un personaggio **maggiore** possiede un ammontare di PS aggiuntivi pari al doppio della sua **FRT**.

- **Resistenze ai Danni:** Proprio come nel caso di un PG, le Resistenze ai Danni di un personaggio riducono i danni subiti prima di rimuovere i punti salute. Nella maggior parte dei casi, questi valori sono uniformi in tutti i punti d'impatto, ma certi personaggi potrebbero avere delle Resistenze ai Danni diverse nei vari punti d'impatto, nel qual caso la cosa è specificata nella loro scheda.
- **Attacchi:** I metodi che il personaggio può usare per attaccare in combattimento. Ogni attacco indica il numero bersaglio (NB), i danni, il tipo di danni, gli effetti dei danni e le eventuali qualità che si applicano alla sua arma, nonché la Gittata e la Cadenza di Fuoco, se si tratta di un attacco a distanza.
  - Nel caso degli attacchi che usano le armi a distanza dei PNG non è necessario tenere il conto delle munizioni.
- **Capacità Speciali:** Le eventuali capacità speciali che il personaggio possiede o le azioni uniche che può effettuare. Questo può includere eventuali copie dei talenti disponibili per i PG (pag. 59).
- **Inventario:** Una lista dell'equipaggiamento e degli altri oggetti che il personaggio trasporta.

Seguaci e Compagni

Se il GM ha messo dei PNG alleati accanto ai personaggi giocanti, per esempio tramite il talento Dogmeat, i giocatori possono comandarli in combattimento. I PNG sotto il comando di un PG possono effettuare soltanto una gamma limitata di azioni e seguono alcune regole basilari.

- Un PNG alleato non usa il suo punteggio di iniziativa; agisce invece subito prima o subito dopo il PG che lo controlla.
- Effettua automaticamente le eventuali azioni minori necessarie per stare al passo con il personaggio giocante che lo comanda o per obbedire a un ordine ricevuto. Non è necessario spendere Punti Azione affinché il PNG effettui queste azioni minori.
- Un PNG non può effettuare nessuna azione maggiore al di là di Assistere senza che gli venga comandato di farlo. Comandare un PNG affinché effettui un'azione maggiore è a sua volta un'azione maggiore.

Avanzamento di Livello dei PNG

La zona contaminata è un luogo selvaggio e variegato e al suo interno non è raro imbattersi in versioni di quelle creature e PNG che si incontrano solitamente, rese in qualche modo più resistenti e letali del solito.

Quando il GM vuole aumentare il livello di un PNG, svolge i passi seguenti:

- Aumentare gli attributi del PNG. Aggiungere +1 a uno degli attributi del PNG per ogni livello dispari ottenuto e modificare le statistiche derivate come i danni in mischia, i PS e il peso trasportabile.
- Per i personaggi, aggiungere +1 a una delle loro abilità per ogni livello ottenuto.
- Aggiungere +1 punto salute per ogni livello ottenuto dal PNG. Questo va modificato se il PNG possiede le capacità speciali Grande o Piccolo.
- Per le creature, aggiungere +1 ai danni di un attacco che la creatura effettua per ogni 2 livelli ottenuti.
- Per i personaggi, per ogni 2 livelli che ottiene, sostituire un'arma da esso impugnata con una di rarità superiore. In alternativa, il GM può applicare una modifica all'arma.
- Per le creature, aggiungere +1 a un tipo di Resistenza ai Danni a tutti i punti d'impatto per ogni 2 livelli ottenuti.
- Per i personaggi, per ogni 2 livelli che ottiene, è possibile sostituire un'armatura o un abito con un altro oggetto dello stesso tipo, ma di rarità superiore. In alternativa, il GM può applicare una modifica a un'armatura.
- Per i personaggi, aggiungere +1 alla ricchezza per ogni 3 livelli ottenuti.

ANIMALI E INSETTI

La zona contaminata è piena di creature mutate. Alcune conservano molte delle loro caratteristiche pre-Guerra e spesso rimangono anche docili e amichevoli nei confronti degli umani. Altre invece sono state trasformate in versioni più feroci, rabbiose e pericolose, evolvendosi in bestie ancora più letali che costituiscono una minaccia sia per i viaggiatori più ingenui, che per i mercenari più esperti.

BRAMINO

Livello 3, Mammifero Mutato, Creatura Normale (24 PE)

I bramini, un caposaldo di molti insediamenti, sono alcune tra le creature più diffuse della zona contaminata. Questi bovini mutati hanno molto in comune con le mucche dell'era pre-Guerra, ma il fallout nucleare ha fatto in modo che sviluppassero due teste e delle mammelle sproporzionatamente grandi. Possono produrre latte e carne e spesso vengono allevate anche per la loro pelle. I bramini selvatici vagano per la zona contaminata in piccole mandrie, ma è più facile incontrare le versioni domestiche allevate come capi di bestiame o usate come bestie da soma dai mercanti. La loro corporatura forte e massiccia li rende abbastanza resilienti da reggere ai lunghi viaggi e ai carichi pesanti e grazie alla loro natura docile possono essere addestrati facilmente.

CORPO	MENTE
6	4

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
1	—	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
9	10	1

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

ATTACCHI

- **INCORNATA: CORPO + Mischia** (NB 6), 4 danni Fisici

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il bramino 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 bramino morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 0. Questo fornisce 1 porzione di carne di bramino e 2 materiali inusuali.

CANE

Livello 3, Mammifero,
Creatura Normale (24 PE)

I cani sono una vista comune nella zona contaminata e rientrano tra le poche specie che non sono state interamente sopraffatte dalle mutazioni. I cani non mutati sono presenti in molti insediamenti come animali da compagnia o da guardia e sembrano avere la stessa intelligenza e le stesse capacità dei loro antenati pre-Guerra. Non tutti i cani sono amichevoli, tuttavia. Alcuni branchi di cani rabbiosi, mutati e radioattivi si aggirano per la zona contaminata. Anche se circolano storie che parlano di cani mutati amichevoli, è molto più frequente che queste creature tentino di fare a brandelli i viaggiatori per assicurarsi un pasto. Questi cani mutati a volte conservano solo chiazze di pelo o lo hanno perso del tutto e la loro pelle diventa simile a quella dei ghoul.

CORPO	MENTE
5	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
3	—	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
8	10	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	0	0

ATTACCHI

- **MORSO: CORPO + Mischia** (NB 8), 4 danni Fisici

CAPACITÀ SPECIALI

- **SENSI ACUTI:** Uno o più sensi del cane sono particolarmente acuti; il cane 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** (fino a un minimo di 0).

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un cane morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 0. Questo fornisce 1 porzione di carne di cane meticcio.

Cani Mutati

Se il GM vuole creare un cane mutato, una versione alternativa e distorta del migliore amico dell'uomo, può modificare le statistiche del Cane come segue:

- Sostituire la parola chiave Mammifero con Mammifero Mutato.
- Aggiungere le capacità speciali Ferale, Aggressivo e Immune alle Radiazioni.
- Ridurre la Mente a 4 e aumentare il Corpo a 6.

CERVO RADIOATTIVO

Livello 5, Mammifero Mutato, Creatura Normale (38 PE)

Queste creature sono i discendenti mutati del cervo comune. Anche se il loro corpo resta pressoché immutato, simile a un cervo reale, sono soggetti alla stessa mutazione dei bramini e sviluppano due teste. L'occhio interno di ogni testa è cieco e per orientarsi il cervo radioattivo ha bisogno di usare entrambe le teste. Come nel caso dei bramini, entrambe le teste possono muoversi indipendentemente. L'altra strana mutazione più evidente è costituita dalle due zampe aggiuntive sottosviluppate che penzolano dal petto della creatura. Sebbene il cervo radioattivo sia in grado di piegare quelle zampe quando ha bisogno di farlo per stare più comodo, per esempio quando si stende a terra, per il resto sono inutili. Spesso i cervi radioattivi conservano una pelliccia, anche se spelacchiata in certe chiazze a causa delle radiazioni. Queste creature viaggiano in branco e in genere sono docili, se non vengono minacciate.

CORPO	MENTE
5	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
3	—	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
10	10	1

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

ATTACCHI

- **CORNA: CORPO + Mischia** (NB 8), 5 danni Fisici Penetranti

CAPACITÀ SPECIALI

Nessuna

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un cervo radioattivo morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 0. Questo fornisce 2 porzioni di carne di cervo radioattivo. Se si ottiene un Effetto, il cervo fornisce anche 1 pelle di cervo radioattivo.

DEATHCLAW

Livello 11, Rettile Mutato, Creatura Normale (81 PE)

Il deathclaw, una creatura ben nota in tutta la Zona Contaminata, è temuta da molti suoi abitanti, e per ottimi motivi. Queste mostruosità, nate da un'operazione di ingegneria e alterazione genetica del Camaleonte di Jackson, furono usate dal governo degli Stati Uniti pre-Guerra per sostituire i soldati sul campo di battaglia. I deathclaw, dotati di corna e artigli micidiali, nonché di una statura superiore a quella della maggior parte degli umani, sono macchine assassine più veloci di molte altre creature della loro taglia. Le femmine dei deathclaw sono solitamente più grandi dei maschi e proteggono con ferocia le loro uova e i loro piccoli. Incontrare un deathclaw solitario è pericoloso, ma chi si imbatte in una nidiata è destinato quasi sicuramente a una morte rapida e dolorosa.

CORPO	MENTE
9	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
5	—	3

PS	INIZIATIVA	DIFESA
31	14	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
6 (Tutti)	9 (Tutti)	Immune	9 (Tutti)

ATTACCHI

- **ARTIGLI: CORPO + Mischia** (NB 14), 6 danni Fisici Penetranti
- **SCHIANTO: CORPO + Mischia** (NB 6), 4 Danni Fisici Stordenti
- **CORPO PESANTE: CORPO + Armi** (NB 9), 4 danni Fisici Stordenti, Lancio, Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il deathclaw riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **GRANDE:** Il 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+.

CAPACITÀ SPECIALI

- **SENSI ACUTI** Uno o più sensi del deathclaw sono particolarmente acuti; il 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** (fino a un minimo di 0).
- **SQUARTARE:** Un 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 .
- **PUNTO DEBOLE:** Se un attaccante sceglie di bersagliare la testa del deathclaw, 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.
- **FORZA SMISURATA:** Un deathclaw può sollevare e lanciare oggetti grandi quanto una normale automobile.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un deathclaw morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 2 porzioni di carne di deathclaw.

MIRELURK

I mirelurk sono il nome collettivo assegnato alla famiglia di crostacei mutati che infestano buona parte delle acque della zona contaminata. I mirelurk sono creature resistenti, dotate di gusci e appendici corazzate e pochissimi punti deboli che siano facili da raggiungere. Dato che buona parte del loro corpo è protetta dal guscio, il muso è il punto molle più esposto, ma è un'area piccola che pochi riescono a prendere di mira nel caos del combattimento. I mirelurk hanno taglie variabili che vanno dai cuccioli più piccoli, alla torreggiante regina mirelurk e spesso hanno un aspetto simile a quello di un granchio o di un'aragosta, in base alla loro sottospecie. Sono creature ostili che attaccano a vista e che solitamente si aggirano nelle aree dove è presente una grande massa d'acqua. Spesso si seppelliscono nel fango, lasciando visibili solo i loro gusci, e tendono a essere ignorati dai viaggiatori meno attenti. Anche se sono difficili da uccidere, è possibile mangiare la loro carne e le loro uova valgono una manciata di tappi, se vendute al compratore giusto.

CUCCIOLO

Livello 1, Crostaceo Mutato, Creatura Normale (10 PE)

"Cucciolo" è il termine collettivo con cui si indicano tutti i mirelurk giovani. I mirelurk solitamente depongono le uova in un nido ben protetto. A volte, se un nido viene disturbato, le uova si schiudono in reazione agli stimoli esterni. I cuccioli non sono difficili da eliminare se il cacciatore è un individuo competente e lo sciame non è troppo grosso. In questa fase i loro gusci sono ancora morbidi e le loro dimensioni equivalgono circa a quelle di uno scarafaggio radioattivo.

CORPO	MENTE
4	4

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
1	—	1

PS	INIZIATIVA	DIFESA
5	8	2

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	Immune	0

ATTACCHI

- **TENAGLIE: CORPO + Mischia** (NB 5), 3 danni Fisici

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il cucciolo riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **PICCOLO:** Il cucciolo 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 cucciolo viene inoltre ucciso da qualsiasi colpo che infligge una Ferita.
- **ACQUATICO:** Il cucciolo può nuotare e immergersi completamente nell'acqua senza bisogno di emergere per respirare. Non subisce alcun aumento di difficoltà agli attacchi o ai movimenti che effettua mentre si trova sott'acqua.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un cucciolo morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 0. Questo fornisce 1 porzione di carne di mirelurk.

MIRELURK

Livello 7, Crostaceo Mutato, Creatura Normale (52 PE)

Gli esemplari più comuni della famiglia dei mirelurk vengono definiti semplicemente come mirelurk. Queste creature assomigliano ai granchi limulidi e sono dotate di grosse tenaglie in grado di spezzare le ossa. Vivono in gruppo nella maggior parte dei luoghi dove è presente una grossa massa d'acqua. A volte sui loro gusci restano attaccati cozze e mitili, frammenti di rete o altri detriti che rendono le creature più facili da individuare.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
7	5	4	—	3

PS	INIZIATIVA	DIFESA
14	12	1 (2 se si mira al muso)

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 Muso, 4 (Torso, Braccia, Gambe)	2 (Tutti)	Immune	2 Muso, 4 (Torso, Braccia, Gambe)

ATTACCHI

- **TENAGLIE: CORPO + Mischia** (NB 11), 3 danni Fisici

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il mirelurk riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **PUNTO DEBOLE PICCOLO:** Mentre il corpo del mirelurk è coperto da un guscio rigido, il suo muso è il suo punto debole. Quest'area è piccola e difficile da colpire con precisione. Il muso è considerato dotato di una difesa pari a 2.
- **ACQUATICO:** Il mirelurk può nuotare e immergersi completamente nell'acqua senza bisogno di emergere per respirare. Non subisce aumenti di difficoltà agli attacchi o ai movimenti che effettua mentre si trova sott'acqua.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un mirelurk morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 0. Questo fornisce 2 porzioni di carne di mirelurk. Per ogni Effetto ottenuto, si ottiene anche 1 carne di mirelurk a guscio morbido.

MIRELURK CACCIATORE

Livello 12, Crostaceo Mutato, Creatura Normale (88 PE)

I cacciatori sembrano discendere dalle aragoste anziché dai granchi, avendo sviluppato una corporatura allungata e una larga coda. Come i loro cugini simili ai granchi, anche loro sono dotati di possenti tenaglie e si dimostrano ancora più aggressivi. Possiedono inoltre un guscio generalmente più resiliente e hanno sviluppato la capacità di sputare una sostanza acida contro le prede.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
8	6	5	—	4

PS	INIZIATIVA	DIFESA
20	14	1 (2 se si mira al muso)

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 Muso, 4 (Torso, Braccia, Gambe)	2 (Tutti)	Immune	2 Muso, 4 (Torso, Braccia, Gambe)

ATTACCHI

- **TENAGLIE: CORPO + Mischia** (NB 13), 9 danni Fisici

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il mirelurk cacciatore riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **PUNTO DEBOLE PICCOLO:** Mentre il corpo del mirelurk cacciatore è coperto da un guscio rigido, il suo muso è il suo punto debole. Quest'area è piccola e difficile da colpire con precisione. Il muso è considerato dotato di una difesa pari a 2.
- **ACQUATICO:** Il mirelurk cacciatore può nuotare e immergersi completamente nell'acqua senza bisogno di emergere per respirare. Non subisce alcun aumento di difficoltà agli attacchi o ai movimenti che effettua mentre si trova sott'acqua.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un mirelurk cacciatore morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 0. Questo fornisce 2 porzioni di carne di mirelurk. Per ogni Effetto ottenuto, si ottiene anche 1 carne di mirelurk a guscio morbido.

MIRELURK REGINA

Livello 19, Crostaceo Mutato, Creatura Normale (137 PE)

Una regina, una rara variante del più comune mirelurk granchio, è un esemplare ancora più terrificante e pericoloso. È più alta di qualsiasi altra sottospecie di mirelurk e a volte arriva a eguagliare l'altezza smisurata di un behemoth. Oltre alle sue dimensioni massicce, vanta anche un'indole particolarmente aggressiva. Come tutti i mirelurk, ha un guscio quasi totalmente impenetrabile, ma la pelle debole del suo muso resta ancora un punto debole. Le regine dei mirelurk possono inoltre sputare acido e inviare sciami di cuccioli contro i loro potenziali nemici. Sono estremamente protettive nei confronti dei loro nidi e di fronte a qualsiasi minaccia percepita li difendono con ferocia. È impossibile imbattersi per errore in una di queste rare creature, in quanto emettono un terrificante ruggito sonico per annunciare i loro attacchi.

CORPO	MENTE
12	6

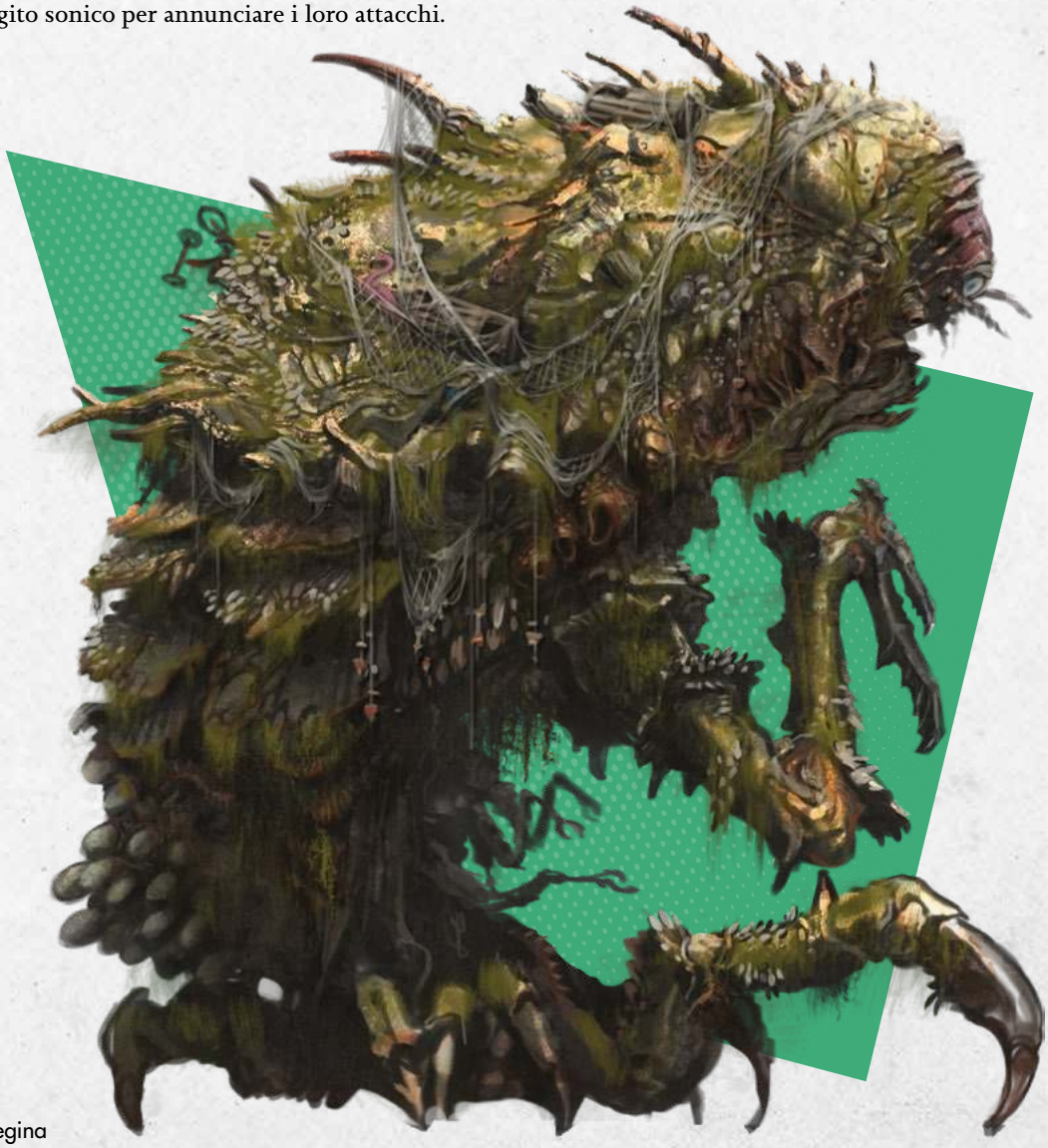
MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
5	—	4

PS	INIZIATIVA	DIFESA
50	18	1 (2 se si mira al muso)

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
5 Muso, 10 (Torso, Braccia, Gambe)	7 (Tutti)	Immune	9 (Tutti)

ATTACCHI

- **TENAGLIE: CORPO + Mischia** (NB 17), 12 danni Fisici Violenti
- **SPRUZZO ACIDO: CORPO + Mischia** (NB 17), 10 danni Penetranti Radioattivi



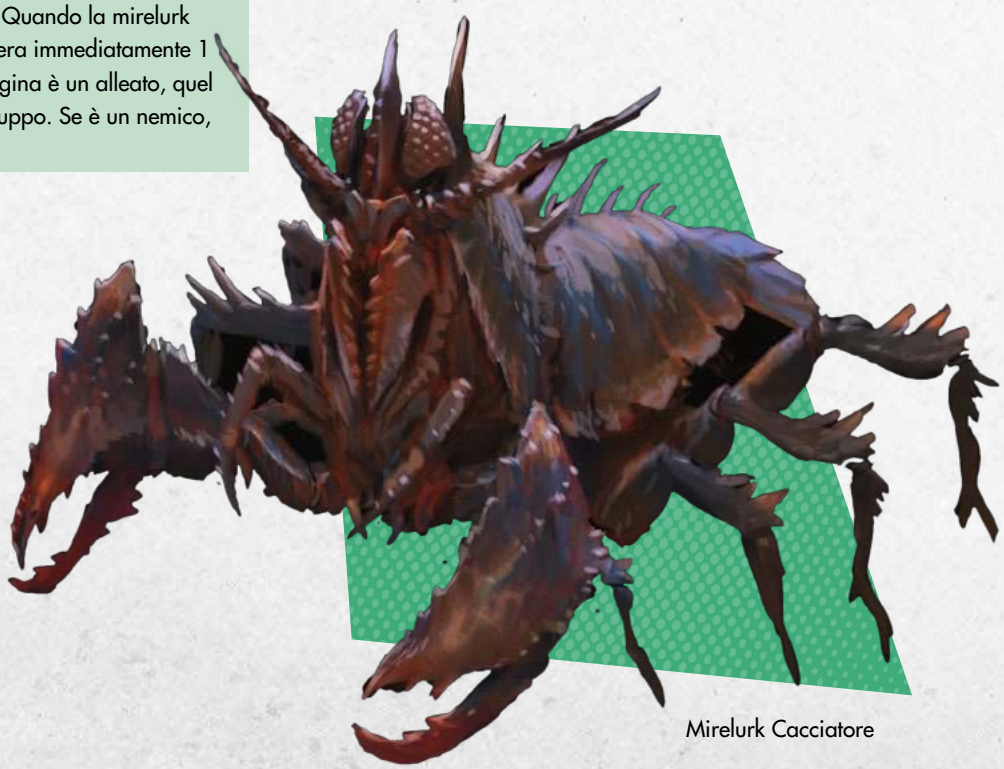
Mirelurk Regina

CAPACITÀ SPECIALI

- **GENERARE CUCCIOLI:** Una volta per round il GM può spendere 4 PA con un'azione maggiore per generare un gruppo di 4 mirelurk cuccioli. Se effettua questa azione, la mirelurk regina non può effettuare un attacco come azione maggiore nello stesso round.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** La mirelurk regina riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLA PAURA:** La mirelurk regina non può essere intimidita o minacciata in nessun modo e ignora o attacca chiunque tenti di minacciarla o intimidirla.
- **PUNTO DEBOLE PICCOLO:** Anche se il corpo della mirelurk regina è coperto da un guscio rigido, il suo muso è il suo punto debole. Quest'area è piccola e difficile da colpire con precisione. Il muso è considerato dotato di una difesa pari a 2.
- **ACQUATICO:** La mirelurk regina può nuotare e immergersi completamente nell'acqua senza bisogno di emergere per respirare. Non subisce alcun aumento di difficoltà agli attacchi o ai movimenti che effettua mentre si trova sott'acqua.
- **GRANDE:** La mirelurk regina 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+.
- **AGGRESSIVO:** La mirelurk regina agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando la mirelurk regina entra in una scena, genera immediatamente 1 Punto Azione. Se la mirelurk regina è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM.

INVENTARIO

- **SACCHEGGIARE:** Alla morte della mirelurk regina, i giocatori possono trovare vari oggetti e tappi sul suo corpo e nella sua tana. Il GM tira 4d20 per determinare il numero di tappi disponibili, tira 4 e per ogni effetto ottenuto tira per una Ferraglia. La tana o il corpo possono contenere anche fino a tre armi e 3d20 munizioni adeguate alle armi trovate, a discrezione del GM.
- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare una mirelurk regina morta effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 0. Questo fornisce 5 porzioni di carne di regina dei mirelurk.



Mirelurk Cacciatore

MOSCA MUTANTE

Livello 2, Insetto Mutato, Creatura Normale (17 PE)

Le radiazioni nucleari hanno trasformato la normale mosca pre-Guerra in una gigantesca e letale minaccia nota come mosca mutante. Le mosche mutanti, facili da notare per il loro carapace maculato verde e marrone e il suo aspetto massiccio e rigonfio, non hanno più nulla in comune con i vecchi e fastidiosi insetti domestici. Spesso circolano in sciami di un massimo di quattro esemplari e attaccano a distanza usando le loro stesse larve, a forma di dardo spinato, che scagliano dall'addome. Le mosche mutanti sono aggressive e danno la caccia senza tregua anche alle prede più grandi di loro. Spesso vivono nei paraggi dei succhiasangue e degli stingwing, dove è presente uno specchio d'acqua o qualche ammasso di carne putrefatta.

CORPO	MENTE
5	4

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
1	—	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
6	9	2

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	Immune	0

ATTACCHI

- **DARDO LARVALE: CORPO + Mischia** (NB 6), 4 danni Fisici Radioattivi

CAPACITÀ SPECIALI

- **VOLANTE:** Le mosche mutanti 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 mosca mutante 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.
- **PICCOLO:** Le mosche mutanti sono più piccole 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. Una mosca mutante viene inoltre uccisa da qualsiasi colpo che infligge una Ferita.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** La mosca mutante 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 una mosca mutante morta effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 0. Questo fornisce 1 porzione di carne di mosca mutante e 1 materiale inusuale.

RATTO TALPA

Livello 2, Mammifero Mutato, Creatura Normale (17 PE)

Questi roditori sono la forma mutata del ratto talpa glabro pre-Guerra. Proliferano praticamente in ogni angolo della zona contaminata, nonostante il numero di creature pronte a cibarsi di loro. Scavano le loro tane sottoterra per proteggersi dalla maggior parte dei predatori. Sono molto più grossi delle loro controparti pre-Guerra: raggiungono le dimensioni di un cane e si dimostrano incredibilmente feroci quando vanno a caccia di prede o devono difendere la tana. I ratti talpa vivono e vanno a caccia in branco e grazie alla loro capacità di scavare beneficiano dell'elemento sorpresa nella maggior parte delle situazioni, nonché di una rapida via di fuga se le loro prede rischiano di sopraffarli. I ratti talpa sono dotati di incisivi giganteschi, possono scagliarsi contro le loro prede con una velocità inaspettata e non vanno sottovalutati. Anche se in genere sono creature selvagge e prive di intelletto, alcuni abitanti della zona contaminata sono riusciti ad addestrarli e ad addomesticarli come si farebbe con un cane.

CORPO	MENTE
5	4

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
2	—	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
7	9	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1	0	Immune	0

ATTACCHI

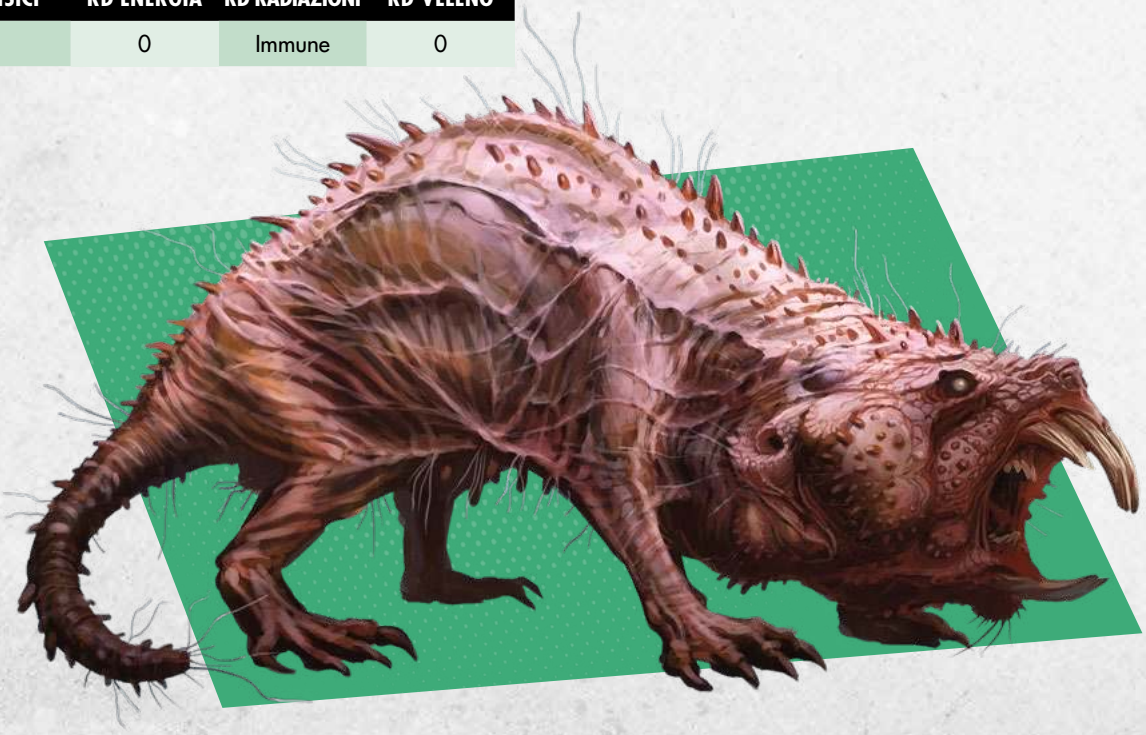
- **MORSO: CORPO + Mischia** (NB 7), 4 danni Fisici

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCAVARE:** Con un'azione maggiore, il ratto talpa può rifugiarsi sottoterra scavando per allontanarsi dai nemici e prepararsi al suo prossimo attacco. Nel suo prossimo turno può usare un'azione minore per ricomparire in superficie in un qualsiasi punto a distanza Media dal luogo in cui ha scavato. Al costo di 1 PA può anche aggiungere un extra al suo attacco con il morso dopo essere emerso.
- **SENSI ACUTI** Uno o più sensi del ratto talpa sono particolarmente acuti; il ratto talpa 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 (fino a un minimo di 0). Questo vale anche per rilevare la presenza di creature in superficie mentre il ratto talpa si trova sottoterra.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il ratto talpa 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 talpa morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 0. Questo fornisce 1 porzione di carne di ratto talpa e 1 materiale comune.



SCARAFAGGIO RADIOATTIVO

Livello 1, Insetto Mutato, Creatura Normale (10 PE)

Le infestazioni di scarafaggi erano un fastidio comune nell'America pre-Guerra e dopo la caduta delle bombe e l'apocalisse nucleare, le cose non sono cambiate di molto. Ribattezzati scarafaggi radioattivi a causa del loro morso radioattivo, queste creature sono molto più grandi dei loro antenati, ma continuano a infestare ogni genere di luogo. Spesso si nascondono negli edifici in rovina, tra i cumuli di rifiuti e in altre aree buie e umide, e attaccano le prede assalendole e colpendole con le loro tenaglie. Se sono pochi possono essere sconfitti facilmente, ma uno sciame può sopraffare rapidamente una preda impreparata e devastare un intero insediamento se non viene fermato in fretta.

CORPO	MENTE
5	4

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
1	—	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
6	9	2

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	Immune	Immune

ATTACCHI

- **MORSO: CORPO + Mischia** (NB 6), 1 danni Fisici Radioattivi

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Lo scarafaggio radioattivo riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AI VELENI:** Lo scarafaggio radioattivo riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **PICCOLO:** Uno scarafaggio radioattivo 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. Uno scarafaggio radioattivo viene inoltre ucciso da qualsiasi colpo che infligge una Ferita.
- **FURTIVITÀ:** Uno scarafaggio radioattivo 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 uno scarafaggio radioattivo morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 0. Questo fornisce 1 porzione di carne di scarafaggio radioattivo.

SCORPIONE RADIOATTIVO

Livello 7, Aracnide Mutato, Creatura Normale (52 PE)

Lo scorpione radioattivo, la forma mutata del comune scorpione imperatore, è una delle creature più terrificanti tra quelle che infestano la zona contaminata. Queste creature sono forse quelle che sono mutate più drasticamente in termini di dimensioni: gli esemplari più grandi sono alti quasi quanto una piccola automobile. Grazie al loro corpo pesantemente corazzato, le possenti tenaglie e il fulmineo pungiglione, sono molto difficili da uccidere. Alcune di queste creature arrivano perfino a rivaleggiare con i temibili deathclaw in termini di letalità. L'impatto dei loro pungiglioni, unitamente al veleno, può facilmente abbattere anche una grossa creatura o un umano corazzato con uno o due colpi ben piazzati. Grazie alla loro capacità di scavare nel terreno per cogliere le prede di sorpresa, sono a tutti gli effetti dei predatori che ogni viaggiatore dovrebbe temere.

CORPO	MENTE
7	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
5	—	3

PS	INIZIATIVA	DIFESA
21	12	1

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

ATTACCHI

- **ARTIGLIO: CORPO + Mischia** (NB 12), 4 danni Fisici Violenti
- **PUNGIGLIONE: CORPO + Mischia** (NB 12), 3 danni da Veleno Persistenti

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Lo scorpione radioattivo 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 riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **GRANDE:** Lo scorpione radioattivo 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+.
- **SCAVARE:** Uno scorpione radioattivo può scavare dei tunnel nel terreno per colpire i nemici. Per scavare nel terreno 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 dopo avere scavato gli è sufficiente un'azione minore. Uno scorpione radioattivo non può scavare attraverso la pietra, il metallo o il legno.
- **PUNTO DEBOLE:** Se un attaccante sceglie di bersagliare la testa dello scorpione radioattivo, 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 morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 2 porzioni di carne di scorpione radioattivo. Per ogni Effetto ottenuto, si ottiene anche 1 materiale Raro, oppure un uovo di scorpione radioattivo se si ottengono due Effetti.

SEGUGIO MUTANTE

Livello 4, Mammifero Mutato, Creatura Normale (31 PE)

Questi cani mutanti sono molto diversi dai loro cugini domestici e rabbiosi. Mentre i secondi spesso diventano rabbiosi a seguito di un'esposizione alle radiazioni, i segugi mutanti non sono creature naturali. Vengono create a seguito dell'esposizione al Virus Evoluzione Forzata. Hanno dimensioni di gran lunga superiori a quelle dei cani normali, una massa muscolare superiore, una maggiore aggressività e sono soggetti agli effetti nocivi della riduzione di intelligenza tipica dei supermutanti. Di solito sono glabri, con una pelle verdastra e macchiata. Si trovano quasi sempre in compagnia dei supermutanti, che li usano come cani da guardia. Non è chiaro se quella sia la loro funzione primaria o se, come gli umani, anche i supermutanti li tengano accanto come bestie da compagnia.

CORPO	MENTE
9	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
3	—	1

PS	INIZIATIVA	DIFESA
10	10	1

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

ATTACCHI

- **MORSO: CORPO + Mischia** (NB 12), 3 danni Fisici

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il segugio mutante riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AI VELENI:** Il segugio mutante riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **SENSI ACUTI** Uno o più sensi del segugio mutante sono particolarmente acuti; il segugio mutante 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** (fino a un minimo di 0).
- **ULULATO DI AVVERTIMENTO:** Durante il primo round di combattimento, un Segugio Mutante può lanciare un ululato come azione maggiore. Ogni supermutante o Segugio Mutante entro distanza Lunga può effettuare una seconda azione minore nel proprio turno successivo. Nessun PNG può beneficiare di questa capacità più di una volta per combattimento.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare un Segugio Mutante morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 1 porzioni di carne di segugio mutante, +1 per ogni PA speso. Se si ottiene un Effetto il segugio mutante fornisce anche 1 materiale comune.

STINGWING

Livello 5, Insetto Mutato, Creatura Normale (38 PE)

Lo stingwing, la forma mutata del mecottero pre-Guerra, è un altro dei tanti insetti volanti comuni nella zona contaminata. Spesso fanno il nido nelle stesse condizioni e nelle stesse aree delle mosche mutanti e dei succhiasangue, avendo le loro stesse preferenze in termini di clima e fonti di cibo. Gli stingwing hanno sviluppato un pungiglione velenoso che è sia doloroso che letale. Queste creature sono incredibilmente veloci e agili e possono diventare degli avversari difficili da affrontare quando si muovono in sciame e si avventano sulle loro prede per abbatterle più in fretta possibile. Fanno il nido sia a terra che nelle posizioni sopraelevate e i loro nidi si notano facilmente a causa della melma gialla accesa simile al miele che trasudano. Se qualcuno minaccia o disturba un nido, quasi sempre uno sciame di stingwing esce in tutta fretta per difenderlo.

CORPO	MENTE
6	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
3	—	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
9	1	3

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	Immune	Immune

ATTACCHI

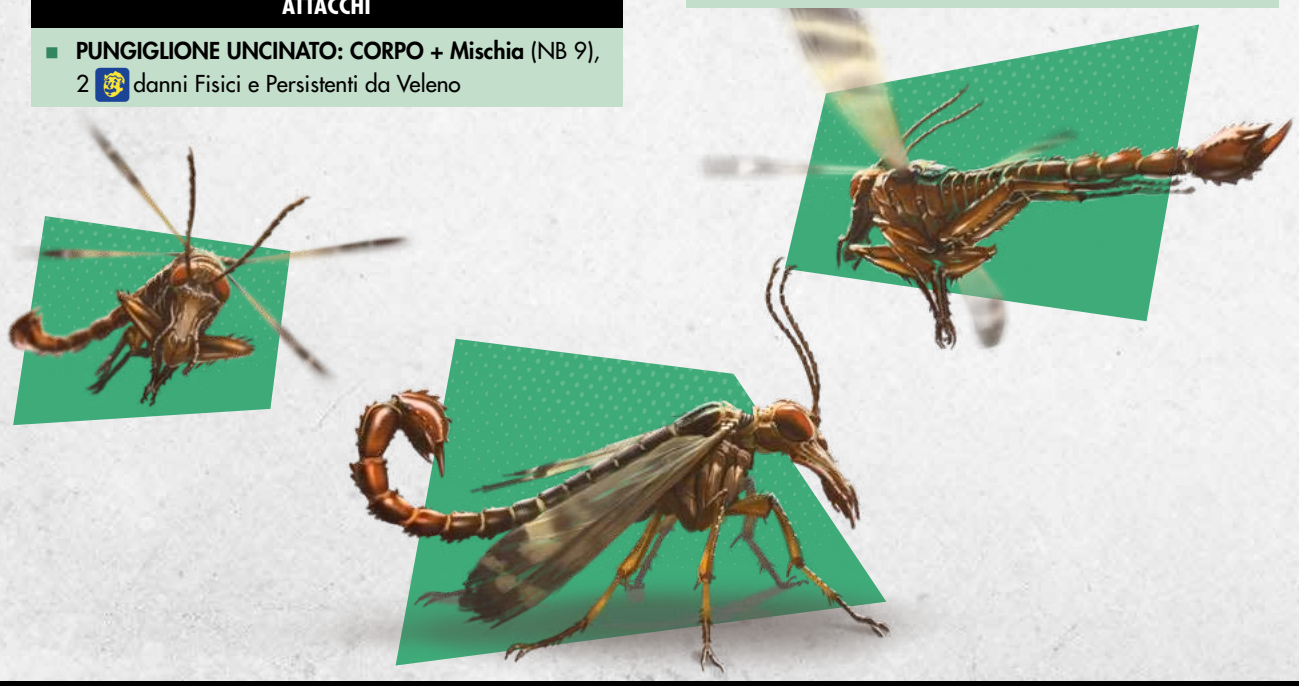
- **PUNGIGLIONE UNCINATO: CORPO + Mischia** (NB 9), 2 danni Fisici e Persistenti da Veleno

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Lo stingwing riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AI VELENI:** Lo stingwing riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **PICCOLO:** Gli stingwing sono più piccoli 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. Uno stingwing viene inoltre ucciso da qualsiasi colpo che infligge una Ferita.
- **VOLANTE:** Gli stingwing 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. Uno stingwing deve spendere almeno un'azione minore ogni turno per muoversi, e se viene buttato a terra prono 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.
- **PICCHIATA:** Se uno stingwing si muove entro Portata ed effettua un attacco in mischia nello stesso turno, può ripetere il tiro di 1d20 dell'attacco. Dopo l'attacco, può spendere 1 PA per muoversi di una zona.

INVENTARIO

- **CARNE DA MACELLO:** I saccheggiatori possono macellare uno stingwing morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 0. Questo fornisce 2 porzioni di carne di stingwing.



SUCCHIASANGUE

Livello 5, Insetto Mutato, Creatura Normale (38 PE)

I succhiasangue, una forma di zanzare mutate, si aggirano in sciami nelle aree di acqua stagnante o dove sono presenti delle carogne. Un succhiasangue pienamente sviluppato ha un corpo marrone-rosso scuro lungo quasi sessanta centimetri e una proboscide affilata come una lama che è in grado di perforare persino certi tipi di armatura. I succhiasangue solitamente sputano sangue radioattivo per accecare la vittima prima di penetrare la creatura disorientata con la proboscide e nutrirsi del suo sangue. I bramini e le altre creature domestiche cadono spesso preda di questi insetti, come anche i viaggiatori imprudenti che sottovalutano la natura letale di questi sciami.

CORPO	MENTE
6	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
1	—	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
9	11	2

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	Immune	Immune

ATTACCHI

- **PROBOSCIDE: CORPO + Mischia** (NB 7), 5 danni Fisici.

CAPACITÀ SPECIALI

- **VOLANTE:** I succhiasangue 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 succhiasangue deve spendere almeno un'azione minore ogni turno per muoversi e se viene buttato a terra prono 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.

CAPACITÀ SPECIALI

- **PICCOLO:** I succhiasangue sono più piccoli 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 succhiasangue viene inoltre ucciso da qualsiasi colpo che infligge una Ferita.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il succhiasangue 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 succhiasangue morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 0. Questo fornisce 1 porzione di carne di succhiasangue e 1 materiale inusuale.

YAO GUAI

Livello 14, Mammifero Mutato, Creatura Normale (102 PE)

Queste terrificanti creature sono ciò che resta della popolazione degli orsi dopo la Grande Guerra: drasticamente mutati, dotati di lunghi artigli, di una massa muscolare superiore e di un possente morso. Gli yao guai sono creature che tutti i viaggiatori della zona contaminata sperano di non incontrare mai. Difendono con ferocia il loro territorio e i loro cuccioli, e fanno lo stesso con gli altri membri del branco, se ne fanno parte. Queste violente creature a volte osano affrontare perfino i deathclaw, se questi ultimi costituiscono una minaccia per il loro territorio.

CORPO	MENTE
9	6

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
5	—	4

PS	INIZIATIVA	DIFESA
37	15	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Tutti)	1 (Tutti)	Immune	2 (Tutti)

ATTACCHI

- **ARTIGLI: CORPO + Mischia** (NB 14), 9 danni Fisici Violenti
- **MORSO: CORPO + Mischia** (NB 14), 10 danni Fisici Penetranti

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Lo yao guai riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **GRANDE:** Lo yao guai 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+.
- **AGGRESSIVO:** Lo yao guai agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando lo yao guai entra in una scena, genera immediatamente 1 Punto Azione. Se lo yao guai 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 uno yao guai morto effettuando con successo una prova di **COS + Sopravvivenza** con una difficoltà pari a 1. Questo fornisce 2 porzioni di carne di yao guai; se si ottiene un Effetto, lo yao guai fornisce anche 2 materiali comuni.

UMANOIDI MUTATI

Gli insetti e gli animali non sono le uniche specie a essere state influenzate dalle radiazioni nucleari. Gli umani sono altrettanto vulnerabili alle mutazioni. Certe forme di mutazione possono essere meno spietate di altre.

GHOUL

Gli umani che subiscono gli effetti delle radiazioni a volte vanno incontro a una sorte simile a quella di alcune creature della zona contaminata. Anziché ammalarsi e perire a causa delle radiazioni, sono soggetti a un fenomeno noto come ghoulificazione. Sviluppano un aspetto simile a quello di uno zombie, la carne inizia a penzolare dai muscoli e dalle ossa e in alcuni casi il ghoul perde i capelli. Spesso la pelle assume un aspetto marcescente, ma si tratta soltanto di un effetto collaterale delle radiazioni che danneggiano le cellule del corpo. Un altro evidente sintomo della ghoulificazione è il danneggiamento delle corde vocali, che finisce per impartire una tonalità rauca alla voce del soggetto. Nessuno sa perché certi soggetti esposti alle radiazioni diventino ghoulificati mentre altri muoiano, ma molte teorie puntano su una predisposizione genetica. Anche se i ghoul possono vivere per centinaia di anni, non tutti conservano la loro umanità. In molti casi, il processo di ghoulificazione devasta non solo il corpo, ma anche la mente, degradando il soggetto a uno stato bestiale, a una creatura priva di intelletto che attacca a vista chiunque non sia un ghoul.

GHOUL FERALE

Livello 3, Umano Mutato, Creatura Normale (24 PE)

L'età di un ghoul ferale può variare da quella di chi è stato sottoposto alla trasformazione centinaia di anni fa, a quella di chi ha visto il proprio corpo e la propria mente deteriorarsi fulmineamente. In ogni caso, il ghoul ferale è ciò che resta quando l'umanità della vittima è perduta per sempre. I ghoul sono creature violente che si avventano sulle loro vittime e le colpiscono con gli artigli. Ragionare con loro è impossibile, dato che hanno perso ogni capacità di comprendere le parole e i loro pensieri complessi sembrano ormai molto limitati. C'è chi sembra avere mantenuto una parvenza di memoria e porta con sé alcuni oggetti come avrebbe fatto prima di degradarsi allo stato ferale oppure cerca di tornare nei luoghi che conosceva. I ghoul ferali spesso lasciano in pace gli altri ghoul, ferali o meno che siano, ma attaccano le altre creature a vista.

CORPO	MENTE
5	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
3	—	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
8	10	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	Immune	Immune

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: CORPO + Mischia** (NB 8), 3 danni Fisici Radioattivi

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il ghoul ferale riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AI VELENI:** Il ghoul ferale riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.

CAPACITÀ SPECIALI

- **FERALE:** Il ghoul ferale 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:** Un ghoul viene curato dalle radiazioni. Recupera 1 PS per ogni 3 danni da Radiazioni che gli vengono inflitti.
- **FINGERSI MORTO:** Un ghoul ferale 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 morto 2 di ferraglia, che può essere recuperata normalmente.

LUMINESCENTE

Livello 9, Umano Mutato, Creatura Normale (67 PE)

Questi ghoul verdi luminescenti vengono a crearsi quando un ghoul ferale o qualcuno predisposto alla ghoulificazione assorbe una quantità estrema di radiazioni. Il risultato è un ghoul ferale che diventa un condotto di radiazioni. I luminescenti risplendono di una luce verde intensa ed emettono forti radiazioni anche dopo la morte. Possono perfino scaricare le radiazioni all'esterno, generando una nube tossica che cura le ferite degli altri ghoul e può infliggere danni da radiazione estremi alle altre creature.

CORPO	MENTE
8	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
5	—	3

PS	INIZIATIVA	DIFESA
21	12	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
4 (Tutte)	3 (Tutte)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: CORPO + Mischia** (NB 13), 7 danni Fisici Radioattivi

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMPULSO RADIOATTIVO:** Una volta per combattimento, il luminescente può sprigionare un impulso radioattivo che infligge 5 danni da Radiazioni a tutto ciò che si trova entro Gittata R. Se infligge 3 o più danni, ogni eventuale ghoul sconfitto entro quella distanza torna a 1 PS e riprende a combattere.
- **LUMINESCENZA:** Il luminescente è saturato da una quantità tale di radiazioni che risplende a tutti gli effetti, emettendo una strana luminescenza e diffondendo radiazioni intorno a sé. Il ghoul ferale 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; se già possedeva questo effetto di danno, infligge invece 2 danni da Radiazioni per ogni Effetto ottenuto.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il luminescente riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AI VELENI:** Il luminescente riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **FERALE:** Il luminescente 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:** Un luminescente viene curato dalle radiazioni. Recupera 1 PS per ogni 3 danni da Radiazioni che gli vengono inflitti.
- **FINGERSI MORTO:** Un luminescente prono e immobile è pressoché indistinguibile da un cadavere. È necessario effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 2 per notare un luminescente 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 luminescente morto 2 di ferraglia, che può essere recuperata normalmente.

ROBOT

Il mondo pre-Guerra faceva uso dei robot in tutti i campi, dal combattimento alla vita domestica. Dal modello a molte braccia Mister Handy che si occupava dei lavori domestici, al formidabile robot sentinella concepito come arma di guerra, molti di questi robot continuano a vagare per queste lande desolate, proteggendo le loro postazioni pre-Guerra o facendo compagnia ai viaggiatori del mondo post-nucleare.

ASSAULTRON

Livello 13, Robot,
Creatura Normale (95 PE)

L'Assaultron, progettato dalle Industrie RobCo, è un formidabile robot militare concepito per combattere in prima linea e devastare le forze nemiche. Questo robot si sposta su possenti gambe meccaniche, che gli consentono di avanzare a velocità incredibile verso i bersagli. Le sue braccia sono ideate per ospitare numerose appendici che lo rendano adatto al tipo di combattimento che gli viene richiesto. I modelli base sono dotati di due appendici simili a tenaglie al posto delle mani. Forse il più distruttivo dei suoi armamenti è il laser al centro della testa, che lo rende simile a un ciclope disumano. Assieme alla precisione chirurgica di cui l'Assaultron è dotato, questo laser è in grado di vaporizzare i bersagli al primo impatto. Anche quando è gravemente danneggiato, l'Assaultron continua ad avanzare. La perdita di un braccio o di una gamba, o perfino un danno grave alla testa o al torso non gli impediscono di inseguire il bersaglio. Si dice che a volte un Assaultron strisci verso il suo nemico e poi si faccia detonare attivando l'autodistruzione come ultimo, disperato tentativo di portare a termine il suo compito.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
9	6	5	5	4

PS	INIZIATIVA	DIFESA
22	15	1

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

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: CORPO + Mischia** (NB 14), 9 danni Fisici
- **LASER: CORPO + Proiettile** (NB 14), 9 danni da Energia Violenti, Gittata L
- **AUTODISTRUZIONE: CORPO + Proiettile** (NB 14), 6 danni Fisici, Esplosivi

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** L'Assaultron è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** L'Assaultron riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** L'Assaultron riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** L'Assaultron è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **SENSI ACUTI** Uno o più sensi dell'Assaultron sono particolarmente acuti; l'Assaultron può tentare di individuare le creature e gli oggetti che i personaggi normalmente non possono individuare e riduce la difficoltà di tutte le altre prove di PER (fino a un minimo di 0).
- **AUTODISTRUZIONE:** Se l'Assaultron è ferito a entrambe le gambe o a entrambe le braccia, o se è sceso a meno della metà dei suoi PS massimi, si muove verso il nemico più vicino e usa la sua azione maggiore per autodistruggersi. Questa autodistruzione è un attacco centrato su sé stesso e distrugge l'Assaultron dopo aver tentato questo attacco.
- **VISIONE NOTTURNA:** L'Assaultron è in grado di vedere nell'oscurità completa. Ignora tutti gli incrementi di difficoltà causati dalla luce fioca o dall'oscurità e può tentare le prove di abilità che normalmente sarebbero impossibili in quelle condizioni.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da un Assaultron distrutto effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 3 Celle di Fusione, +1 per ogni PA speso, e ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale inusuale.

EYEBOT

Livello 2, Robot,
Creatura Normale (17 PE)

L'eyebot è uno dei robot più piccoli progettati dalle Industrie RobCo. Le loro forme sferiche fluttuanti sono una vista comune in tutta la zona contaminata. Nonostante la loro taglia compatta, sono dotati di numerose tecnologie utili, tra cui antenne a lungo raggio che consentono loro di ricevere trasmissioni radio anche nelle stazioni della metropolitana o altre aree sotterranee, apparati di riconoscimento facciale e vocale da usare nelle applicazioni di sicurezza e persino un'arma laser. Nell'America pre-Guerra venivano usati per diffondere trasmissioni radio, annunci e notizie. Ora questi eyebot vengono utilizzati da organizzazioni come la Confraternita d'Acciaio per messaggi di propaganda e i Minutemen come strumenti di sorveglianza. Altri continuano a vagare per le terre desolate obbedendo ancora alla loro programmazione originale e trasmettendo a ripetizione ciò che passa la stazione radio locale, le comunicazioni militari in corso o messaggi e frequenze misteriose da fonti ignote. Anche se spesso quelli che si incontrano sono amichevoli, questi robot sono pronti a difendersi se attaccati e alcune unità i cui sistemi sono stati degradati reagiscono ostilmente a prescindere.

CORPO	MENTE
5	4

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
0	3	1

PS	INIZIATIVA	DIFESA
6	9	2

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

ATTACCHI

- **LASER: CORPO + Proiettile** (NB 8), 4 danni da Energia, Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** L'eyebot è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** L'eyebot riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** L'eyebot riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** L'eyebot è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **PICCOLO:** Un eyebot è più piccolo della maggior parte dei personaggi. I normali PS della creatura sono ridotti a Corpo + ½ livello (arrotondato per eccesso), ma la sua Difesa aumenta di 1. Un eyebot viene inoltre ucciso da qualsiasi colpo che infligge una Ferita.
- **TRASMISSIONE RADIO:** L'eyebot può ricevere e inviare trasmissioni radio, nonché riprodurle ad alto volume. Un eyebot che riproduce queste trasmissioni è udibile da distanza lunga.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da un eyebot distrutto effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 2 materiali comuni e ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale inusuale.

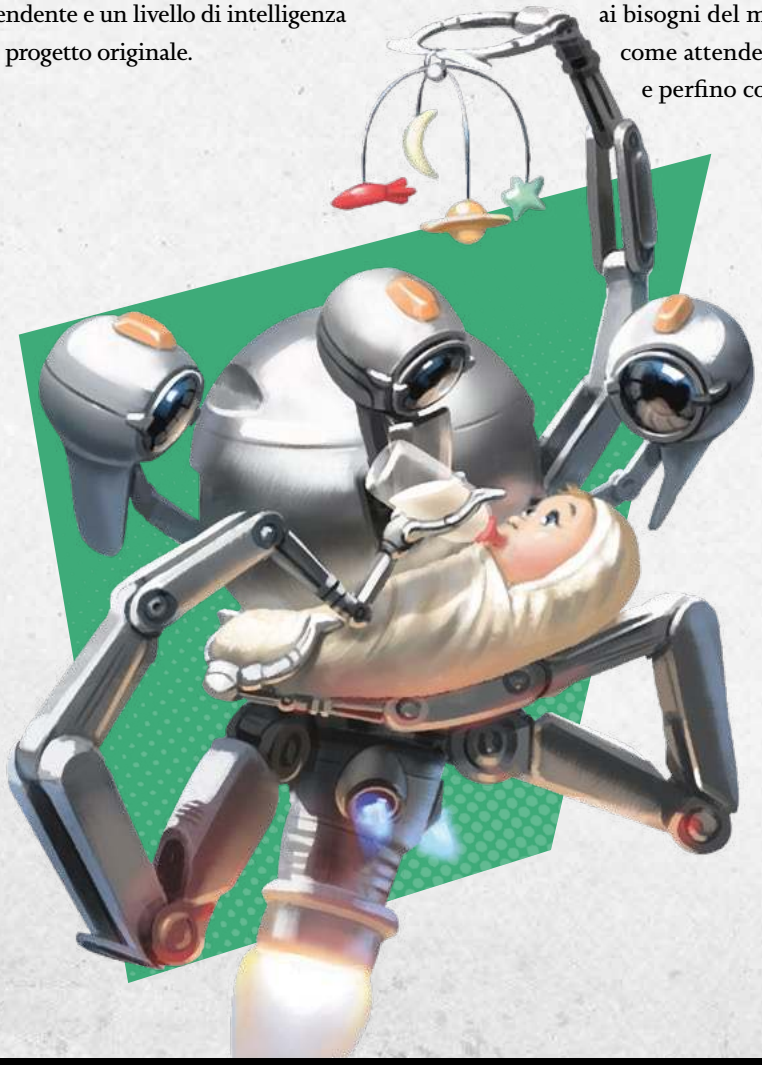
MISTER HANDY

La linea di robot Mister Handy, un modello familiare molto conosciuto sia nell'America pre-Guerra che in quella post-Guerra, era composta da una serie di robot multifunzione che venivano usati per gli scopi più disparati, dall'assistenza domestica all'automazione in fabbrica, fino alle applicazioni militari. Costruito in origine dalla General Atomics International, che successivamente strinse una collaborazione con le Industrie RobCo, il modello Mister Handy fu successivamente sviluppato per produrre anche Miss Nanny e Mister Gutsy. Tutti i modelli di Mister Handy includono un'unità di alimentazione nucleare e un propulsore jet che consente ai robot di fluttuare. Sono inoltre tutti dotati di una sofisticata programmazione che consente di imitare, capire e comprendere il comportamento umano. Alcuni limitatori inseriti nel loro sistema impediscono ai robot di deviare dalla loro programmazione, ma in certe unità questi limitatori sono stati rimossi o danneggiati, quindi non è raro imbattersi in qualche Mister Handy che sviluppi una sua personalità indipendente e un livello di intelligenza superiore a quello del progetto originale.

MISTER HANDY

Livello 6, Robot,
Personaggio Notevole (90 PE)

Mister Handy, il modello originale della linea, fu concepito inizialmente come un'unità di riparazione, costruzione e manutenzione, ma in seguito divenne una presenza fissa in molti aspetti della vita americana pre-Guerra. Nelle case Mister Handy svolgeva il ruolo di un servitore domestico ed era in grado di occuparsi della gestione della casa, di cucinare e perfino di prendersi cura degli animali domestici e dei bambini. Varie applicazioni commerciali permettevano di usarli per piccole mansioni di sicurezza o perfino come assistenti alla vendita in alcuni negozi pre-Guerra. Molti di questi robot vagano per la zona contaminata, dotati di unità di alimentazione nucleare ancora in funzione anche centinaia di anni dopo la Grande Guerra. Alcuni seguono ancora la loro programmazione originale e prestano servizio nelle case e nei negozi dove lavoravano, apparentemente ignari di come sia cambiato il territorio. Altri sono stati riciclati e riadattati in base ai bisogni del mondo post-apocalittico come attendenti per mercanti, baristi e perfino come compagni di viaggio.



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

ABILITÀ			
Armi a Energia ■	3	Riparare	2
Medicina	1	Armi Leggere	1
Armi da Mischia ■	3	Oratoria ■	3
			(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
15	17	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
75 kg	+0	2

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

Miss Nanny

Dopo la popolarità riscossa da Mister Handy nelle case, fu lanciato il modello Miss Nanny. Questo modello era progettato specificamente per prendersi cura dei neonati e dei bambini e includeva varie modifiche alla programmazione per adattarlo a questa funzione. Il modello Miss Nanny era dotato di una voce femminile amichevole ed era equipaggiato di subroutine per applicare misure disciplinari ai bambini disobbedienti, una rilevazione ampliata dei pericoli e un'analisi dei suoni per capire i bisogni dei bambini troppo piccoli per parlare. Questo modello della linea di robot di Mister Handy poteva anche essere modificato per venire usato in campo medico.

Mister Handy e Miss Nanny sono robot intercambiabili che usano la stessa scheda delle statistiche. Se il GM desidera creare una versione di Miss Nanny da usare in campo medico, può applicare i cambiamenti seguenti:

- Ridurre Riparare di 1 e aumentare Medicina di 1.
- Oratoria non è più una Specialità, mentre Medicina diventa una Specialità.

ATTACCHI

- **TENAGLIA: FOR + Mischia** (NB 9), 3 danni Fisici, Gittata R
- **SEGA CIRCOLARE: FOR + Mischia** (NB 9), 3 danni Fisici Penetranti, Gittata R
- **LANCIAFIAMME: PER + Armi a Energia** (NB 10), 3 danni da Energia Persistenti, Cadenza di Fuoco 1, Gittata R

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Mister Handy è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** Mister Handy riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Mister Handy riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Mister Handy è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **MISTER HANDY:** Mister Handy è dotato di visione a 360° e di sistemi sensoriali migliorati che possono rilevare odori, sostanze chimiche e radiazioni, riducendo di 1 la difficoltà delle prove di PER 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.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da un Mister Handy distrutto effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 2d20 di combustibile per lanciafiamme, 2 unità di materiali comuni con +1 per ogni PA speso e ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale inusuale.

MISTER GUTSY

Livello 7, Robot,
Personaggio Notevole (104 PE)

Il potenziale detenuto dai robot della linea Mister Handy non passò inosservato all'Esercito degli Stati Uniti, che ordinò alla General Atomics International di creare delle varianti da combattimento della linea Mister Handy. Quella commissione presto portò alla creazione del robot Mister Gutsy. Questa unità, dotata di un'armatura blindata a protezione del corpo, di una nutrita aggiunta di armi letali, di aggiornamenti ai suoi schemi d'analisi sensoriali e di una velocità migliorata, divenne un abile robot per la protezione personale. La sua programmazione militare specializzata gli permette di ricevere e capire gli ordini in tempo reale, di dimostrare un'aggressività potenziata in combattimento e perfino di essere schierato al fianco dei soldati umani. La sua programmazione gli conferisce perfino la personalità di un sergente istruttore dei Marines. Ora molti Mister Gutsy sono privi di ordini, non sono in grado di capire che la guerra è finita e i loro comandanti sono morti da tempo, quindi capita spesso di incontrarne qualcuno che protegge ancora le basi militari dove prestavano servizio, in quelle stesse basi o nelle immediate vicinanze. Spesso sono ostili nei confronti di tutti coloro che incontrano, anche se in alcuni rari casi qualcuno è riuscito a imbrogliare un Mister Gutsy spacciandosi per un membro dell'esercito degli Stati Uniti al fine di evitare il conflitto con una di queste pericolose macchine.

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

ABILITÀ			
Armi a Energia ■	4	Armi Leggere ■	4
Armi da Mischia ■	3	Oratoria	1
Riparare	1	*(■ Specialità)*	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
15	18	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
75 kg	+0	2

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

ATTACCHI

- **TENAGLIA: FOR + Mischia** (NB 10), 4 danni Fisici, Gittata R
- **PISTOLA AUTOMATICA 10MM: AGI + Armi Leggere** (NB 11), 5 danni Fisici, Gittata R, Cadenza di Fuoco 4, Corpo a Corpo, Affidabile, Raffica
- **LANCIAFIAMME: PER + Armi a Energia** (NB 11), 3 danni da Energia Persistenti, Cadenza di Fuoco 1, Gittata R

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Mister 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 (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** Mister Gutsy riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Mister Gutsy riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Mister Gutsy è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **MISTER HANDY:** Mister 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 Mister Gutsy, ragionarci o dargli ordini, la difficoltà della prova aumenta di 2 se il personaggio non è in uniforme militare.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da un Mister Gutsy distrutto effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 2d20 di combustibile per lanciafiamme, 2d20 munizioni da 10 mm, 2 unità di materiali comuni con +1 per ogni PA speso e ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale inusuale.

PROTECTRON

Livello 3, Robot,
Creatura Normale (24 PE)

Il Protectron, un altro robot di successo delle Industrie RobCo, era stato concepito come drone operaio multifunzione. Questi automi possono offrire aiuto nelle industrie edilizie, negli uffici e nei servizi pubblici. Anche se sono dotati di armi laser, non sono progettati per usarle in situazioni di combattimento, ma semplicemente per autodifesa. I Protectron hanno inoltre facoltà di autodistruggersi per eliminare i loro attaccanti. È possibile programmare varie personalità nell'unità al di là di quella base, tra cui quelle di vigile del fuoco, difensore della legge, operaio edile, soccorritore medico e attendente della metropolitana. Nella zona contaminata è possibile incontrarli sia in stato attivo che inattivo in aree di vario tipo, come le stazioni della metropolitana, gli uffici e gli edifici pubblici e i vari cantieri industriali.

CORPO	MENTE
5	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
2	2	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
8	10	1

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

ATTACCHI

- **ARTIGLI: CORPO + Mischia** (NB 7), 3 danni Fisici
- **LASER ALLE BRACCIA: CORPO + Proiettile** (NB 7), 3 danni da energia Penetrante 1, Raffica, Gittata R, Cadenza di Fuoco 4
- **AUTODISTRUZIONE: CORPO + Mischia** (NB 7), 6 danni Fisici, Esplosivi

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Il Protectron è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** Il Protectron riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il Protectron riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Il Protectron è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **LASER ALLE BRACCIA:** Se un braccio del Protectron subisce una ferita, la Cadenza di Fuoco dei suoi Laser alle Braccia scende a 2. Se entrambe le sue braccia sono ferite, non può più attaccare con i suoi Laser.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il Protectron può 'scatenarsi' con una raffica dei suoi Laser alle Braccia. 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), e gli permette di usare l'effetto dei danni da Raffica senza spendere munizioni. Se uno dei Laser alle Braccia è danneggiato, questo attacco speciale scende a 5 danni.
- **AUTODISTRUZIONE:** Se il Protectron è ferito a entrambe le braccia, o se è sceso a meno della metà dei suoi PS massimi, si muove verso il nemico più vicino e usa la sua azione maggiore per autodistruggersi. Questa autodistruzione è un attacco centrato su sé stesso e distrugge il Protectron dopo avere tentato questo attacco.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da un Protectron distrutto effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 2 unità di materiali comuni con +1 per ogni PA speso e ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale inusuale.

Personalità del Protectron

In tutto il Commonwealth è possibile incontrare dei Protectron con varie personalità, programmati per scopi diversi. Se il GM desidera personalizzare i propri PNG Protectron con queste personalità, può usare le regole speciali seguenti:

Vigile del Fuoco

- **Rilevazione Pericolo di Incendio:** Il Protectron è non-ostile finché un personaggio non brandisce un'arma che potrebbe produrre un incendio (come per esempio un lanciafiamme), nel qual caso il Protectron diventa ostile nei confronti di quell'individuo.

Difensore della Legge

- **Metti Via l'Arma:** Il Protectron è non-ostile quando viene incontrato, ma diventa ostile nei confronti di qualsiasi personaggio che non rinfoderi la sua arma e spari un colpo in presenza del Protectron, anche se non indirizzato contro di lui. Questo Protectron sarà ostile nei confronti delle creature della zona contaminata ostili.

Operaio Edile

- **Salute e Sicurezza:** Un Protectron operaio edile è ostile solo nei confronti di quei personaggi che non indossano un elmetto o una protezione alla testa di qualche tipo in sua presenza, o di quei personaggi che lo attaccano.

Soccorritore Medico

- **Defibrillatore:** Il Protectron soccorritore medico attacca qualsiasi creatura ostile, ma altrimenti è amichevole, almeno finché un personaggio non lo attacca. Ottiene inoltre la capacità di attaccare le creature con il defibrillatore che porta installato al braccio.
  - **Defibrillatore: CORPO + Mischia** (NB 7), 4 danni da Energia Stordenti

Attendente della Metropolitana

- **Gettone della Metropolitana:** Il Protectron non è ostile e si avvicina a qualsiasi personaggio che avvista chiedendogli un gettone della metropolitana. Se gliene viene fornito uno, il Protectron rimane amichevole. Se un personaggio non può esibire un gettone della metropolitana, il Protectron diventa immediatamente ostile.

SENTINELLA ROBOT

Level 15, Robot,
Creatura Normale (109 PE)

L'esercito degli Stati Uniti faceva uso di robot in tutta la sua struttura, specialmente in ruoli di combattimento attivo, ma nessuno era più resistente o distruttivo delle sentinelle robot. Mentre l'Assaultron prediligeva il combattimento in mischia e il Mister Gutsy cercava di bilanciare la velocità con la potenza di fuoco, la sentinella robot era concepita per fare uso di armature pesanti e di armi ancora più pesanti. Una sentinella robot si sposta sulle ruote anziché sulle gambe o sui propulsori jet ed è un'unità formidabile, dotata di un'armatura pesante che può reggere a un colpo diretto di un missile o perfino di una mini-testata nucleare. Le armi che incorpora includono una mitragliatrice automatica e in certi casi alcuni missili. Sebbene le sentinelle robot siano concepite per eliminare i nemici a distanza, sono in grado di lottare anche in mischia con risultati devastanti. Alcuni modelli sono stati persino dotati di un programma di autodistruzione, da usare sia come tentativo estremo di eliminazione del nemico, sia come modo per impedire che l'unità cada in mani nemiche. Le sentinelle robot sono spesso presenti nelle installazioni militari o scientifiche, anche se certi modelli sembrano essere stati riadattati a scopi non militari, per esempio come unità di sicurezza generiche. In alcuni rari casi, è possibile che alcune sentinelle robot, come qualche sporadico modello dei loro cugini Mister Handy, abbiano scavalcato la loro programmazione originale (come nel caso di Ironsides, che comanda la USS Constitution e il suo equipaggio robotico), o quelle riprogrammate e usate come robot da guardia domestici. Comunque sia, nella maggior parte dei casi, pochi di quelli che le incontrano nella zona contaminata sopravvivono all'incontro.

CORPO	MENTE
10	6

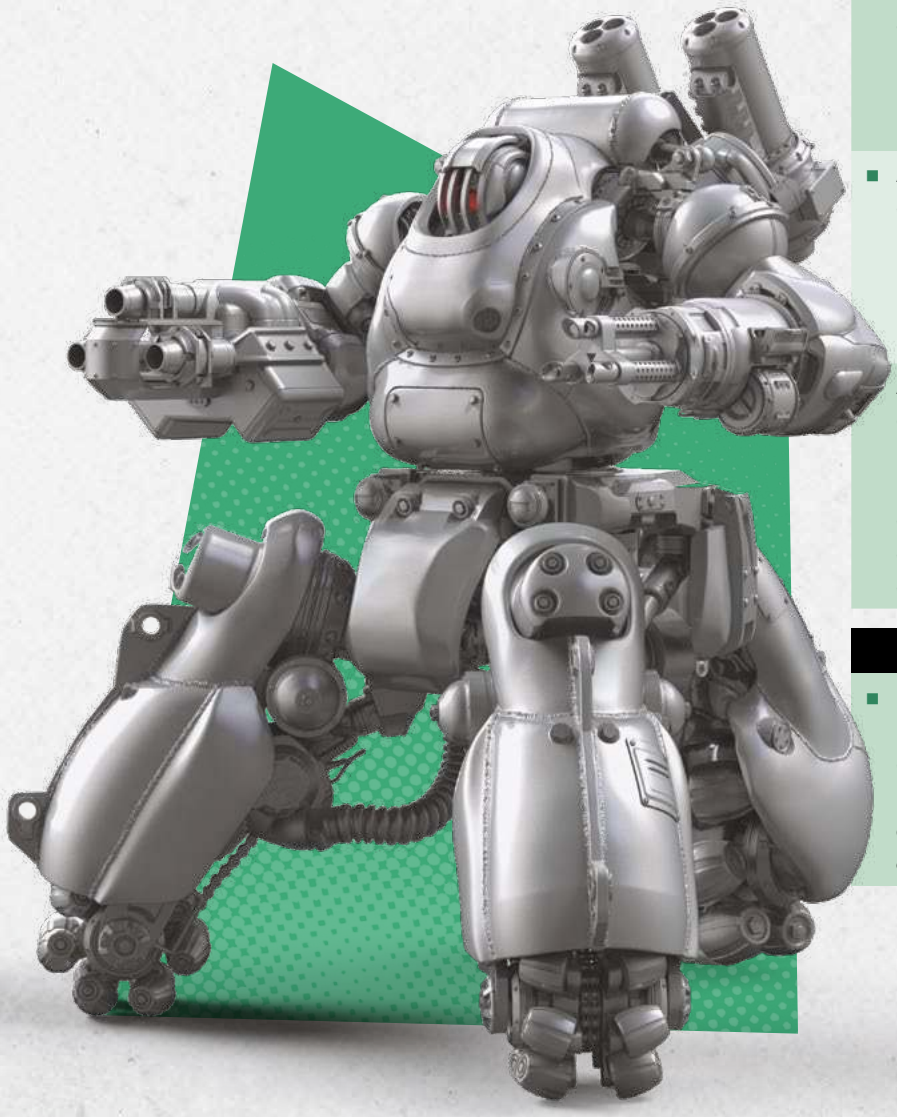
MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
4	5	4

PS	INIZIATIVA	DIFESA
40	16	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
6 (Tutti)	5 (Tutti)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **MITRAGLIATRICE: CORPO + Proiettile** (NB 15), 5 danni Fisici, Raffica, Propagato, Cadenza di Fuoco 5, Gatling, Gittata M
- **SENZA ARMI: CORPO + Mischia** (NB 14), 8 danni Fisici Violenti
- **LANCIAMISSILI: CORPO + Proiettile** (NB 14), 11 danni Fisici, Esplosivi, Gittata L



CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** La Sentinella Robot 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 (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** La Sentinella Robot riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** La Sentinella Robot riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** La Sentinella Robot è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **SENSI ACUTI** Uno o più sensi della Sentinella Robot sono particolarmente acuti; la Sentinella Robot 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 (fino a un minimo di 0).
- **AGGRESSIVO:** La Sentinella Robot agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando la Sentinella Robot entra in una scena, genera immediatamente 1 Punto Azione. Se la Sentinella Robot è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM.

AUTODISTRUZIONE: Se la Sentinella Robot è ferita a entrambe le braccia, o se è scesa a meno della metà dei suoi PS massimi, si muove verso il nemico più vicino e usa la sua azione maggiore per autodistruggersi. Questa autodistruzione è un attacco centrato su sé stessa e distrugge la Sentinella Robot dopo avere tentato questo attacco.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da una Sentinella Robot distrutta effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 1 nucleo a fusione, 2 unità di materiali comuni con +1 per ogni PA speso e ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale inusuale.

SUPERMUTANTI

Alti, muscolosi e dalla pelle verde: i supermutanti sono una vista che incute timore nel cuore di quasi tutti gli abitanti della zona contaminata. All'interno del Commonwealth sono il frutto degli esperimenti falliti dell'Istituto con il Virus Evoluzione Forzata. Grazie alle loro dimensioni e alla corporatura possente si dimostrano guerrieri feroci che hanno un senso di autoconservazione limitato, ma sfortunatamente questo non basta a convincere l'Istituto a tenerli nei paraggi, quindi spesso vengono abbandonati tra le rovine di Boston, dove diventano una minaccia per il resto della popolazione. Nel Commonwealth si incontrano spesso nel centro di Boston, ma ce ne sono anche molti che si spingono all'esterno, alla ricerca di un territorio da rivendicare per sé. Anche se spesso vengono descritti come poco intelligenti, molti supermutanti sono in grado di parlare, hanno una buona comprensione delle tattiche di combattimento e vivono in gruppi che solitamente fanno uso di una gerarchia e di una struttura sociale. Non tutti i supermutanti sono creature ostili: ad alcuni piace la compagnia degli umani. Col passare degli anni, alcuni continuano a mutare e a crescere in forza. Quelli più anziani possono vivere abbastanza a lungo da diventare dei behemoth.

SUPERMUTANTE

Livello 5, Umano Mutato, Personaggio Normale (38 PE)

Un supermutante è alto più di due metri, ha la pelle verde e una corporatura massiccia e muscolosa: è impossibile non notarlo. Anche se spesso vengono derisi per la loro intelligenza, i supermutanti sono abili guerrieri che hanno una conoscenza intuitiva dell'uso di armi e armature. Solitamente circolano in gruppi di due o più e spesso prendono ordini da un supermutante superiore che li guida. A volte si fanno accompagnare da alcuni segugi mutanti.

S	P	E	C	I	A	L
9	5	7	4	4	5	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Pesanti	1	Sopravvivenza ■	3
Armi da Mischia ■	4	Senza Armi	2
Armi Leggere	3		*(■ Specialità)*

PS	INIZIATIVA	DIFESA
12	10	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
120 KG	+2	—

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

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 11), 4 danni Fisici
- **ASSE: FOR + Armi da Mischia** (NB 13), 6 danni Fisici, A Due Mani
- **FUCILE ARTIGIANALE BOLT-ACTION: AGI + Armi Leggere** (NB 8), 5 danni Fisici Penetranti, Gittata M, Cadenza di Fuoco 0, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI
■ **BARBARO:** +2 alle Resistenze ai Danni Fisici e da Energia (già incluso).
■ **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il supermutante riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
■ **IMMUNE AI VELENI:** Il supermutante riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.

INVENTARIO
Fucile Artigianale Bolt-Action, Asse, ossa umane assortite, Ricchezza 1

SUPERMUTANTE BEHEMOTH

Livello 18, Umano Mutato, Creatura Normale (130 PE)

Questi sono i membri più vecchi e forti della razza dei supermutanti. I behemoth, sottoposti a drastiche mutazioni, sono alti quasi quattro metri. L'età e il costante processo di mutazione li hanno privati della capacità di parlare come gli altri supermutanti: ora si limitano a lanciare dei mostruosi ruggiti. Perfino gli altri supermutanti a volte temono i behemoth a causa della loro forza, delle dimensioni e dell'indole ostile. Portano dei carrelli della spesa legati sulla schiena, che usano per trasportare dei macigni o dei prigionieri umani, e spesso brandiscono gigantesche mazze ricavate dagli idranti di strada. Queste creature sono in genere solitarie, ma ce ne sono alcune che vivono presso i gruppi degli altri supermutanti.

CORPO	MENTE
12	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
5	—	4

PS	INIZIATIVA	DIFESA
48	17	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
8 (Tutti)	5 (Tutti)	Immune	8 (Tutti)

ATTACCHI

- **IDRANTE-MAZZA: CORPO + Mischia** (NB 17), 11 danni Fisici Violenti Dirompenti
- **LANCIARE MACIGNO: CORPO + Proiettile** (NB 12), 8 danni Fisici Stordenti, Violenti, Lanciare, Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il behemoth riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni
- **IMMUNE ALLA PAURA:** Il behemoth non può essere intimidito o minacciato in alcun modo e ignora o attacca chiunque tenti di farlo.
- **GRANDE:** Il behemoth 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+.
- **AGGRESSIVO:** Il behemoth agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando il behemoth entra in una scena, genera immediatamente 1 Punto Azione. Se il behemoth è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM.

INVENTARIO

- **SACCHEGGIARE:** Alla morte del behemoth, i giocatori possono trovare vari oggetti e tappi sul suo corpo e nella sua tana. Il GM tira 3d20 per determinare il numero di tappi disponibili e 4 per la quantità di ferraglia trovata. Il corpo può contenere anche fino a due armi e 3d20 munizioni adeguate alle armi trovate, a discrezione del GM.

SUPERMUTANTE BRUTO

Livello 7, Umano Mutato, Personaggio Normale (52 PE)

I supermutanti bruti sono più resistenti dei normali supermutanti dell'Istituto. Conservano una parte maggiore di intelligenza, sanno parlare in modo più eloquente e spesso utilizzano tattiche migliori in combattimento, per esempio cercando effettivamente copertura e tentando di scoprire i punti deboli dei nemici. Tendono a portare armi migliori per rappresentare questa maggiore consapevolezza e spesso indossano armature più pesanti. I supermutanti bruti vantano anche una costituzione e una Resistenza ai Danni maggiori e risultano più difficili da abbattere in combattimento.

S	P	E	C	I	A	L
9	5	7	4	5	5	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Atletica	1	Sopravvivenza	2
Armi Pesanti	2	Lanciare	1
Armi da Mischia ■	4	Senza Armi	2
Armi Leggere	4		*(■ Specialità)*

PS	INIZIATIVA	DIFESA
14	10	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
120 kg	+2	—

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
4 (Testa); 2 (Torso, Braccia), 3 (Gambe)	2 (Testa, Torso, Braccia), 3 (Gambe)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 11), 4 danni Fisici
- **ASSE: FOR + Armi da Mischia** (NB 13), 6 danni Fisici, A Due Mani
- **FUCILE ARTIGIANALE BOLT-ACTION: AGI + Armi Leggere** (NB 9), 5 danni Fisici Penetranti, Gittata M, Cadenza di Fuoco 0, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI
■ **BARBARO:** +2 alle Resistenze ai Danni Fisici e da Energia (già incluso).
■ **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il supermutante bruto riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
■ **IMMUNE AI VELENI:** Il supermutante bruto riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.

INVENTARIO
Fucile Artigianale Bolt-Action, Asse, Ossa Umane Assortite, Ricchezza 1, Elmo da Supermutante, Gambali da Supermutante × 2

SUPERMUTANTE CAPO

Livello 10, Umano Mutato, Personaggio Notevole (148 PE)

I supermutanti capi sono superiori in gerarchia ai supermutanti bruti e spesso possiedono armature, armi ed esperienza in combattimento sufficienti a meritarsi i loro titoli. Questi supermutanti sono quasi sempre ostili ed equipaggiati di armamenti più pesanti e distruttivi, come i lanciamissili e i mitragliatori a canne rotanti. Sebbene questo tipo di supermutante sia spesso assente dai gruppi più piccoli, nelle comunità più grandi è quasi sempre presente.

S	P	E	C	I	A	L
10	8	8	5	6	5	5
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi Pesanti	1	Sopravvivenza ■	3
Armi da Mischia ■	4	Senza Armi	2
Armi Leggere	3	*(■ Specialità)*	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
23	15	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
125 KG	+2	–

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
4 (Testa, Torso, Gambe), 3 (Braccia)	2 (Testa), 4 (Torso, Gambe), 3 (Braccia)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 12), 4 danni Fisici
- **MITRAGLIATORE A CANNE ROTANTI: COS + Armi Pesanti** (NB 13), 3 danni Fisici, Raffica, Propagato, Cadenza di Fuoco 5, Gittata M, Gatling, Impreciso, A Due Mani

OPPURE

- **LANCIAMISSILI: COS + Armi Pesanti** (NB 9), 11 danni Fisici, Gittata L, Esplosivo, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

- **BARBARO:** +2 alle resistenze ai danni Fisici e da Energia (già incluso).
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il supermutante capo riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AI VELENI:** Il supermutante capo riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.

INVENTARIO

Fucile Artigianale Bolt-Action, Asse, Ossa Umane Assortite, Ricchezza 1, Elmo da Supermutante, Gambali da Supermutante × 2, Bracciali × 2, Torace da Predone

SUPERMUTANTE SUICIDA

Livello 6, Umano Mutato, Personaggio Normale (45 PE)

Anche se i supermutanti che temono la morte sono pochi, i supermutanti suicidi ignorano totalmente il concetto di autoconservazione quando danno la caccia ai loro bersagli. Questi supermutanti spesso accompagnano le pattuglie o fungono da guardie. Sono estremamente ostili e quando avvistano un bersaglio innescano la mini-testata nucleare che impugnano e corrono verso i bersagli, tentando di raggiungerli quando il missile detonerà, decretando inevitabilmente sia la loro morte che quella delle loro prede. Solitamente prestano servizio sotto altri supermutanti di rango più alto e fungono sia da armi di distruzione di massa che da deterrenti per tenere lontani gli intrusi dagli insediamenti dei supermutanti.

S	P	E	C	I	A	L
8	5	6	4	4	7	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Atletica ■	4	Furtività	1
Esplosivi ■	4	Sopravvivenza	1
Armi Leggere	2	Senza Armi	2
		(■ Specialità)	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
12	12	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
65 KG	+1	—

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
3 (Torso), 2 (Testa, Braccia, Gambe)	4 (Torso), 2 (Testa, Braccia, Gambe)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza armi** (NB 10), 4 danni Fisici
- **MININUKE MODIFICATA:** (Vedere Capacità Speciale), 21 danni Fisici Dirompenti, Radioattivi, Violenti, Esplosivi, Gittata R
- **FUCILE ARTIGIANALE BOLT-ACTION: AGI + Armi Leggere** (NB 9), 5 danni Fisici Perforanti, Gittata M, Cadenza di Fuoco 0, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

- **BARBARO:** +2 alle Resistenze ai Danni Fisici e da Energia (già incluso).
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il supermutante suicida riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AI VELENI:** Il supermutante suicida riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.

CAPACITÀ SPECIALI

- **MININUKE MODIFICATA:** Il supermutante suicida porta con sé una mini-testata nucleare modificata. Una volta a gittata ravvicinata del suo bersaglio effettua una prova di **AGI + Esplosivi** (NB 11) per fare detonare la mini-testata. Chiunque si trovi entro gittata Ravvicinata dal supermutante suicida, incluso il supermutante stesso, ne subisce gli effetti.

INVENTARIO

Ricchezza 1, Catene

- Se il supermutante suicida viene ucciso prima di avere armato e fatto detonare la MiniNuke, è possibile saccheggiare 1 MiniNuke dal suo corpo, che funziona come una MiniNuke normale. Se il supermutante suicida è ucciso dall'esplosione della MiniNuke, nessuna MiniNuke è recuperabile e il corpo fornisce invece 1 Materiale Raro.

SINTETICI

I sintetici, creati dall'Istituto, sono androidi dotati di elementi sia meccanici che biologici. I sintetici delle prime generazioni hanno un aspetto umano, ma sono poco più che sofisticate IA controllate, mentre quelli di terza generazione sono in grado di impersonare e assumere un'identità umana a tutti gli effetti, al punto da poter essere programmati per credere di essere umani. I sintetici sono temuti da molti abitanti della zona contaminata, a causa delle varie dicerie che circolano sull'Istituto e della loro capacità di vivere tra la popolazione umana senza essere scoperti. Questa paura viene ulteriormente rafforzata quando di tanto in tanto si scopre che una figura all'interno di una comunità era stata sostituita da un sintetico che la emulava in tutto, dai suoi ricordi alle sue emozioni. Il fatto che i sintetici siano autocoscienti e in grado di pensare come gli umani significa anche che a volte tentano la fuga. Certi gruppi come i Railroad credono che i sintetici dotati di questa autocoscienza siano esseri viventi e cercano di liberarli dal controllo dell'Istituto. Tutti i sintetici creati dall'Istituto possiedono un numero di identificazione che inizia con una lettera, seguita da un numero, un trattino e altri due numeri.

Sintetico di Terza Generazione

I sintetici di terza generazione sono il risultato dell'unione tra la tecnologia originale dei sintetici e il DNA modificato dal Virus Evoluzione Forzata di un umano pre-Guerra. I sintetici di questa generazione possono spacciarsi per umani fino a livello cellulare, essendo ricavati da carne e ossa coltivate in laboratorio e hanno tutte le capacità cognitive e la gamma emotiva di un umano adulto. Per programmare e controllare questi sintetici si usa un innesto neurologico che è impossibile da rimuovere o rilevare senza uccidere il sintetico. Quei sintetici che si liberano dalla loro programmazione vengono spesso definiti sintetici liberati e delle volte continuano a spacciarsi per umani o cercano aiuto dai Railroad per evitare di essere di nuovo catturati dall'Istituto. Alcuni sintetici di terza generazione ignorano il fatto di essere sintetici come parte della loro programmazione. È questa generazione di sintetici che continua a fomentare paura e paranoia nel Commonwealth, in quanto esiste sempre la possibilità di incontrarne uno senza saperlo.

Per creare un PNG che sia un Sintetico di terza generazione si applicano i cambiamenti seguenti:

- Migliorare il PNG a Personaggio Maggiore e aggiungere tutti i cambiamenti appropriati elencati a pag. 337.
- Aggiungere Parte di Sintetico al suo inventario
- Aggiungere 1 a tutte le RD di tutti i punti d'impatto
- Aggiungere le regole speciali 'Immune ai Veleni' e 'Robotico'
- Aggiungere 1 alla sua Forza, Percezione e Intelligenza
- **Aggiungere infine la regola speciale seguente:**
  - **Sintetico di Terza Generazione:** Questi sintetici possono spacciarsi per umani e ogni tentativo di ispezionarli li identifica come umani. I sintetici di terza generazione possono essere identificati dopo la morte soltanto recuperando la loro Parte di Sintetico. Un sintetico di terza generazione che si spaccia per una figura nota ottiene un bonus di 2d20 a qualsiasi tiro effettuato per impersonare l'individuo, inclusi quelli per ricordare conoscenze ed esprimere modi di fare relativi al soggetto.

SINTETICO

Livello 4, Sintetico Robotico, Creatura Normale (31 PE)

Questi sintetici di prima generazione circolano solitamente in gruppi da quattro membri o più nelle aree controllate o protette dall'Istituto. Assomigliano agli umani solo nella forma e nell'aspetto, ma molti non sono dotati nemmeno di pelle sintetica e appaiono invece come terrificanti caricature robotiche, dotate di parti meccaniche là dove dovrebbero esserci degli organi e di strutture metalliche al posto delle ossa. Sebbene siano intelligenti e in grado di combattere, difettano delle cognizioni superiori dei sintetici di terza generazione.

CORPO	MENTE
6	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
2	2	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
10	11	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Testa, Braccia, Gambe), 1 (Torso)	3 (Testa, Braccia, Gambe), 2 (Torso)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **LASER DELL'ISTITUTO: CORPO + Proiettile** (NB 8), 4 danni da Energia Violenti, Raffica, Cadenza di Fuoco 3, Gittata M
- **MANGANELLO FOLGORANTE: CORPO + Mischia** (NB 8), 5 danni da Energia, Gittata R

CAPACITÀ SPECIALI

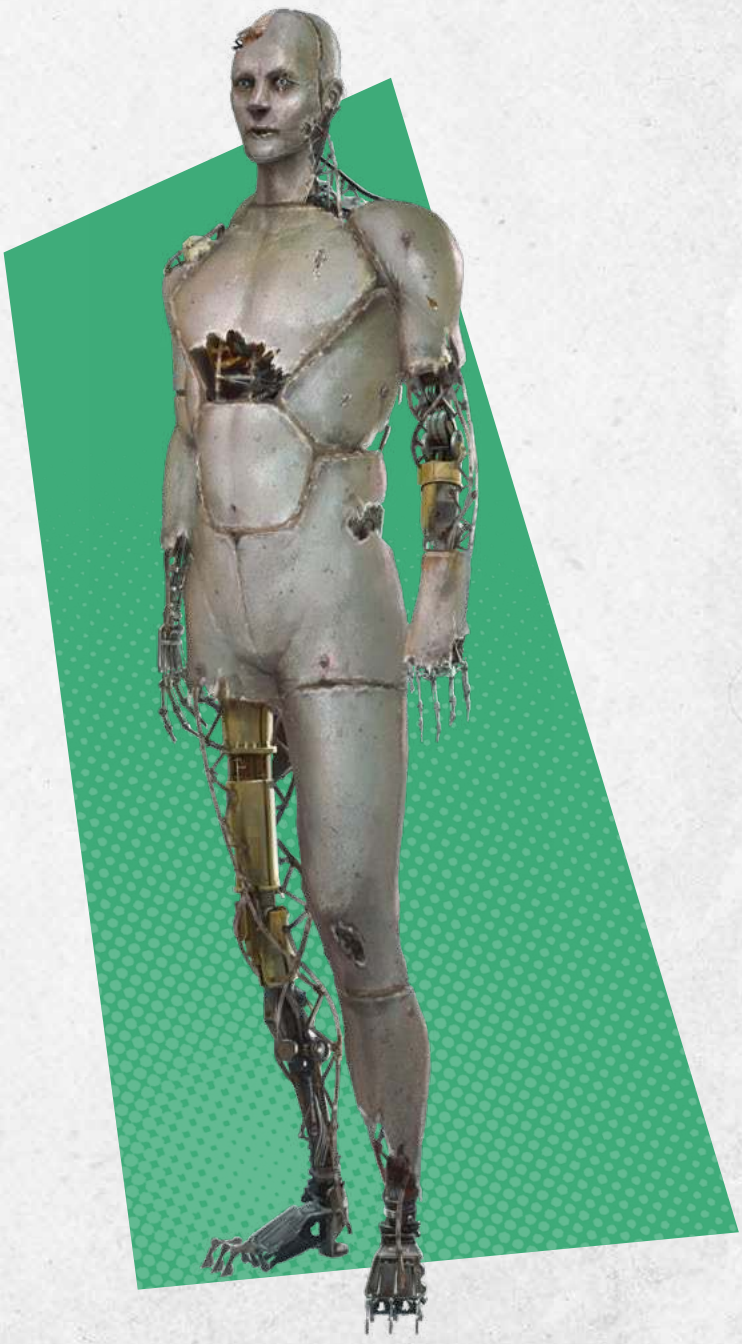
- **ROBOT:** Il sintetico è un robot. I robot sono immuni agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** Il sintetico riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il sintetico riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLA PAURA:** Il sintetico non può essere intimidito o minacciato in alcuno modo e ignora o attacca chiunque tenti di intimidirlo o di minacciarlo.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Il sintetico è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.

INVENTARIO

Pistola Laser dell'Istituto (Stimolatore Fotonico, Canna Migliorata), Manganello Folgorante, 3d20 Celle di Fusione. Gamba Sintetica ×2, Braccio Sintetico ×2, Casco Sintetico



SINTETICO PREDATORE

Livello 11, Sintetico Robotico, Personaggio Notevole (162 PE)

I sintetici predatori sono temuti da tutti coloro che sanno della loro esistenza. Questi sintetici di terza generazione agiscono agli ordini della branca dell'Ufficio Conservazione Sintetici dell'Istituto, che li invia a recuperare i sintetici fuggiaschi e a compiere altre missioni delicate. I predatori sono altamente addestrati e dotati di una forza e una costituzione anormali. Quando un sintetico di terza generazione viene selezionato per diventare un predatore, riceve delle migliorie ai suoi innesti neurologici che gli forniscono conoscenze avanzate sulle armi, sul combattimento e sullo spionaggio, al fine di portare a termine le missioni assegnategli. Riceve anche l'innesto di un chip del predatore, che gli permette di essere tracciato e gli offre la possibilità di teletrasportarsi dentro e fuori dall'Istituto. Tutti i predatori hanno un numero di identificazione che inizia sempre con la designazione 'X'.

S	P	E	C	I	A	L
7	8	8	6	8	7	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Armi a Energia ■	4	Scienza ■	4
Scassinare	2	Furtività ■	4
Armi da Mischia ■	3	Oratoria	3
Ripararare	3	Senza Armi	2
			(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
23	17	2

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
110 kg	+1	2

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Testa), 4 (Torso, Braccia, Gambe)	2 (Testa), 5 (Torso, Braccia, Gambe)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 9), 2 danni Fisici
- **LASER DELL'ISTITUTO: PER + Armi a Energia** (NB 12), 6 danni Violenti da Energia, Raffica, Cadenza di Fuoco 4, A Due Mani, Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Il sintetico predatore 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 (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** Il sintetico predatore riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il sintetico predatore riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLA PAURA:** Il sintetico predatore non può essere intimidito o minacciato in alcuno modo e ignora o attacca chiunque tenti di intimidirlo o di minacciarlo.

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Il sintetico predatore è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **ACCESSO ALL'ISTITUTO:** Il sintetico predatore può utilizzare della tecnologia di teletrasporto in dotazione all'Istituto per entrare e uscire dall'Istituto come necessario.
- **SINTETICO DI TERZA GENERAZIONE:** Questi sintetici possono spacciarsi per umani e ogni tentativo di ispezionarli li identifica come umani. I sintetici di terza generazione possono essere identificati dopo la morte soltanto recuperando la loro Parte di Sintetico. Un sintetico di terza generazione che si spaccia per una figura nota ottiene un bonus di 2d20 a qualsiasi tiro effettuato per impersonare l'individuo, inclusi quelli per ricordare conoscenze ed esprimere modi di fare relativi al soggetto.

INVENTARIO

Parte di Sintetico, Torace Sintetico Pesante, Braccia Sintetiche Pesanti, Gambali Sintetici Pesanti, Fucile Laser dell'Istituto (Calcio Completo, Agitatore Fotonico, Canna Lunga Migliorata)

SINTETICO CAMMINATORE

Livello 7, Sintetico Robotico, Creatura Normale (52 PE)

I sintetici camminatori sono simili ai sintetici ordinari: non possiedono le stesse cognizioni di quelli di terza generazione e sono spesso posti a protezione delle risorse e delle aree dell'Istituto. I camminatori sono però sintetici di seconda generazione e assomigliano a un umano più delle loro controparti di prima generazione. Spesso sono dotati di almeno una copertura parziale dei loro organi e arti, fatta di un possibile primo tentativo di pelle sintetica, anche se in molti esemplari è invecchiata male e si è dissolta in alcuni punti, rivelando le parti robotiche sottostanti. I sintetici camminatori hanno anche un volto più simile a quello umano: alcuni hanno dei lineamenti facciali quasi completi, anche se in genere sono privi di capelli. Sono più forti e più resistenti dei sintetici di prima generazione e sono più abili in combattimento.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
6	6	4	4	3

PS	INIZIATIVA	DIFESA
13	12	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
3 (Tutti)	4 (Tutti)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **LASER DELL'ISTITUTO: CORPO + Proiettile** (NB 10), 6 danni Violenti da Energia, Raffica, Cadenza di Fuoco 3, Gittata M
- **MANGANELLO FOLGORANTE: CORPO + Mischia** (NB 10), 5 danni da Energia, Gittata R

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Il sintetico camminatore 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 (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** Il sintetico camminatore riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il sintetico camminatore riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLA PAURA:** Il sintetico camminatore non può essere intimidito o minacciato in alcuno modo e ignora o attacca chiunque tenti di intimidirlo o di minacciarlo.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Il sintetico camminatore è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.

INVENTARIO

Pistola Laser dell'Istituto (Agitatore Fotonico, Canna Lunga, Mirino Corto), Manganello Folgorante, 3d20 Celle di Fusione, Casco Sintetico Rinforzato, Torace Sintetico Rinforzato, Gambale Sintetico Rinforzato ×2, Braccio Sintetico Rinforzato ×2

SINTETICO SOLDATO

Livello 16, Sintetico Robotico, Creatura Normale (116 PE)

I sintetici soldati, usati come 'militari' standard dell'Istituto, sono sintetici di seconda generazione costruiti per reggere ai combattimenti più feroci. Anche se condividono molte analogie con gli altri sintetici di seconda generazione, come per esempio una 'pelle' intera che li ricopre e lineamenti umani più o meno completi, non appaiono umani quanto i sintetici di terza generazione. Godono tuttavia di migliorie significative alle loro capacità di usare sia le armi in mischia che quelle a distanza e indossano armature installate direttamente sui loro corpi, cosa che li rende molto più resistenti in combattimento. Spesso uno o più soldati dotati di armamenti dell'Istituto accompagnano quei gruppi che includono altri sintetici comuni e camminatori.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
10	6	5	5	5

PS	INIZIATIVA	DIFESA
26	16	1

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

ATTACCHI

- **LASER DELL'ISTITUTO: CORPO + Proiettile** (NB 15), 6 danni Violenti da Energia, Raffica, Cadenza di Fuoco 3, Gittata M
- **MANGANELLO FOLGORANTE: CORPO + Mischia** (NB 15), 5 danni da Energia, Gittata R

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Il sintetico soldato 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 (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** Il sintetico soldato riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il sintetico soldato riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLA PAURA:** Il sintetico soldato non può essere intimidito o minacciato in alcuno modo e ignora o attacca chiunque tenti di intimidirlo o di minacciarlo.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Il sintetico soldato è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **AGGRESSIVO:** Il sintetico soldato agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando il sintetico soldato entra in una scena, genera immediatamente 1 Punto Azione. Se il sintetico soldato è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM.

INVENTARIO

Pistola Laser dell'Istituto (Agitatore Fotonico, Canna Lunga, Mirino Corto), Manganello Folgorante, 3d20 Celle di Fusione, Casco Sintetico Rinforzato, Torace Sintetico Rinforzato, Gambale Sintetico Rinforzato ×2, Braccio Sintetico Rinforzato ×2

TORRETTE

Le torrette, usate dall'esercito degli Stati Uniti come strumenti di sicurezza automatizzati e da certi enti privati per proteggersi dagli intrusi, sono presenti ovunque, dagli edifici governativi alle basi militari, e sono state riadattate e riprogrammate per difendere molti insediamenti di frontiera o accampamenti dei predoni. Tutte le torrette, che si tratti di modelli trasportabili o montati a muro, includono nei loro circuiti schede di puntamento potenziate per sparare con la massima precisione e scanner biometrici per distinguere gli amici dai nemici.

TORRETTA MITRAGLIATRICE MK I

Livello 5, Robot, Creatura Normale (38 PE)

Questa torretta automatizzata è un'unità trasportabile che può essere collocata su qualsiasi superficie piatta e regolare che abbia spazio a sufficienza per il suo treppiede. La blindatura pesante che la protegge è spesso dipinta di verde scuro e a volte mostra ancora le targhette originali che la etichettano come modello MK I. Le torrette costituiscono un deterrente formidabile: sparano proiettili da 5.56mm a rapida cadenza e con la massima precisione fornita dal loro sistema di puntamento avanzato. Questi sistemi possono essere hackerati e riprogrammati se la torretta è collegata a un terminale.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
6	5	—	3	—

PS	INIZIATIVA	DIFESA
11	11	1

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

ATTACCHI

- **MITRAGLIATRICE: CORPO + Proiettile** (NB 9), 5 danni Fisici Stordenti, Gittata M, Raffica, Cadenza di Fuoco 3

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** La torretta mitragliatrice 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 (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** La torretta mitragliatrice riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** La torretta mitragliatrice riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** La torretta mitragliatrice è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da una torretta mitragliatrice distrutta effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 3d20 proiettili da 5.56mm. Il saccheggio fornisce inoltre 2 materiali inusuali.

TORRETTA MITRAGLIATRICE MK III

Livello 10, Robot,
Creatura Normale (74 PE)

Il modello MK III migliora le prestazioni del modello MK I: è stato costruito per essere molto più resistente, è dotato di una blindatura migliorata e fa uso di proiettili da 5.56mm ad alta potenza. Come nel caso dei modelli MK I, è verniciata in verde scuro, poggia su un treppiede e usa gli stessi sistemi di puntamento avanzati.

CORPO	MENTE
8	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
—	4	—

PS	INIZIATIVA	DIFESA
18	13	1

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

ATTACCHI

- **MITRAGLIATRICE: CORPO + Proiettile** (NB 12), 7 danni Fisici Stordenti, Gittata M, Raffica, Cadenza di Fuoco 3

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** La torretta mitragliatrice 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 (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** La torretta mitragliatrice riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** La torretta mitragliatrice riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** La torretta mitragliatrice è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da una torretta mitragliatrice distrutta effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 3d20 proiettili da 5.56mm. Il saccheggio fornisce inoltre 2 materiali inusuali.

TORRETTA MITRAGLIATRICE MK V

LIVELLO 14, Robot,
Creatura Normale (102 PE)

La versione MK V della torretta mitragliatrice è simile ai suoi predecessori sotto molti aspetti. Queste torrette tuttavia sono state progettate non solo per tempestare di proiettili i loro bersagli, ma anche per stordirli, al fine di renderli più vulnerabili al fuoco pesante. Le torrette MK V fanno uso di proiettili incendiari da 5.56mm e sono riconoscibili dalla loro verniciatura verde-grigia più scura.

CORPO	MENTE
9	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
—	5	—

PS	INIZIATIVA	DIFESA
23	15	1

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

ATTACCHI

- **MITRAGLIATRICE: CORPO + Proiettile** (NB 14), 9 danni Fisici Stordenti, Gittata M, Raffica, Cadenza di Fuoco 3

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** La torretta mitragliatrice 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 (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** La torretta mitragliatrice riduce tutti i danni da veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** La torretta mitragliatrice riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** La torretta mitragliatrice è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da una torretta mitragliatrice distrutta effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 3d20 proiettili da 5.56mm. Il saccheggio fornisce inoltre 2 materiali inusuali.

TORRETTA MITRAGLIATRICE (MONTATA A MURO)

Livello 5, Robot, Creatura Normale (38 PE)

Le torrette mitragliatrici montate e muro sono molto più piccole delle loro controparti trasportabili. Sono protette da piccole custodie semisferiche che possono essere fissate alle pareti o ai soffitti, e se ben piazzate possono mimetizzarsi facilmente nell'ambiente circostante. Queste torrette più piccole sparano munizioni da 10mm, ma compensano i loro proiettili più piccoli con un'ampia diffusione dei loro attacchi e con la presenza di più installazioni all'interno di una singola area. Sebbene di forma più piccola, queste torrette fanno uso delle stesse tecnologie di puntamento avanzate e degli stessi scanner biometrici delle torrette trasportabili.

CORPO	MENTE
6	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
—	3	—

PS	INIZIATIVA	DIFESA
9	11	2

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

ATTACCHI

- **MITRAGLIATRICE: CORPO + Proiettile** (NB 9), 5 danni Fisici, Gittata M, Raffica, Cadenza di Fuoco 3

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** La torretta mitragliatrice 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 (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** La torretta mitragliatrice riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** La torretta mitragliatrice riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** La torretta mitragliatrice è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **PICCOLO:** La torretta mitragliatrice è più piccola 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. Una torretta mitragliatrice viene inoltre distrutta da qualsiasi colpo che infligga una Ferita.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da una torretta mitragliatrice distrutta effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 3d20 proiettili da 10mm. Il saccheggio fornisce inoltre 2 materiali inusuali.

TORRETTA MITRAGLIATRICE A 3 COLPI (MONTATA A MURO)

Livello 10, Robot,
Creatura Normale (74 PE)

La versione a tre colpi della torretta mitragliatrice montata a muro vanta una cadenza di fuoco più elevata e funziona come un piccolo mitragliatore pesante montato a muro. Anche questo modello spara munizioni da 10mm, ma la sua capacità di sparare tre colpi contemporaneamente incrementa i danni inflitti ai suoi bersagli, specialmente a distanza ravvicinata.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
8	5	—	5	—

PS	INIZIATIVA	DIFESA
13	13	2

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

ATTACCHI

- **MITRAGLIATRICE: CORPO + Proiettile** (NB 13), 5 danni Fisici, Gittata M, Raffica, Cadenza di Fuoco 3

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** La torretta mitragliatrice 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 (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** La torretta mitragliatrice riduce tutti i danni da veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** La torretta mitragliatrice riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** La torretta mitragliatrice è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.

CAPACITÀ SPECIALI

- **PICCOLO:** La torretta mitragliatrice è più piccola 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. Una torretta mitragliatrice viene inoltre distrutta da qualsiasi colpo che infligga una Ferita.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da una torretta mitragliatrice distrutta effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 3d20 proiettili da 10mm. Il saccheggio fornisce inoltre 2 materiali inusuali.

TORRETTA LASER (MONTATA A MURO)

Livello 5, Robot,
Creatura Normale (38 PE)

Non esistono modelli trasportabili delle torrette laser, ma la loro struttura è simile alle torrette mitragliatrici montate a muro. Invece di sparare proiettili da 10mm, le torrette laser sparano un raggio di energia simile a quelli delle pistole e dei fucili laser. Questa variante spara un singolo laser a ripetizione, in rapida successione. Come le altre torrette, è usata per proteggere caveau, palazzi degli uffici e basi militari.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
6	5	—	3	—

PS	INIZIATIVA	DIFESA
9	11	2

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

ATTACCHI

- **CANNONE LASER: CORPO + Proiettile** (NB 9), 4 danni da Energia Penetranti, Gittata M, Raffica, Cadenza di Fuoco 3

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** La torretta laser 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 (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** La torretta laser riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** La torretta laser riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** La torretta laser è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **PICCOLO:** La torretta laser è più piccola 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. Una torretta laser viene inoltre distrutta da qualsiasi colpo che infligga una Ferita.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da una torretta laser distrutta effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 3d20 Celle di Fusione. Il saccheggio fornisce inoltre 2 materiali inusuali.

TORRETTA LASER A 3 COLPI (MONTATA A MURO)

Livello 10, Robot,
Creatura Normale (74 PE)

Questo modello a 3 colpi, una variante della torretta laser standard, spara con una rapidità tale da eguagliare quasi quella di un laser gatling, anche se quello che guadagna in potenza di fuoco va perso in precisione. L'area coperta da quest'arma è superiore a quella della sua controparte a colpo singolo, cosa che le permette di colpire più bersagli con una singola raffica.

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
8	5	—	5	—

PS	INIZIATIVA	DIFESA
13	13	2

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

ATTACCHI

- **CANNONE LASER: CORPO + Proiettile** (NB 13), 7 danni da Energia Penetranti, Gittata M, Raffica, Cadenza di Fuoco 3

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** La torretta laser 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 (pag. 34).
- **IMMUNE AI VELENI:** La torretta laser riduce tutti i danni da veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** La torretta laser riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** La torretta laser è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **PICCOLO:** La torretta laser è più piccola 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. Una torretta laser viene inoltre distrutta da qualsiasi colpo che infligga una Ferita.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** I saccheggiatori possono recuperare materiali da una torretta laser distrutta effettuando con successo una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1. Questo fornisce loro 3d20 Celle di Fusione. Il saccheggio fornisce inoltre 2 materiali inusuali.

CONFRATERNITA D'ACCIAIO

La Confraternita d'Acciaio è nota sia come organizzazione votata alla protezione e al servizio dell'umanità, sia come un ordine di fanatici che ambiscono a regnare come tiranni su tutta la zona contaminata e i suoi abitanti, in base all'interlocutore a cui lo si chiede. La Confraternita è saldamente fedele al suo ordine e alla gerarchia, nonché alla missione di tenere le tecnologie più pericolose fuori dalla portata degli immeritevoli e degli indesiderabili. A prescindere dalle varie opinioni sulla Confraternita d'Acciaio, è innegabile che la sua catena di comando sia forte e che i suoi obiettivi tengano uniti tutti i suoi membri. Questo può fare di loro dei solidi alleati o dei formidabili nemici.

ANZIANO

Livello 10, Umano, Personaggio Maggiore (222 PE)

Gli Anziani sono i membri del consiglio che guida la Confraternita d'Acciaio. Per raggiungere la privilegiata posizione di Anziano, un individuo deve farsi strada tra i ranghi della Confraternita e deve diventare almeno un Paladino per essere preso in considerazione. Anche se il consiglio degli Anziani ha la responsabilità di guidare l'intera organizzazione, uno o più Anziani potrebbero anche avere il comando di una casa capitolare personale in qualche parte della zona contaminata.

S	P	E	C	I	A	L
7	8	8	9	8	7	7
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Atletica	1	Ripararare	1
Commercio	1	Scienza ■	4
Armi a Energia ■	4	Furtività	1
Medicina	1	Oratoria ■	5
Armi da Mischia	2	Sopravvivenza	3
Pilotare	2	Senza Armi	2
		(■ Specialità)	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
32	19	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
110 kg	—	—

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
3 (Torso, Braccia, Gambe)	2 (Torso, Braccia, Gambe)	1 (Torso, Braccia, Gambe)	0

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 9), 2 danni Fisici
- **FUCILE LASER LUNGO: PER + Armi a Energia** (NB 12), 5 danni da Energia Penetrante 1, Gittata M, Cadenza di Fuoco 2, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

- **UNA CATENA VINCOLANTE:** Come azione maggiore, un Anziano può ordinare a un personaggio della Confraternita di livello inferiore di effettuare immediatamente un'azione maggiore. L'anziano assiste quell'azione con **CAR + Oratoria**.

INVENTARIO

Uniforme della Confraternita d'Acciaio, (Giacca da Battaglia), Fucile Laser Lungo, Olomedagliette della Confraternita d'Acciaio

CAVALIERE

Livello 7, Umano,
Personaggio Normale (52 PE)

Il rango di Cavaliere all'interno della Confraternita d'Acciaio gode di grande rispetto. I Cavalieri sono spesso i responsabili della manutenzione delle armi, delle armature e delle tecnologie in possesso della confraternita. Raggiungere questo rango non è facile: richiede dedizione e anni di servizio. Molti di coloro che arrivano a questo rango perseguono l'ambizione di continuare a salire di grado per conseguire il prestigioso rango di Paladino.

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

ABILITÀ			
Atletica	1	Scienza ■	3
Armi Pesanti	1	Armi Leggere	1
Armi a Energia ■	4	Oratoria	2
Pilotare	1	Senza Armi	2
Ripararare	1	*(■ Specialità)*	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
14	12	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
55 kg	—	—

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Tutti)	2 (Tutti)	1 (Tutti)	0

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 8), 2 danni Fisici
- **FUCILE LASER LUNGO: PER + Armi a Energia** (NB 10), 5 danni da Energia Penetrante 1, Gittata M, Cadenza di Fuoco 2, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

- **UNA CATENA VINCOLANTE:** Come azione maggiore, un Cavaliere può ordinare a un personaggio della Confraternita di livello inferiore di effettuare immediatamente un'azione maggiore. Il Cavaliere assiste quell'azione con **CAR + Oratoria**.
- **BENE EQUIPAGGIATO:** Due volte per combattimento, il Cavaliere può 'scatenare' una raffica dal suo Fucile Laser Lungo. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco 2 dell'arma ai danni dell'arma stessa in occasione di un singolo attacco, (per un totale di 7).

INVENTARIO

Uniforme della Confraternita d'Acciaio, Armatura da Combattimento Completa, Fucile Laser Lungo, Olomedagliette della Confraternita d'Acciaio

LANCIERE

Livello 5, Umano,
Personaggio Normale (38 PE)

I Lancieri sono i piloti di Vertibird della Confraternita e si sottopongono a un addestramento specializzato per imparare a pilotare e mantenere in funzione il velivolo usato dalla Confraternita d'Acciaio, e fornire trasporto e supporto aereo adeguato. I Lancieri non devono solo conoscere bene il loro velivolo, ma anche essere in grado di pilotarlo con efficacia sotto il fuoco nemico. Specializzati nel combattimento aereo, sono comunque dotati di armi laser, nel caso si ritrovino a terra nel bel mezzo di uno scontro a fuoco.

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

ABILITÀ			
Atletica	1	Pilotare ■	4
Armi Pesanti	1	Riparare	3
Armi a Energia ■	3	Scienza	1
Esplosivi	1	Armi Leggere	1
		(■ Specialità)	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
11	12	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	—	—

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Torso, Braccia, Gambe)	2 (Torso, Braccia, Gambe)	1 (Torso, Braccia, Gambe)	0

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 5), 5 danni Fisici
- **FUCILE LASER LUNGO: PER + Armi a Energia** (NB 9), 5 danni da Energia Penetrante 1, Gittata M, Cadenza di Fuoco 2, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

- **UNA CATENA VINCOLANTE:** Come azione maggiore, un Lanciere può ordinare a un personaggio della Confraternita di livello inferiore di effettuare immediatamente un'azione maggiore. Il Lanciere assiste quell'azione con **CAR + Oratoria**.
- **ADDESTRAMENTO VERTIBIRD:** Il Lanciere ottiene un d20 bonus quando effettua le prove per pilotare un Vertibird.

INVENTARIO

Uniforme della Confraternita d'Acciaio (Giacca Corazzata), Fucile Laser, Olomedagliette della Confraternita d'Acciaio, Ricchezza 2

PALADINO

Livello 8, Umano, Personaggio Notevole (120 PE)

I Paladini sono i soldati modello delle forze della Confraternita. Dotati di Armature Atomiche e delle migliori armi che la Confraternita possa offrire, includono i combattenti veterani e i guerrieri decorati dell'organizzazione. Per raggiungere il rango di Paladino, un individuo deve dimostrare la massima devozione alla Confraternita e vantare uno stato di servizio impressionante. È un rango che molti sperano di raggiungere.

S	P	E	C	I	A	L
7 (11)	9	8	6	6	6	4
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Atletica	2	Scienza ■	3
Armi a Energia ■	4	Armi Leggere	2
Pilotare	1	Oratoria	3
Riparare	2	Senza Armi ■	3
		(■ Specialità)	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
20 (10 Testa, 10 Gambe, 21 Torso)	17	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
180 kg	+3	2

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
7 (Testa), 9 (Torso), 6 (Braccia, Gambe)	6 (Testa), 8 (Torso), 5 (Braccia, Gambe)	7 (Testa, Braccia, Gambe), 9 (Torso)	0

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 14), 5 danni Fisici
- **FUCILE LASER LUNGO MIGLIORATO: PER + Armi a Energia** (NB 14), 6 danni da Energia Penetrante 1, Gittata M, Cadenza di Fuoco 2, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

- **ARMATURA ATOMICA:** Un Paladino della Confraternita 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 entro Portata del loro atterraggio. Può respirare sott'acqua e negli ambienti tossici. vedere pag. 137.
- **UNA CATENA VINCOLANTE:** Come azione maggiore, un Paladino può ordinare a un personaggio della Confraternita di livello inferiore di effettuare immediatamente un'azione maggiore. Il Paladino assiste quell'azione con **CAR + Oratoria**.
- **BENE EQUIPAGGIATO:** Due volte per combattimento, il Paladino può 'scatenare' una raffica dal suo Fucile Laser Lungo. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco 2 dell'arma ai danni dell'arma stessa in occasione di un singolo attacco, (per un totale di 8).

INVENTARIO

Intelaiatura Armatura Atomica, Armatura Atomica Completa T-60, Fucile Laser Lungo, Olomedagliette della Confraternita d'Acciaio

SCRIBA

Livello 4, Umano,
Personaggio Normale (31 PE)

Gli Scribi sono i cronisti e gli studiosi della Confraternita d'Acciaio. Anche se sanno combattere e possono beneficiare dello stesso addestramento base di qualsiasi altro membro, il loro ruolo primario è un altro. Gli scribi si occupano di catalogare, riparare, acquisire e studiare qualsiasi tecnologia che finisca nelle mani della Confraternita. A volte accompagnano altre unità sul campo, se c'è bisogno della loro sapienza per recuperare o individuare un artefatto importante, ma nella maggior parte dei casi, gli Scribi restano alla base operativa della casa capitolare.

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

ABILITÀ			
Armi a Energia	2	Scienza ■	4
Scassinare	2	Furtività	2
Medicina	1	Oratoria ■	2
Riparare	2	Sopravvivenza	1
		(■ Specialità)	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
9	11	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	—	—

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Torso, Braccia, Gambe)	2 (Torso, Braccia, Gambe)	2 (Torso, Braccia, Gambe)	0

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 5), 5 danni Fisici
- **PISTOLA LASER: PER + Armi a Energia** (NB 8), 4 danni da Energia Penetrante 1, Gittata R, Cadenza di Fuoco 2, Corpo a Corpo

CAPACITÀ SPECIALI

- **UNA CATENA VINCOLANTE:** Come azione maggiore, uno Scriba può ordinare a un personaggio della Confraternita di livello inferiore di effettuare immediatamente un'azione maggiore. Lo Scriba assiste quell'azione con **CAR + Oratoria**.
- **SAPIENZA PRE-GUERRA:** Lo Scriba ottiene un d20 bonus quando effettua le prove per esaminare, identificare o usare la tecnologia pre-Guerra.

INVENTARIO

Armatura da Scriba della Confraternita, Pistola Laser, Olomedagliette della Confraternita d'Acciaio, Ricchezza 2

PREDONI

Spesso molti gruppi che vivono nella zona contaminata decidono di fare fronte comune per sopravvivere a tutti i costi. La dura vita nell'apocalisse post-nucleare tende a fare emergere il peggio dell'umanità. Le bande di predoni spesso rappresentano questi individui poco raccomandabili. Non sono una fazione centralizzata e spesso si danno battaglia gli uni con gli altri: la designazione 'predone' viene generalmente applicata a qualsiasi gruppo di persone che rifiuta le usanze pacifiche di molti insediamenti e si affida invece a furti, razzie, violenze e omicidi pur di sopravvivere. Spesso fondano degli insediamenti isolati e li difendono con ferocia, facendo uso sia di armi personali che di torrette automatizzate e persino di cani feroci pur di tenere alla larga gli intrusi. Anche l'uso dei Chem è molto diffuso tra i gruppi di predoni, cosa probabilmente alla base della loro eccessiva irascibilità, paranoia e comportamento imprevedibile.

PREDONE

Livello 2, Predone Umano, Personaggio Normale (17 PE)

Il predone medio non costituisce una grossa minaccia in sé, ma purtroppo per la maggior parte degli esploratori, è raro che viaggi da solo. I predoni di solito indossano armature di fortuna messe assieme usando le proprietà delle loro vittime precedenti e usano le armi che hanno recuperato dai nemici sconfitti. Molti sono ostili nei confronti di chiunque non faccia parte della loro banda e combattono perfino contro i predoni dei gruppi rivali.

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

ABILITÀ			
Medicina	1	Furtività	1
Armi da Mischia ■	2	Sopravvivenza	1
Riparare	1	Lanciare	1
Armi Leggere ■	2	Senza Armi	2
			(■ Specialità)

PS	INIZIATIVA	DIFESA
8	11	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
55 kg	—	—

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

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 8), 2 danni Fisici
- **LEVA PER RUOTE: FOR + Armi da Mischia** (NB 8), 4 danni Fisici
- **PISTOLA ARTIGIANALE: AGI + Armi Leggere** (NB 8), 3 danni Fisici, Gittata R, Cadenza di Fuoco 2, Corpo a Corpo, Inaffidabile

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il Predone può 'scatenarsi' con una raffica della sua Pistola Artigianale. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco 2 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco, (per un totale di 5).

INVENTARIO

Completo da Strada, Pistola Artigianale, Leva per Ruote, Ricchezza 1

PREDONE CAPO

Livello 10, Predone Umano, Personaggio Maggiore (222 PE)

I predoni capo occupano i posti più alti nella gerarchia di una banda di predoni. Di solito sono dotati di armi e armature migliori di quelle dei loro sottoposti e tendono a essere combattenti esperti. Spesso si sono guadagnati la loro posizione attraverso ripetuti sfoggi di forza, autorità e crudeltà, e la mantengono allo stesso modo.

S	P	E	C	I	A	L
8	9	8	8	7	8	6
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Atletica	2	Furtività	1
Armi Pesanti ■	4	Oratoria	2
Esplosivi ■	2	Sopravvivenza	3
Armi da Mischia ■	1	Lanciare	1
Riparare	2	Senza Armi	2
Armi Leggere ■	2	*(■ Specialità)*	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
30	17	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
65 kg	+1	6

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
3 (Torso), 3 (Braccia), 2 (Gambe)	3 (Torso), 3 (Braccia), 2 (Gambe)	0	0

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 10), 3 danni Fisici
- **GRANATA A FRAMMENTAZIONE: PER + Esplosivi** (NB 11), 6 danni Fisici, Esplosivi, Lanciare, Gittata M
- **FUCILE DA CACCIA: AGI + Armi Leggere** (NB 10), 6 danni Fisici Penetranti, Gittata M, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

- **AGGRESSIVO:** Il predone capo agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando il predone capo entra in una scena, genera immediatamente 1 Punto Azione. Se il predone capo è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del GM.
- **PRONTO ALL'AZIONE** Il predone capo è determinato, motivato ed è sempre pronto a prendere in mano la situazione. Il predone capo inizia ogni scena con una riserva personale di 4 punti azione, che può spendere invece di trarli da altre fonti.

INVENTARIO

Torace d'Armatura da Predone Pesante, Gambale da Predone Rinforzato x2, Braccio da Predone Pesante x2, 3 Granate a Frammentazione, Fucile da Caccia, Ricchezza 2

PREDONE PSYCHO

Livello 7, Predone Umano, Personaggio Normale (52 PE)

Questi predoni, che traggono il loro nome dalla dipendenza che sviluppano nei confronti della Psycho, tendono a essere i soggetti più ostili e aggressivi in una banda. Prediligono le armi da mischia negli scontri, usando la Psycho per alimentare la loro rabbia e insensibilizzarsi al dolore negli scontri ravvicinati. Distinguere un predone psycho dagli altri non è sempre facile, ma tendono a non usare armi da fuoco e a indossare armature che coprono la testa, le braccia e il torso per proteggersi nei combattimenti in mischia.

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

ABILITÀ			
Atletica	1	Armi Leggere ■	2
Armi a Energia	1	Furtività	1
Medicina	2	Sopravvivenza	2
Armi da Mischia ■	3	Lanciare	1
Riparare	1	Senza Armi	1
Scienza	1	*(■ Specialista)*	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
14	12	1

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

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Torso, Braccia, Gambe)	2 (Torso), 2 (Braccia, Gambe)	0	0

ATTACCHI

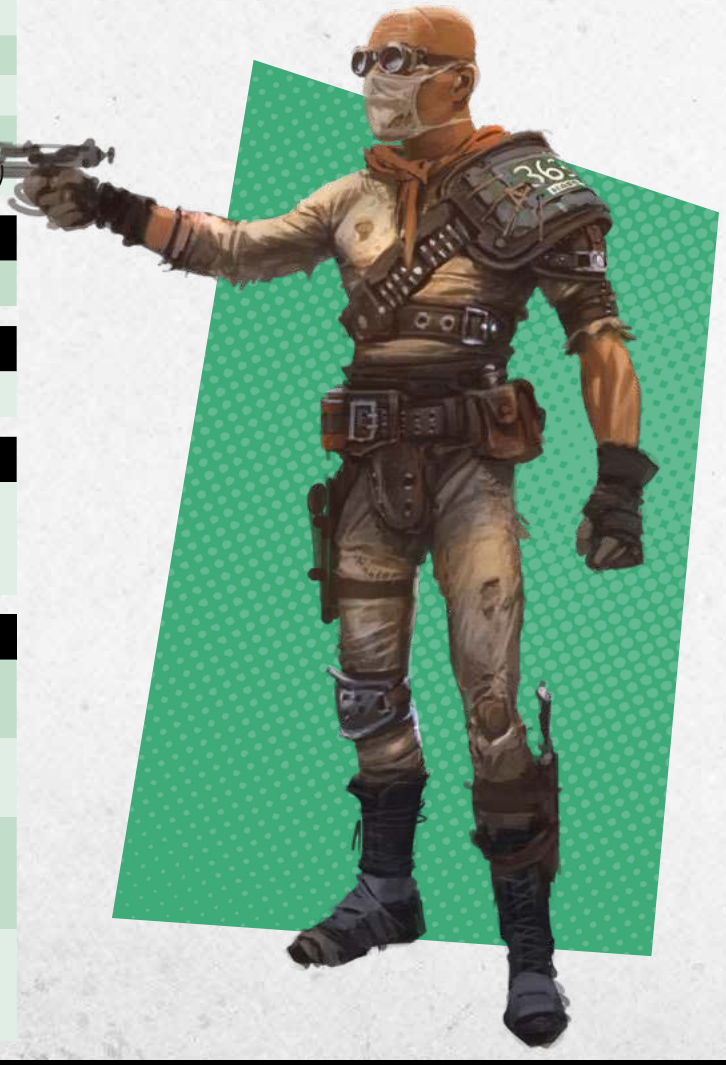
- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 8), 3 danni Fisici
- **MACHETE: FOR + Armi da Mischia** (NB 10), 4 danni Fisici Penetrante 1
- **FUCILE A DOPPIA CANNA: AGI + Armi Leggere** (NB 8), 6 danni Fisici, Propagati, Violenti, Gittata R, Impreciso, A Due Mani
- **BOMBA MOLOTOV: PER + Esplosivi** (NB 6), 4 danni da Energia Persistenti, Esplosivi, Lanciare, Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI

- **SOSTANZE O ESPLOSIONE:** Un predone psycho porta con sé una Bomba Molotov o una dose di Psycho. Cosa porta con sé è determinato da quale delle azioni seguenti effettua prima: dopo averne usata una, non può usare l'altra in quel combattimento.
- **MOLOTOV:** Una volta per combattimento, un predone psycho può lanciare una Bomba Molotov usando il profilo soprastante.
- **PSYCHO:** Un predone psycho può usare una dose di Psycho come azione minore. Per il resto del combattimento, il predone psycho aggiunge +2 a tutti i tiri per i danni che effettua e +2 a tutte le Resistenze ai Danni Fisici e da Energia.

INVENTARIO

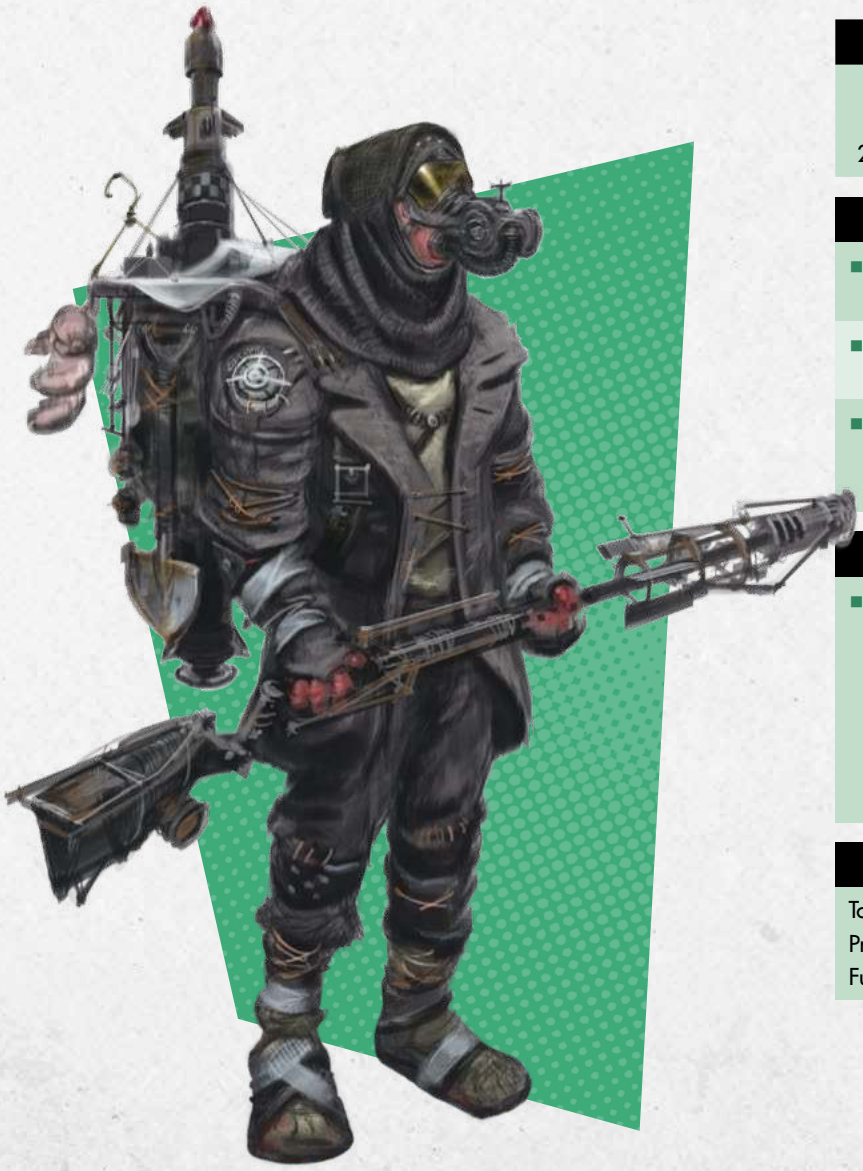
Completo da Strada, Torace in Cuoio, Fucile a Doppia Canna, Machete, Ricchezza 1



PREDONE SACCHEGGIATORE

Livello 7, Predone Umano, Personaggio Normale (52 PE)

Questi predoni induriti da mille battaglie sono spesso riconoscibili per le loro armature più solide e la loro indole più aggressiva. Le bande di predoni più longeve, o quelle dei ranghi composti da predoni più esperti, contano spesso molti predoni saccheggiatori tra le loro file. Un singolo saccheggiatore può rivelarsi un ostacolo impegnativo, ma un intero gruppo di questi guerrieri può facilmente privare degli oggetti e della vita qualsiasi viaggiatore della zona contaminata.



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

ABILITÀ			
Atletica	2	Armi Leggere ■	3
Armi Pesanti	1	Sopravvivenza	2
Armi a Energia	2	Lanciare	1
Armi da Mischia ■	3	Senza Armi	1
Riparare	1		*(■ Specialità)*

PS	INIZIATIVA	DIFESA
13	13	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	—	—

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
3 (Torso, Braccia), 2 (Gambe)	3 (Torso, Braccia), 2 (Gambe)	0	0

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 7), 2 danni Fisici
- **MACHETE: FOR + Armi da Mischia** (NB 9), 4 danni Fisici Penetranti
- **FUCILE A POMPA DA COMBATTIMENTO: AGI + Armi Leggere** (NB 9), 5 danni Fisici, Propagati, Gittata R, Impreciso, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

- **AGGRESSIVO:** Il predone saccheggiatore agisce rapidamente quando percepisce una preda. Quando il predone saccheggiatore entra in una scena, genera immediatamente 1 Punto Azione. Se il predone saccheggiatore è un alleato, quel punto finisce nella riserva di gruppo. Se è un nemico, finisce nella riserva del gamemaster.

INVENTARIO

Torace d'Armatura da Predone Pesante, Gambale da Predone Rinforzato ×2, Braccio da Predone Pesante ×2, Fucile a Pompa da Combattimento, Machete, Ricchezza 1

PREDONE VETERANO

Livello 8, Predone Umano, Personaggio Notevole (120 PE)

Sopravvivere nella zona contaminata spesso procura quantomeno un minimo di rispetto da parte dei propri pari, cosa particolarmente vera per i predoni veterani. Le armature migliori e le armi di livello più alto spesso sono indice della loro capacità di sopravvivere o addirittura di prosperare nella zona contaminata, cosa che ne fa degli avversari molto ostici da affrontare. Spesso si dimostrano intelligenti ed efficaci in combattimento, e non vanno sottovalutati.

S	P	E	C	I	A	L
7	8	7	6	5	7	6
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Atletica	2	Furtività	1
Esplosivi	1	Oratoria	2
Medicina	1	Sopravvivenza	2
Armi da Mischia ■	4	Senza Armi	2
Armi Leggere ■	4	*(■ Specialità)*	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
21	17	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
110 kg	+1	3

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Tutti)	2 (Tutti)	0	0

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 9), 3 danni Fisici
- **MACHETE: FOR + Armi da Mischia** (NB 11), 3 danni Fisici Penetrante 1
- **FUCILE DA COMBATTIMENTO: AGI + Armi Leggere** (NB 11), 3 danni Fisici, Gittata M, Cadenza di Fuoco 2, A Due Mani
- **BOMBA MOLOTOV: PER + Esplosivi** (NB 9), 4 danni da Energia Persistenti, Esplosivi, Lanciare, Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI

- **AL COMANDO:** Un predone veterano può spendere un'azione minore per ordinare a un predone di livello minore entro gittata Ravvicinata di effettuare immediatamente un'azione minore. In alternativa, può spendere un'azione maggiore per ordinare a un altro predone di effettuare un'azione maggiore immediatamente.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il predone veterano può 'scatenarsi' con una raffica del suo Fucile da Combattimento. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco 2 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco (per un totale di 7).

INVENTARIO

Armatura Chiodata, Fucile da Combattimento, Machete, Ricchezza 2

ABITANTI DELLA ZONA CONTAMINATA

La zona contaminata è popolata da numerosi sopravvissuti dalla provenienza, dalle convinzioni e dalle affiliazioni più disparate. Dai mercanti che trasportano costantemente merci da un insediamento all'altro, ai Minutemen che aiutano a fondare nuove comunità, fino ai mercenari e agli artiglieri che vendono i loro servigi a chi offre più tappi, gli individui interessanti da incontrare non mancano mai.

ABITANTE DEL VAULT

Livello 7, Umano,
Personaggio Normale (52 PE)

In varie aree della zona contaminata si nascondono dei Vault che ospitano, o un tempo ospitavano, una popolazione umana. Coloro che vivevano al loro interno sono noti a quelli del mondo di superficie come Abitanti dei Vault. Per alcuni è una vista rara scorgere nella zona contaminata il blu acceso di una tuta della Vault-Tec, dato che molti Vault sono ancora sigillati o sono andati incontro a un tragico destino in occasione di uno dei tanti abominevoli esperimenti della Vault-Tec. Tuttavia esistono alcuni Vault nel commonwealth che aprono le loro porte agli stranieri per commerciare, e non tutti gli abitanti hanno subito devastazioni permanenti per mano dei fabbricanti dei rifugi antiatomici.

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

ABILITÀ			
Commercio ■	2	Scienza	3
Armi a Energia	1	Armi Leggere ■	3
Medicina	1	Sopravvivenza ■	2
Armi da Mischia	2	Senza Armi	1
Riparare ■	2	*(■ Specialità)*	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
14	10	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	—	—

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Torso, Braccia, Gambe)	1 (Torso, Braccia, Gambe)	2 (Torso, Braccia, Gambe)	0

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 6), 3 danni Fisici
- **PISTOLA DA 10MM: AGI + Armi Leggere** (NB 9), 4 danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R, Corpo a Corpo, Affidabile

CAPACITÀ SPECIALI

- **FIGLIO DEL VAULT:** La salubre crescita dell'abitante del Vault, seguita costantemente da dottori addestrati e sofisticati autodoc, significa che l'abitante del Vault riduce la difficoltà di tutte le prove di **COS** per resistere agli effetti della malattia. Il giocatore collaborerà inoltre con il gamemaster per determinare che genere di esperimento è stato condotto all'interno del suo Vault. Una volta per missione, il GM può introdurre una complicazione che rappresenti la natura dell'esperimento a cui l'abitante del Vault ha preso parte, o introdurre una complicazione correlata nelle prime fasi di isolamento e di confinamento della sua vita. Se il GM lo fa, l'abitante del Vault ottiene immediatamente un punto Fortuna.
- **ISTRUITO:** L'abitante del Vault possiede una specialità aggiuntiva.
- **DOTATO:** L'abitante del Vault sceglie due attributi S.P.E.C.I.A.L e li aumenta di +1.

INVENTARIO

Tuta del Vault, pistola da 10mm, munizioni da 10 mm, Ricchezza 2

ABITANTE DELLA ZONA CONTAMINATA

Livello 2, Umano,
Personaggio Normale (17 PE)

Il termine abitanti della zona contaminata definisce colloquialmente tutti quelli che vagano, viaggiano e si stabiliscono nei territori della zona in questione. Molti sono individui senza tratti degni di nota, che cercano semplicemente di sopravvivere con ogni mezzo necessario. Altri sono più competenti quando si tratta di combattere e altri ancora sono dotati di abilità uniche, frutto del loro background e delle loro esperienze di vita. Possono provenire da qualsiasi insediamento del Commonwealth e appartenere a qualsiasi ceto sociale.

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

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

PS	INIZIATIVA	DIFESA
8	11	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	—	—

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

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 8), 2 danni Fisici
- **MACHETE: FOR + Armi da Mischia** (NB 9), 3 danni Fisici Perforante 1
- **FUCILE A DOPPIA CANNA: AGI + Armi Leggere** (NB 8), 5 danni Fisici, Propagati, Violenti, Gittata R, Impreciso, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

Nessuna

INVENTARIO

Completo da Strada, Fucile a Doppia Canna, Ricchezza

AGENTE RAILROAD

Livello 7, Umano,
Personaggio Normale (52 PE)

La fazione clandestina Railroad cerca di liberare i sintetici di terza generazione dal controllo dell'Istituto. Gli agenti Railroad spesso si muovono sotto copertura, comportandosi e vestendosi nel modo più anonimo possibile. È raro che agiscano apertamente: preferiscono portare a termine le loro missioni tramite sotterfugi. Detto questo, non hanno problemi a imbracciare le armi contro chi si mette sulla loro strada o si schiera con i loro nemici, come la Confraternita d'Acciaio.

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

ABILITÀ			
Commercio	1	Scienza	2
Armi a Energia	1	Armi Leggere ■	2
Scassinare	2	Furtività ■	3
Medicina	1	Oratoria	1
Armi da Mischia	1	Sopravvivenza	2
Ripararare	1	*(■ Specialità)*	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
13	12	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	—	—

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

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 5), 2 danni Fisici
- **FUCILE DA CACCIA: AGI + Armi Leggere** (NB 7), 6 danni da Energia Penetranti, Gittata M, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

- **AGENTE RAILROAD:** Quando lavora sotto copertura, l'agente Railroad ottiene un d20 bonus in ogni prova di Oratoria che preveda un inganno.

INVENTARIO

Vestiti Resistenti, Ricchezza 2

COMMERCIANTE / MERCANTE CAROVANIERO

Livello 4, Umano, Personaggio Notevole (62 PE)

I commercianti e i mercanti carovanieri sono presenti in quasi tutti gli insediamenti più grandi e viaggiano lungo buona parte delle principali arterie della zona contaminata. In alcuni insediamenti allestiscono delle botteghe permanenti che i clienti possono visitare, usando edifici abbandonati o bancarelle improvvisate su cui esporre la merce. Altri mercanti preferiscono viaggiare da un posto all'altro, commerciando a ogni tappa e a volte anche lungo la strada, con i viaggiatori di passaggio. È raro tuttavia che i mercanti viaggino da soli: molti usano dei bramini come bestie da soma o arruolano mercenari come guardie. Anche i commercianti che gestiscono bancarelle permanenti spesso impiegano forme di sicurezza di qualche tipo o tengono un'arma fidata a portata di mano in caso di emergenza.

S	P	E	C	I	A	L
5	6	6	9	8	5	5
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Commercio ■	4	Armi Leggere	3
Scassinare	1	Oratoria ■	3
Armi da Mischia	2	Sopravvivenza ■	2
Riparare	1	Senza Armi	2
		(■ Specialità)	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
15	13	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	—	3

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Torso, Braccia, Gambe)	2 (Torso, Braccia, Gambe)	0	0

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 7), 2 danni Fisici
- **PISTOLA AUTOMATICA DA 10MM: AGI + Armi Leggere** (NB 8), 3 danni Fisici a Raffica, Gittata R, Cadenza di Fuoco 4, Corpo a Corpo, Imprecisa
- **FUCILE A DOPPIA CANNA: AGI + Armi Leggere** (NB 8), 6 danni Fisici, Propagati, Violenti, Gittata R, Impreciso, A Due Mani
- **BOMBA MOLOTOV: PER + Esplosivi** (NB 6), 4 danni da Energia Persistenti, Esplosivi, Lanciare Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il Mercante può 'scatenarsi' con una raffica della sua Pistola Automatica da 10mm. 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) e gli consente di usare l'effetto dei danni Raffica senza spendere munizioni.
- **MAESTRO DEL COMMERCIO:** Quando il mercante effettua una prova contrapposta con Commercio, genera un successo automatico in aggiunta a quelli che può ottenere col tiro.
- **BOTTEGA:** Il mercante è accompagnato da un bramino da soma o gestisce una bottega. Porta con sé 6d20 tappi per fare affari e il GM decide le merci che ha a disposizione.

INVENTARIO

Completo da Reietto, Pistola Automatica da 10mm, Ricchezza 6

FIGLI DELL'ATOMO

Livello 6, Umano,
Personaggio Normale (45 PE)

Alcuni affermano che sono fanatici religiosi, altri vedono in loro un culto, in ogni caso i Figli dell'Atomo sono presenti in tutta la zona contaminata, dove venerano i materiali radioattivi e i loro effetti. Spesso si radunano in quelle aree dove le radiazioni sono più elevate, specialmente se c'è qualcosa di fisico che possono adorare, come il cratere prodotto dall'impatto di una bomba nucleare. Stranamente, i Figli dell'Atomo sembrano subire meno effetti dalle radiazioni: alcuni vivono presso fonti superiori anche di mille volte al limite di sicurezza senza sviluppare malattie o ghoulificarsi. Quando vengono incontrati nella zona contaminata, spesso cercano di diffondere il verbo dell'Atomo, ma certi loro gruppi possono diventare paranoici e dimostrarsi ostili nei confronti degli stranieri.

S	P	E	C	I	A	L
5	5	6	8	5	5	5
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Commercio	1	Furtività	2
Armi a Energia	3	Oratoria	3
Armi da Mischia	1	Sopravvivenza ■	4
Riparare	1	*(■ Specialità)*	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
14	10	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	—	—

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Torso, Braccia, Gambe)	1 (Torso, Braccia, Gambe)	2 (Tutte)	0

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 5), 2 danni Fisici
- **PISTOLA GAMMA: PER + Armi a Energia** (NB 8), 3 danni da Radiazioni Stordenti Perforanti, Cadenza di Fuoco 1, Gittata M, Esplosiva, Imprecisa

CAPACITÀ SPECIALI

- **BAGLIORE ATOMICO:** I Figli dell'Atomo sono abituati a vivere in alcune delle parti più radioattive della zona contaminata e spesso sembrano subire pochi effetti dalle radiazioni (o non subirne affatto). Che si tratti di fortuna, predisposizione genetica o di un'effettiva prova dell'esistenza dell'Atomo, ottengono +2 alla loro RD da Radiazioni.

INVENTARIO

Vestiti Resistenti, Pistola Gamma, 2d20 Munizioni Gamma, Ricchezza 1

GUNNER

Livello 6, Umano,
Personaggio Normale (45 PE)

I gunner sono forse i più comuni ossi duri della zona contaminata, subito dopo i predoni. Anche se si spacciano per sicari a pagamento, avvicinarne uno per offrirgli i tappi necessari ad assumerlo può essere difficile. Spesso scelgono i ponti distrutti come basi operative e a volte decidono di usare degli ascensori per salire fino ai livelli superiori e allontanarsi dal livello del terreno, ma sono comunque gelosi del loro territorio. Difendono con le unghie e coi denti le aree che occupano e a volte includono persino alcuni Assaultron riprogrammati nel loro arsenale.

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

ABILITÀ			
Atletica	1	Scienza	2
Armi Pesanti	2	Armi Leggere ■	3
Armi a Energia ■	3	Sopravvivenza	1
Armi da Mischia	3	*(■ Specialità)*	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
12	13	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	—	—

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Gambe, Torso), 1 (Braccia)	2 (Torso, Braccia, Gambe)	0	0

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 5), 4 danni Fisici
- **PISTOLA LASER: PER + Armi a Energia** (NB 9), 4 danni da Energia Penetranti, Cadenza di Fuoco 2, Gittata R

OPPURE

- **FUCILE DA COMBATTIMENTO: AGI + Armi Leggere** (NB 10), 5 danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata M, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il gunner può 'scatenarsi' con una raffica della sua Pistola Laser o del Fucile da Combattimento. 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).

INVENTARIO

Torace di Armatura da Combattimento, Gambale di Cuoio ×2, Braccio di Cuoio ×2, Fucile da Combattimento o Pistola Laser, Ricchezza 2

MERCENARIO

Livello 6, Umano, Personaggio Normale (45 PE)

Come i Gunner, esistono molti altri individui e gruppi pronti a usare le armi e dispensare violenza per un pugno di tappi. Molti scortano i mercanti per proteggerli dal pericolo dei predoni e delle bestie selvatiche, mentre altri proteggono insediamenti o individui privati. Bisogna aspettarsi di pagare cifre esorbitanti per un mercenario ben addestrato che conosca bene l'area e i pericoli locali, ma non mancano quelli disposti a tradire il proprio committente per il giusto numero di tappi.

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

ABILITÀ			
Atletica	1	Armi Leggere ■	3
Armi Pesanti	1	Furtività ■	2
Armi a Energia	1	Oratoria	1
Medicina	1	Sopravvivenza	1
Armi da Mischia ■	2	Senza Armi	1
		(■ Specialità)	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
12	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)	0	0

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 7), 2 danni Fisici
- **FUCILE DA COMBATTIMENTO: AGI + Armi Leggere** (NB 9), 2 danni Fisici, Cadenza di Fuoco 2, Gittata M, A Due Mani
- **FUCILE A DOPPIA CANNA: AGI + Armi Leggere** (NB 9), 6 danni Fisici, Propagati, Violenti, Gittata R, Impreciso, A Due Mani
- **BOMBA MOLOTOV: PER + Esplosivi** (NB 6), 4 danni da Energia Persistenti, Esplosivi, Lanciare Gittata M

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il Mercenario può 'scatenarsi' con una raffica del suo Fucile da Combattimento. 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).

INVENTARIO

Torace di Armatura da Combattimento, Gambale da Combattimento ×2, Braccio da Combattimento ×2, Fucile da Combattimento, Ricchezza 2

Non Solo Pelleliscia

Esistono innumerevoli ghoul che conducono vite ordinarie e anonime nella zona contaminata. Questi ghoul possono essere rappresentati usando qualsiasi PNG e applicando i cambiamenti seguenti:

- Sostituire la parola chiave Umano con la parola chiave Ghoul.
- Aggiungere la capacità speciale Immune alle Radiazioni.
- **Aggiungere la seguente capacità speciale:**
  - **Ghoul:** Un ghoul viene curato dalle radiazioni. Recupera 1 PS per ogni 3 danni da Radiazioni che gli vengono inflitti.

MINUTEMAN

Livello 7, Umano,
Personaggio Normale (52 PE)

I Minutemen, a volte visti come i miliziani del popolo, erano un tempo una fazione prominente in tutto il Commonwealth. La loro influenza si è attenuata negli ultimi anni, ma molti di loro fanno ancora tutto quello che possono per aiutare chi si trova in difficoltà. Sia che contribuiscano a erigere un insediamento, sia che collaborino a difenderlo dai pericoli, la vista di un Minuteman è sempre gradita.

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

ABILITÀ			
Atletica	1	Armi Leggere ■	3
Armi a Energia	3	Furtività	1
Medicina	1	Oratoria	2
Armi da Mischia	2	Sopravvivenza ■	1
Riparare	2	*(■ Specialità)*	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
12	12	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	—	—

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

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 6), 3 danni Fisici
- **MOSCHETTO LASER: PER + Armi a Energia** (NB 10), 5 DC danni da Energia Penetranti, Gittata M, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

Nessuna

INVENTARIO

Vestiti Resistenti, Ricchezza 2

SCIENZIATO DELL'ISTITUTO

Livello 7, Umano,
Personaggio Normale (52 PE)

Molti degli umani che risiedono nell'Istituto sono scienziati provenienti dal passato e dai campi di specializzazione più disparati. Possono supervisionare progetti che richiedano conoscenze specializzate di ogni genere, dalla robotica alla biologia, dalla creazione dei tessuti sintetici alla fisica e alla genetica, soltanto per citare alcuni esempi. Sono inoltre le migliori risorse a disposizione dell'Istituto per migliorare e sviluppare la tecnologia.

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

ABILITÀ			
Armi a Energia	2	Scienza ■	5
Medicina ■	4	Oratoria	3
Riparare	4		*(■ Specialità)*

PS	INIZIATIVA	DIFESA
12	12	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
95 kg	—	—

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	0	0

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 4), 2 danni Fisici
- **LASER DELL'ISTITUTO: PER + Armi a Energia** (NB 10), 4 danni da Energia Violenti, Raffica, Cadenza di Fuoco 3, Corpo a Corpo, Impreciso

CAPACITÀ SPECIALI

- **CAMICE DA LABORATORIO:** Che si tratti di un'effettiva utilità del modello o che faccia semplicemente sentire più intelligente chi lo indossa, il camice da laboratorio consente una volta per scena di ripetere il tiro di una prova di abilità basata su **INT** che lo scienziato effettua.

INVENTARIO

Camice da Laboratorio, Laser dell'Istituto, 2d20 Celle di Fusione

ZETAN (ALIENI)

Livello 8, Alieno,
Creatura Normale (60 PE)

Gli avvistamenti di questi esseri extraterrestri sono molto rari nella zona contaminata. Corre voce che lo stesso Commonwealth abbia visto una di queste navi aliene precipitare nei suoi territori. Gli Zetan sono più bassi di un umano medio e hanno la pelle gialla-verdastra. Sono bipedi e hanno due braccia che terminano con dita oblunghe. La testa è a forma di pera, il cranio è ipersviluppato, gli occhi sono neri come la pece, le narici appena accennate e i denti aguzzi. Se feriti, il loro sangue si rivela essere di color verde chiaro e si oscura man mano che si essicca; gli eventuali danni al cranio spesso rivelano una materia cerebrale verdastra. Circolano armati di pistole blaster aliene mai viste altrove, che fanno uso di una tecnologia sconosciuta sulla terra.

CORPO	MENTE
7	5

MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
0	4	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
14	12	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Tutti)	3 (Tutti)	0	0

ATTACCHI

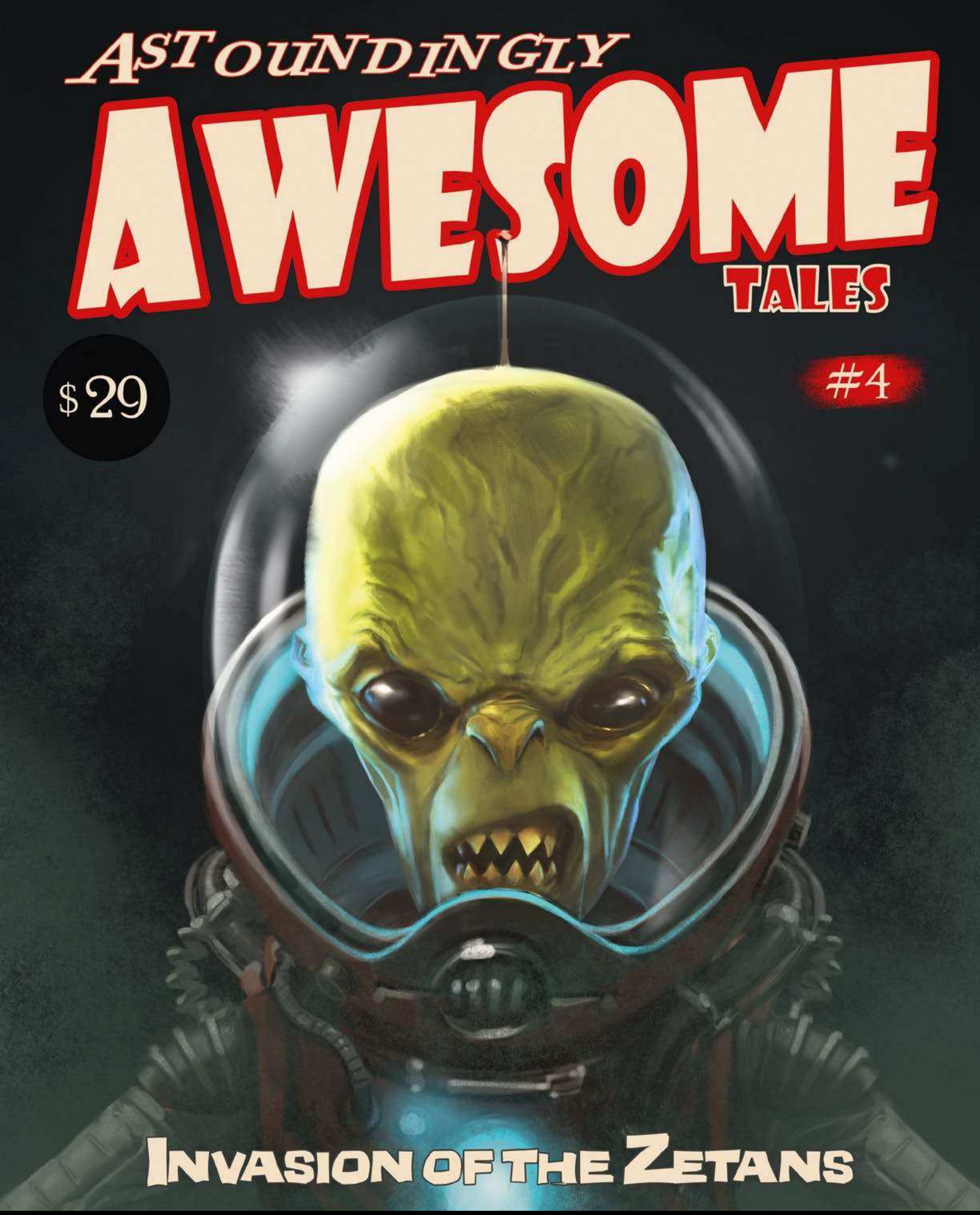
- **BLASTER ALIENO: CORPO + Proiettile** (NB 11), 5 danni da Energia, Esplosivi, Gittata R, Cadenza di Fuoco 2, Affidabile

CAPACITÀ SPECIALI

- **ALIENO:** Non è possibile ragionare con gli Zetan o influenzarli tramite le prove di **Oratoria**.

INVENTARIO

- Blaster, 5d20 munizioni per blaster alieno


ASTOUNDINGLY
AWESOME
TALES
$29
#4
INVASION OF THE ZETANS

★ *Capitolo Undici* ★

CON UNO SCHIANTO O UN LAMENTO

PRIMO ATTO: UN GHOUL CRIMINOSO . . 403

SECONDO ATTO: LA TRAMA SI INFITTISCE . . 407

TERZO ATTO: L'ISTITUTO . . 414

CONCLUSIONI . . 419

Capitolo Undici

CON UNO SCHIANTO O UN LAMENTO

Con uno Schianto o un Lamento è una missione breve, narrata in tre atti, che prevede l'uso delle regole base, dei dadi e dei segnalini. Questa missione può anche fungere da seguito della campagna inclusa nello ***Starter Set di Fallout 2d20***, *C'era una Volta nel Commonwealth*, essendo ambientata nel paese creato dai personaggi alla fine di quella missione e popolato da personaggi non giocanti con cui i PG hanno già familiarità.

Il gamemaster dovrà leggere la missione dall'inizio alla fine almeno una volta prima di condurre il gioco. Se il GM gioca con un gruppo esordiente, dovrà cominciare la missione con un numero di Punti Azione (PA) nella riserva del gamemaster pari al numero di giocatori. Nel caso di una squadra esperta in cerca di una sfida più impegnativa, il GM dovrà invece partire con due PA per giocatore.

Adattare l'Ambientazione e la Cronologia di Questa Campagna

Questa missione si colloca prima dell'inizio di ***Fallout 4***, nel Commonwealth, costituito dalle rovine di Boston e delle aree circostanti. Tuttavia, se un GM conosce bene l'ambientazione e la storia del gioco può facilmente adattare la campagna alle necessità di ambientazione e di cronologia del suo gruppo di gioco.

PANORAMICA DELLA MISSIONE

In uno speranzoso e fiorente paese del Commonwealth, una serie di macabre tragedie ha portato gli anziani del posto a fare una scoperta che minaccia le menti e le vite di tutti quelli che conoscono. Per fermare il segnale che sottrae i ricordi alla gente e la induce alla psicosi, i protettori devono scegliere se abbandonare il paese e lasciar morire uno degli ultimi bastioni di speranza della regione, o se affrontare il misterioso Istituto e la sua visione di un mondo governato dai sintetici.

Questa storia è un giallo: parte con un omicidio, è ricca di sconvolgenti colpi di scena e incontri letali e richiede una scelta finale che metterà alla prova gli ideali e la moralità dei personaggi nell'America post-apocalittica.

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Nel corso di *Con uno Schianto o un Lamento,* i PG hanno l'opportunità di:

- Stringere contatti importanti con il loro paese e i suoi PNG.
- Fare luce su un macabro e straziante mistero.
- Scoprire un segreto insidioso sulla fonte di potere che mantiene in vita il paese.
- Infiltrarsi in una struttura dell'Istituto e incontrare dei sosia sintetici di sé stessi e dei compaesani.
- Prendere una decisione che avrà un forte impatto sul futuro del Commonwealth.

PRIMO ATTO: UN GHOUL CRIMINOSO

Qualsiasi PNG o tratto particolare del paese può facilmente essere cambiato dal GM e adattato all'insediamento che ha immaginato assieme ai giocatori. Il paese è stato creato un anno fa tramite l'attivazione di un Kit per la Creazione di un Giardino dell'Eden che ha mescolato tutta la materia nell'area e l'ha trasformata in un paradiso verdeggiante ideale per fondare un insediamento. Prima di iniziare la missione, il GM farà ai giocatori le domande seguenti sul paese e sui loro personaggi. Il GM dovrà incoraggiare i giocatori a collaborare e a rispondere alle domande seguenti sul loro insediamento:

- Qual è il nome dell'insediamento?
- Quali sono i principi fondanti dell'insediamento?
- Quali merci produce l'insediamento?
- Quali tipi di gruppi e fazioni vivono nell'insediamento?
- Che tipo di governo e di leggi vigono nell'insediamento?
- Quali sono le tre sfide che l'insediamento ha affrontato nel suo primo anno?
- Che ruolo svolge ognuno di voi nella milizia dell'insediamento?

Il GM dovrà annotare le risposte del gruppo e usare le informazioni che hanno fornito sul mondo di gioco per arricchire la missione che seguirà. Nel corso di tutta la missione, il GM è incoraggiato a fare ai giocatori altre domande di questo tipo, affinché si sentano ulteriormente coinvolti nella creazione e nel destino del loro insediamento.

SCENA UNO: UNA CASA DEVASTATA

La missione inizia quando i PG ricevono dal sindaco dell'insediamento, **Jesse Pedigrue**, l'incarico di indagare su un'irruzione in una piccola fattoria appartenente a una vecchia coppia di ghoul, **Joseph e Theresa**. Il resto dell'insediamento è impegnato nei festeggiamenti per il Giorno dei Fondatori e il sindaco vuole fare luce sulla questione con discrezione.

Se si adatta meglio alla missione e al mondo costruito dal gruppo di gioco, Jess potrebbe essere il capo della milizia locale anziché il sindaco.

PROLOGO

La scena inizia quando i PG entrano nella piccola fattoria. Il GM legge o parafrasa il brano seguente:

> *Stasera in paese si festeggia il primo Giorno dei Fondatori, un anno di sopravvivenza nelle letali zone contaminate al di fuori delle rovine di Boston, un'area nota come il Commonwealth. Sfortunatamente, i vostri festeggiamenti hanno breve durata. Jesse Pedigrue, il capo della comunità, vi informa di un'irruzione a una fattoria di bacche ai confini dell'insediamento. Jess non vuole che la gente ceda al panico durante i festeggiamenti e vi ha chiesto di indagare sull'irruzione con discrezione.*
>
> *Ognuno di voi si trova ora all'esterno della piccola fattoria di Joseph e Theresa, una coppia di anziani e benevoli ghoul che non si è fatta vedere alla celebrazione. Davanti a voi, la porta principale della casa colonica a un solo piano è stata fatta a pezzi e i frammenti di legno giacciono sulla soglia in penombra dell'abitazione. Dal centro del paese giungono una musica vivace e i rumori dei festeggiamenti, a malapena percettibili tra le folate di vento ululante di un temporale in arrivo.*
>
> *Sulla fattoria aleggia soltanto il silenzio.*

Dopo il prologo, il GM invita i giocatori a presentare i loro personaggi, ponendo a ciascuno di essi le domande seguenti:

- Con che nome gli altri abitanti del paese conoscono il tuo personaggio?
- Qual è il momento saliente del tuo passato in cui hai perso qualcosa di importante, e cosa hai perso?
- In che momento del tuo passato ti hanno provocato oltre ogni limite, e come hai reagito?
- Come si comporta il tuo personaggio di fronte a quella macabra scena, e cosa pensa?

Ogni volta che un giocatore descrive il comportamento del suo personaggio come spaventato o paranoico, il GM aggiunge due PA alla sua riserva.

All'interno della casa la luce è saltata, quindi i PG dovranno accendere una torcia o un altro strumento simile se vogliono indagare. Se un PG proietta una luce da una finestra aperta, intravede che la casa è a soqquadro. Se i PG non si decidono a entrare, il GM aggiunge 2 PA alla sua riserva e descrive il rumore di qualcosa di simile a un vetro rotto che proviene dall'interno della casa.

LA SCENA DEL CRIMINE

Quando i PG entrano nella fattoria, il GM legge o parafrasa quanto segue:

> *La piccola casa colonica è in subbuglio. I mobili del soggiorno sono stati rovesciati e il pavimento è disseminato di cornici per fotografie, semplici gioielli e strumenti agricoli sporchi di sangue. Il rumore lento e regolare di qualcosa che gocciola attira una luce verso un'arcata che conduce a una cucina rustica. Sulla parete, accanto all'arco, c'è una vecchia ghoul che indossa una camicia da notte insanguinata. La sua pelle marcia penzola dal volto in lunghe pieghe che dondolano al vento. Una zappa da giardino è stata piantata nel suo sterno, impalandola contro la parete.*
>
> *Scoprite che il ghoul impalato è Theresa. I suoi occhi sono spalancati in un'espressione di paura e il suo mento è chino sul petto. Non respira più.*

Theresa è stata assassinata mentre tentava di soccorrere suo marito Joseph, che era in preda a un raptus psicotico. L'elettricità della casa è saltata, il che significa che i PG dovranno usare le loro torce per indagare. Ogni personaggio può scegliere una delle tre stanze da esplorare e dovrà effettuare una prova di **PER +** (**Medicina**, **Scienza** o **Sopravvivenza**) con difficoltà pari a 0. Il GM può incoraggiare i giocatori a descrivere in che modo useranno l'abilità che hanno scelto per indagare.

Se un PG supera la prova, può spendere PA per **Ottenere Informazioni**. Se i PG non sanno che

domande fare, il GM può dare loro qualche suggerimento o condividere direttamente le risposte.

Soggiorno. Il soggiorno è la stanza più devastata della casa. È evidente che è stato il teatro di una lotta violenta. Le risposte alle potenziali domande includono:

- Il volto e le braccia di Theresa mostrano molti lividi, segno che ha lottato accanitamente prima di essere impalata e uccisa.
- Dalle cornici in pezzi che giacciono sul pavimento sono state rimosse tutte le foto. Le foto non sono nella stanza.

Cucina. La porta posteriore che conduce alla cucina è spalancata e oscilla sui cardini. La cucina vera e propria è relativamente pulita e ordinata, se si eccettua un cassetto rovesciato i cui utensili e coltelli giacciono sparsi sul pavimento.

- Una pista di impronte insanguinate parte dal soggiorno, attraversa la cucina e arriva alla porta posteriore. La forma delle impronte suggerisce che sono state lasciate da qualcuno che non indossava scarpe.
- Sotto il bancone con il cassetto rovesciato c'è una grossa rastrelliera per armi. Le armi che doveva contenere sono scomparse.

Camera da Letto. La camera da letto della coppia è piccola e semplice. La porta scorrevole dell'armadio è ancora aperta. Sul letto ordinato e rifatto c'è un cumulo di frammenti di vetro mescolati a un mucchietto di foto accartocciate o fatte a pezzi.

- L'armadio contiene molte grucce vuote. Al suo interno ci sono solo scarpe e abiti da donna.
- Un medaglione a forma di cuore giace su uno dei cuscini. Al suo interno c'è una piccola foto del vecchio Joseph che sorride goffamente. La foto sull'altra metà del medaglione è stata graffiata da un oggetto acuminato e non è riconoscibile.

Una volta che i PG hanno avuto la possibilità di indagare in ogni stanza della casa, l'inconfondibile rumore di un colpo di fucile a pompa echeggia nella direzione del granaio rosso che si affaccia sul cortile.

SCENA DUE: IL GRANAIO ROSSO

Il granaio sul cortile è circondato da campi di bacche amorevolmente coltivati. La grande porta di legno del granaio è chiusa, ma il paletto è sfilato. Il granaio sembra privo di finestre. Se i PG hanno notato le impronte insanguinate che attraversavano la cucina, possono seguirle direttamente fino alla porta del granaio.

Joseph si nasconde all'interno del granaio, armato di un fucile a pompa carico e pronto a sparare a chiunque entri. Se i PG lo chiamano dall'esterno del granaio non risponde, ma inizia a cedere al panico e a respirare affannosamente; i PG possono sentire il suo ansito se origliano alla porta.

INCONTRO-1A: IL VECCHIO JOSEPH

Quando un PG apre la porta, il GM legge o parafrasa il brano seguente:

> *Quando la porta di legno del granaio si apre scorrendo e cigolando, un'esplosione echeggia dall'interno. L'odore del fumo di un'arma si diffonde dall'apertura e il vecchio ghoul Joseph si rivela alla luce della luna.*

Joseph attacca con il suo fucile a doppia canna il PG più visibile oltre la soglia del granaio. Il GM risolve l'attacco e continua a leggere:

> *Gli occhi di Joseph sono spalancati in un'espressione di follia, un ghigno malevolo mette in mostra i suoi denti e un filo di bava cola dall'angolo delle sue labbra. Indossa vari strati di camicie, maglioni e giacche uno sopra l'altro. La massa dei vestiti indossati rende i suoi movimenti lenti e goffi.*
>
> *Joseph piega il collo un paio di volte a destra e grida con voce tremante: "Io non la **conosco!** Non la conosco! N-non conosco nessuno di voi!" Detto questo, imbraccia di nuovo il fucile a doppia canna che ancora fuma.*

Le costanti perdite di memoria hanno provocato a **Joseph** una forte amnesia che è sfociata in un raptus psicotico. È talmente spaventato e sconvolto che agisce in modo suicida. Combatte fino alla morte, concentrando tutti i suoi attacchi su chiunque gli sia più vicino.

Ghoul

Livello 2, Umano Mutante
Personaggio Notevole (34 PE)

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

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

PS	INIZIATIVA	DIFESA
14	16	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
110 kg	+1	2

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

ATTACCHI

- **COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 8), 3 danni Fisici
- **FUCILE A DOPPIA CANNA: AGI + Armi Leggere** (NB 10), 5 danni Fisici Violenti, Propagati, Gittata R, Impreciso, A

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il ghoul riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **GHOUL:** Un ghoul viene curato dalle radiazioni. Recupera 1 PS per ogni 3 danni da Radiazioni che gli vengono inflitti.
- **INCURANTE DEI DANNI:** Il ghoul subisce 1 danno fisico, ignorando tutte le Resistenze ai Danni, per ogni complicazione ottenuta con il tiro. Tuttavia, quando il ghoul effettua un attacco e acquista uno o più dadi spendendo Punti Azione, può ripetere il tiro di 1d20.

INVENTARIO

Vestiti Resistenti, Fucile a Doppia Canna, Ricchezza 1

INFELICE GIORNO DEI FONDATORI

Dopo l'incontro, i PG non trovano niente di anomalo nel granaio. Possono continuare a esplorare la casa e raccogliere quelle informazioni che si erano persi in precedenza. Se saccheggiano la casa possono prendere gli oggetti domestici comuni che preferiscono e fino a 5d20 tappi che troveranno in giro nell'abitazione.

Prima o poi, il GM dovrà incoraggiare i PG a tornare da Jesse Pedigrue per fare rapporto su quello che è successo. Per quando tornano, la festa ormai volge al termine e Jesse li attende con impazienza. Sembra colpito dalle notizie e chiede ai PG di dargli un giorno o due di tempo per decidere cosa dire agli altri coloni. L'ultima cosa che Jesse vuole è fomentare i pregiudizi anti-ghoul diffondendo il timore che gli abitanti vicini possano cedere al lato bestiale e massacrare i paesani.

Jesse implora i PG di fare qualche domanda in paese con discrezione per scoprire se qualche abitante ha notato qualcosa di strano nella vecchia coppia di ghoul ultimamente. Poi se ne va, lasciando i PG a cavarsela da soli mentre il paese si spegne per la notte.

Quando il gruppo è pronto a iniziare la giornata successiva di indagini, l'avventura prosegue con il *Secondo Atto: La Trama si Infittisce*.

SECONDO ATTO: LA TRAMA SI INFITTISCE

Durante questo atto, i PG possono esplorare il paese e parlare con gli abitanti. Il GM può facilmente sostituire qualsiasi luogo o PNG elencato nella *Scena Uno: Altri Problemi* con altri luoghi e individui che si adattino meglio alla sua campagna e al suo mondo di gioco.

Quando i PG si incontrano in paese il giorno dopo, il GM legge o parafrasa il brano seguente:

Il giorno dopo la Celebrazione dei Fondatori, l'umore in paese è freddo e instabile come il tempo. Il primo gelo dell'inverno ammanta i prati e le nuvole grigie in cielo smorzano i colori di tutto ciò che sovrastano. Alcuni abitanti vi guardano e sussurrano qualcosa tra loro, a riprova del vecchio adagio secondo cui i pettegolezzi circolano in fretta.

Jesse Pedigrue vi ha incaricati di chiacchierare con la gente in paese per vedere cosa potrebbero sapere sul recente comportamento di Joseph e Theresa. Ci sono vari posti che potrebbero essere un buon punto di partenza per la prosecuzione delle indagini: la piazza cittadina, l'avamposto commerciale e il pub.

SCENA UNO: ALTRI PROBLEMI

Il raptus psicotico di Joseph non è il primo caso del genere che si verifica in paese e alcuni abitanti iniziano a notare uno schema ricorrente. Nel corso delle ultime settimane, vari abitanti locali hanno subito qualche perdita di memoria, finendo per provocare una serie di strane tragedie. L'indagine dovrebbe condurre i PG alla clinica medica, dove scopriranno la causa dei problemi del paese. Una volta che i PG sono entrati nella clinica, si prosegue con la *Scena Due: Ricordi Rubati*.

PIAZZA CITTADINA

Un gruppetto di abitanti locali si è radunato nei pressi delle aiuole fiorite della piazza cittadina. Si sono seduti sul bordo della fontana di marmo bianco e stanno chiacchierando. Ora che arriva l'inverno, la piazza cittadina è meno affollata del solito, ma qualche volto conosciuto si trattiene accanto alla fontana o attraversa la piazza mentre sbriga i suoi affari quotidiani.

Se i PG parlano con qualcuno del posto, il GM può incoraggiare i giocatori a continuare a sviluppare l'ambientazione e gli abitanti del paese chiedendo loro chi troveranno nella piazza cittadina. Dovrà chiedere ai giocatori di descrivere gli abitanti del posto con cui parlano, di definire che lavoro fanno e per quale motivo i loro PG li conoscono, prendendo appunti nel corso della scena.

Se un PG vuole sondare le dicerie che circolano su ciò che è successo in città e sul recente comportamento di Joseph e Theresa, deve effettuare una prova di **CAR + Oratoria** con difficoltà 1. Il GM può incoraggiarli a fare domande alla gente del posto e a spendere PA per **Ottenere Informazioni**. Alcune risposte alle domande più probabili includono:

- Joseph non si faceva vedere al mercato da varie settimane. Theresa portava via la spesa da sola e diceva che Joseph ultimamente non si sentiva bene.
- Secondo le dicerie locali più popolari, Joseph si era ridotto in uno stato completamente ferale e Theresa lo teneva rinchiuso in casa affinché nessuno lo scoprisse. Gli abitanti umani sembrano particolarmente spaventati dall'idea che i loro vicini ghoul possano 'diventare ferali' e assalirli.
- Il dottore del paese è stato visto recarsi alla fattoria di Joseph e Theresa qualche notte fa.

AVAMPOSTO COMMERCIALE

L'avamposto commerciale è un desolato edificio di medie dimensioni alla periferia del paese, usato come mercato improvvisato dai riciclatori e dai commercianti degli altri insediamenti per fare affari. Dopo i recenti temporali e il calo delle temperature, gli affari vanno a rilento. Oggi gli unici individui presenti all'avamposto sono il suo quartiermastro e un saccheggiatore vestito di pelle e dall'aspetto brutale proveniente da Diamond City.

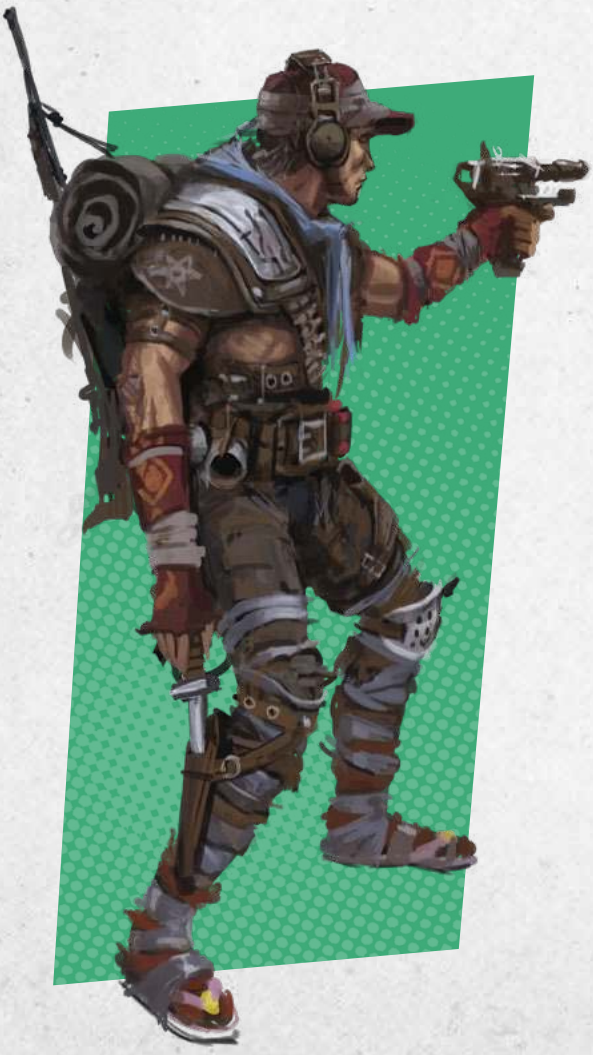
Il GM dovrebbe continuare a costruire il mondo di gioco chiedendo ai giocatori di descrivere il quartiermastro, di dargli un nome e di definire che genere di rapporto i PG hanno con lui.

Quando i PG si avvicinano per parlare con uno dei due PNG presenti, tra i due scoppia una lite relativa a

un pagamento. Il saccheggiatore estrae una pistola. I PG hanno l'opportunità di interrompere il combattimento. Alcuni degli approcci possibili includono:

- Calmare le acque, effettuando una prova di **CAR +** (**Commercio** od **Oratoria**) con difficoltà pari a 2.
- Minacciare il saccheggiatore, effettuando una prova di **CAR +** (**Abilità con Arma** o **Atletica**) con difficoltà pari a 2.
- Disarmare il saccheggiatore, effettuando una prova di **AGI + Atletica** con difficoltà pari a 3.

Due qualsiasi PG del gruppo possono effettuare una singola prova, dopodiché il saccheggiatore apre il fuoco sul quartiermastro e poi tenta di fuggire dal paese. Se i PG scelgono invece di attaccare per primi, possono agire per primi nell'incontro.



Quartiermastro

Livello 4, Umano,
Personaggio Notevole (62 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	6	6	9	8	5	5
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Commercio	4	Armi Leggere	3
Scassinare	1	Oratoria ■	3
Armi da Mischia	2	Sopravvivenza ■	2
Riparare	1	Senza Armi	2
		(■ Specialità)	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
15	13	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	—	3

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
1 (Torso, Braccia, Gambe)	2 (Torso, Braccia, Gambe)	0	0

ATTACCHI

- **COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 7), 2 danni Fisici
- **PISTOLA AUTOMATICA DA 10MM: AGI + Armi Leggere** (NB 8), 3 danni Fisici a Raffica, Gittata R, Cadenza di Fuoco 4, Corpo a Corpo, Imprecisa

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il Quartiermastro può 'scatenarsi' con una raffica della sua Pistola Automatica da 10mm. 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) e gli consente di usare l'effetto dei danni Raffica senza spendere munizioni.
- **MAESTRO DEL COMMERCIO:** Quando il Quartiermastro effettua una prova contrapposta con Commercio, genera un successo automatico in aggiunta a quelli che può ottenere col tiro.
- **BOTTEGA:** Il Quartiermastro è accompagnato da un bramino da soma o gestisce una bottega. Porta con sé 6d20 tappi per fare affari e il GM decide le merci che ha a disposizione.

INVENTARIO

Completo da Reietto, Pistola Automatica da 10mm, Ricchezza 6

Saccheggiatore

Livello 2, Umano,
Personaggio Normale (17 PE)

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

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

PS	INIZIATIVA	DIFESA
8	11	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	—	—

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

ATTACCHI

- **COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 6), 2 danni Fisici
- **MACHETE: FOR + Armi da Mischia** (NB 7), 3 danni Fisici Penetrante 1
- **FUCILE A DOPPIA CANNA: AGI + Armi Leggere** (NB 8), 5 danni Fisici, Propagati, Violenti, Gittata R, Impreciso, A Due Mani

CAPACITÀ SPECIALI

Nessuna

INVENTARIO

Completo da Strada, Fucile a Doppia Canna, Ricchezza 1

Dopo lo scontro, i PG possono parlare con il quartiermastro e il saccheggiatore, se qualcuno dei due rimane in vita ed è presente. Per interrogarli possono usare un approccio calmo o minaccioso, effettuando una prova di (**CAR** o **FOR**) **+ Oratoria** con difficoltà pari a 1. Se un PG supera la prova, può spendere PA per **Ottenere Informazioni**.

Interrogare il quartiermastro può fornire le risposte seguenti:

- Il quartiermastro giura di non avere mai visto il saccheggiatore prima d'ora, ma l'uomo si è presentato dichiarando che il quartiermastro gli doveva dei tappi. Quando il quartiermastro non si è piegato alle sue richieste, il saccheggiatore si è infuriato e ha estratto l'arma.
- Il quartiermastro non ricorda di avere mai incontrato Theresa o Joseph, anche se i PG sanno che i contadini spesso scambiavano le loro bacche con il quartiermastro.

Interrogare il saccheggiatore può fornire le risposte seguenti:

- Il saccheggiatore afferma che il quartiermastro gli deve dei tappi. Ha una ricevuta che dimostra che il quartiermastro gli deve metà del pagamento rimanente di una spedizione di Stimpak.
- In passato il saccheggiatore comprava le bacche da Joseph. L'ultima volta che ha visto Joseph, il vecchio non l'ha riconosciuto. Si comportava in modo confuso, proprio come si comporta il quartiermastro ora.

I PG possono risolvere il conflitto all'avamposto commerciale nel modo che ritengono più adatto ed equo. Un PG che tenta di diagnosticare le condizioni del quartiermastro può effettuare una prova di **INT + Medicina** con difficoltà pari a 2. Se supera la prova, può determinare che il quartiermastro sembra affetto da una parziale amnesia. Se suggerisce la cosa al quartiermastro, l'uomo si comporta in modo confuso, ma acconsente a visitare la clinica medica alla fine della giornata di lavoro.

PUB

L'interno del pub è decorato con fili di luci colorate, antichi segnali stradali, jukebox rottamati e altri reperti di un'America morta tanto tempo fa. Al momento alcuni abitanti del luogo siedono attorno al bancone circolare, godendosi un po' di riposo dal lavoro o annegando i loro dolori in fondo a un boccale. L'unico barista di turno oggi si aggira indaffarato, scambiando qualche chiacchiera e tentando di stare al passo con gli avventori assetati.

I PG possono sedersi a bere, rilassarsi, consultarsi a vicenda per fare il punto della situazione sull'indagine o conversare con il barista o gli altri avventori presenti nel locale.

Gli avventori non hanno sentito dire niente di utile a proposito di Joseph o Theresa, ma il barista sì. Il GM può chiedere ai giocatori di descrivere il barista, di dargli un nome e di decidere che genere di rapporto i personaggi possono avere con lui.

Il barista è disposto a rivelare quello che ha sentito dire su Joseph e Theresa solo se i PG accettano di partecipare a una gara di bevute. Se un PG beve un bicchiere di liquore distillato e poi riesce a fare una domanda senza strascicare le parole, il barista risponderà a quella domanda. Se un PG strascica le parole, il barista non risponderà ad altre domande di quel personaggio. Ogni bicchiere di distillato costa 3 tappi (più la mancia!).

Dopo avere bevuto un bicchiere, per poter fare una domanda, un PG deve superare una prova di **COS + Oratoria** con difficoltà pari a 1 + il numero di bicchieri che ha bevuto. Alcune risposte rilevanti che il barista può fornire includono:

- Di recente Theresa si fermava al pub quasi tutti i giorni alla fine di una giornata di lavoro. Rimaneva fino a tardi, beveva molto e sembrava turbata.
- Joseph è entrato nel locale tre notti fa, non sapeva dove si trovava e ha attaccato con violenza il dottore locale. Joseph ha quasi ucciso il dottore prima di uscire di corsa dal pub urlando.
- Molti avventori si sono comportati in modo strano ultimamente, incluso il dottore locale. Il barista pensa che sia una specie di influenza o di febbre che circola nell'aria, qualcosa di "molto cattivo".

SCENA DUE: RICORDI RUBATI

Quando i PG entrano nella clinica, il GM legge o parafrasa il brano seguente:

La sala d'attesa della clinica è un ambiente sterile. Su un lato si apre una porta e sul lato opposto c'è un lungo corridoio che conduce a quattro camere coperte da tende. Non c'è nessuno che siede alla scrivania quando entrate, ma potete sentire il rumore di un pianto sommesso che proviene dal fondo del corridoio.

ALL'INTERNO DELLA CLINICA

Il GM consentirà ai PG di indagare all'interno della piccola clinica liberamente. Ognuno degli ambulatori contiene una scrivania di metallo, un armadietto rifornito di 2 Stimpak e un lettino coperto con un lenzuolo bianco.

Scrivania Centrale. Sulla scrivania della sala d'attesa sono state lasciate diverse cartelle: sembra che un numero allarmante di abitanti del villaggio abbia problemi di memoria e sia soggetto a improvvisi raptus di comportamento irrazionale.

Dietro la scrivania c'è un armadietto di provviste chiuso a chiave. Un PG può scassinare la serratura effettuando una prova di **PER + Scassinare** con difficoltà pari a 2. Se supera la prova, può trovare tre Mentat, due Stimpak e due RadAway.

Camera Uno. Questa camera è vuota ed è stata pulita di recente.

Camera Due. Il letto nella camera è occupato da un bambino di sette anni che fissa il soffitto con sguardo vacuo. I suoi occhi sono spalancati e persi nel vuoto. I PG lo riconoscono come il figlio di un falegname locale. Se i PG gli fanno qualche domanda, il bambino evita il loro sguardo e risponde con una singola parola: "Chi?"

Camera Tre. La terza camera è vuota. Le lenzuola sul lettino sono macchiate di sangue fresco.

Camera Quattro. La quarta camera ospita il dottore della clinica. Il GM invita i giocatori a descrivere che aspetto abbia il dottore, a dargli un nome e a descrivere i loro rapporti con lui.

Il dottore singhiozza e stringe al petto una cartella. Sembra molto turbato, come se non dormisse da giorni. Quando i PG lo affrontano, ordina loro di lasciarlo in pace. Per convincere il dottore a parlare, un PG deve prima effettuare una prova di (**CAR** o **INT**) + **Oratoria** con difficoltà pari a 0 per riuscire a calmarlo. Se un PG supera la prova, il GM può invitarlo a spendere PA per **Ottenere Informazioni**.

Le risposte alle possibili domande da porre al dottore includono:

- Joseph è stato il primo paziente che ha dato segni di perdita di memoria e di comportamenti irrazionali a essere curato. Nel corso degli ultimi giorni, il dottore si è occupato di una dozzina di altri casi simili di amnesia, molti dei quali sono sfociati in veri e propri raptus psicotici, sparizioni, omicidi, catatonie e suicidi.
- Inizialmente il dottore credeva che le amnesie dei pazienti fossero di natura virale, a causa dell'incremento esponenziale registrato negli ultimi due mesi. Tuttavia, ha poi determinato che la causa del problema è un effetto collaterale di un congegno nascosto all'interno del generatore a fusione fredda del paese.
- Accedere al congegno senza distruggere il generatore è impossibile. L'unica speranza per fermarne gli effetti è disattivare il generatore. Ma dato che il generatore è l'unica fonte di energia in grado di gestire i sistemi del Kit per la Creazione del Giardino dell'Eden e di produrre elettricità sostenibile, disattivarlo segnerebbe la fine dell'insediamento; molto probabilmente, i suoi abitanti dovrebbero trasferirsi in massa altrove.
- Il dottore ha scoperto un segnale trasmesso attivamente dal congegno nascosto verso una serie di coordinate specifiche nelle terre selvagge circostanti. Non sa a cosa serva il segnale o cosa si trovi a quelle coordinate.
- Una volta che la conversazione è finita, il dottore ricade nella confusione e borbotta: "*Diavolo, diavolo. Cosa stavo facendo? Non riesco a ricordare.*"

Se i PG gli ricordano dove si trova e cosa sta succedendo, il dottore ammette che anche lui è soggetto ad alcune perdite di memoria da qualche giorno. Poi consegna ai PG la cartella, che contiene gli appunti sui pazienti e le coordinate del segnale. Dice ai PG che se esiste un modo per salvare il paese senza doversi trasferire altrove, probabilmente avrà a che fare col significato del segnale.

TORNARE IN SALA D'ATTESA

Quando i PG escono dalla Camera Quattro e tornano nella sala d'attesa, il GM legge o parafrasa quanto segue:

> *Quando tornate indietro, la sala d'attesa della clinica non è più vuota. Un folto gruppo di cittadini, vostri amici e vicini, si frappongono tra voi e la porta. Vi guardano uscire dal corridoio con occhi vitrei e imbracciano le armi.*
>
> *Tra di essi c'è anche Jesse Pedigrue, che fa un passo avanti, inclina la testa leggermente verso sinistra e sussurra con una strana voce che non avete mai sentito prima: "Avanti, serpenti. Forza con i sonagli."*
>
> *In perfetta sincronia, Jesse e i cittadini alzano le armi e ve le puntano contro.*

INCONTRO-2A: AMICI E ASSASSINI

Il GM dovrebbe descrivere gli abitanti del paese usando i relativi appunti che i giocatori gli hanno fornito nel corso di questo atto. Ora non c'è più alcuna traccia di consapevolezza, amicizia o empatia negli sguardi degli aggressori. Questi abitanti, incluso Jesse, sono stati sostituiti da repliche sintetiche identiche a loro, al servizio del malefico Istituto.

Il Piano Supremo dell'Istituto

Se i giocatori hanno già giocato la missione di ***Fallout: Il Gioco di Ruolo – Starter Kit, C'era una Volta nel Commonwealth,*** il GM può fare leva sul ricordo di Rast e del suo tradimento. L'Istituto si è infiltrato nel loro insediamento e si è impadronito del congegno sperimentale della Vault-Tec situato nel generatore a fusione fredda. Il congegno sottrae i ricordi agli abitanti del paese e li invia tramite un segnale a un complesso vicino, dove l'Istituto li scarica per creare delle copie sintetiche migliorate degli abitanti.

L'obiettivo dell'Istituto è sostituire l'intero paese con delle copie perfette. Poi trasformerà l'insediamento in un faro di speranza nel Commonwealth, attirando altri umani in modo da poter sostituire anche quelli con altre repliche sintetiche.

È presente un numero di **repliche sintetiche** pari al numero di PG che fanno parte del gruppo, incluso **Jesse Pedigrue**. All'inizio di ogni turno, il GM può spendere 2 PA per fare entrare nella clinica un'altra replica e farla attaccare. Quando una replica è distrutta, esplode in una pioggia di metallo e di scintille. Il GM dovrà descrivere la sparatoria in stile cinematografico, sottolineando come ogni colpo sparato non faccia che peggiorare la carneficina e completare la distruzione della clinica.

Alla fine del primo round dello scontro, il dottore esce di corsa dalla Camera Quattro e raggiunge la Camera Due per proteggere il ragazzo in stato catatonico.

Replica Sintetica

Livello 4, Sintetico Robotico, Creatura Normale (31 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
6	5	2	2	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
10	11	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Testa, Braccia, Gambe), 1 (Torso)	3 (Testa, Braccia, Gambe), 2 (Torso)	Immune	Immune

ABILITÀ

- **LASER DELL'ISTITUTO: CORPO + Proiettile** (NB 8), 4 danni da Energia Violenti, Raffica, Cadenza di Fuoco 3, Gittata R
- **MANGANELLO FOLGORANTE: CORPO + Mischia** (NB 8), 5 danni da Energia, Gittata R

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Il sintetico 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 (p.34).
- **IMMUNE AI VELENI:** Il sintetico riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il sintetico riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLA PAURA:** Il sintetico non può essere intimidito o minacciato in alcuno modo e ignora o attacca chiunque tenti di intimidirlo o di minacciarlo.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Il sintetico è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.

INVENTARIO

- Pistola Laser dell'Istituto (Stimolatore Fotonico, Canna Migliorata), Manganello Folgorante, 3d20 Celle di Fusione. Gamba Sintetica ×2, Braccio Sintetico ×2, Casco Sintetico

Jesse Pedigrue, Replica Sintetica

Livello 4, Sintetico Robotico, Personaggio Notevole (62 PE)

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

ABILITÀ			
Atletica	2	Furtività	1
Armi a Energia ■	3	Oratoria ■	2
Armi da Mischia	2	Sopravvivenza	1
Riparare	1	Senza Armi	1
Scienza ■	3	*(■ Specialità)*	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
16	16	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
105 kg	—	3

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

ATTACCHI

- **COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 7), 2 danni Fisici
- **MANGANELLO STORDENTE: FOR + Armi da Mischia** (NB 8), 6 danni da energia Stordenti
- **PISTOLA LASER DELL'ISTITUTO MODIFICATA: PER + Armi a Energia** (NB 10), 3 danni da energia a Raffica, Violenti, Gittata R, Cadenza di Fuoco 3, Corpo a Corpo, Imprecisa

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Il sintetico 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 (p.34).
- **IMMUNE AI VELENI:** Il sintetico riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il sintetico riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLA PAURA:** Il sintetico non può essere intimidito o minacciato in alcuno modo e ignora o attacca chiunque tenti di intimidirlo o di minacciarlo.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Il sintetico è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **SINTETICO DI TERZA GENERAZIONE:** Questi sintetici possono spacciarsi per umani e ogni tentativo di ispezionarli li identifica come umani. I sintetici di terza generazione possono essere identificati dopo la morte soltanto recuperando la loro Parte di Sintetico. Un sintetico di terza generazione che si spaccia per una figura nota ottiene un bonus di 2d20 a qualsiasi tiro effettuato per impersonare l'individuo, inclusi quelli per ricordare conoscenze ed esprimere modi di fare relativi al soggetto.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il sintetico può 'scatenarsi' con una raffica della sua Pistola Laser dell'Istituto. 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) e gli consente di usare l'effetto dei danni Raffica senza spendere munizioni.

INVENTARIO

Vestiti Resistenti, Pistola Laser dell'Istituto Modificata (Stimolatore Fotonico), Ricchezza 2

A seguito della grande sparatoria, i veri abitanti si aspettano che i PG li guidino e salvino l'insediamento. La paranoia nei confronti delle repliche sintetiche dilaga e la gente ha paura. Il GM dovrà chiedere ai giocatori di descrivere come trascorrono il resto della giornata, qual è il loro piano per salvare il paese e con chi parlano. Questa è un'ottima opportunità per giocare qualche scena di interpretazione tra i PG e i PNG del paese e per fare in modo che i giocatori sentano come proprio l'insediamento dei personaggi.

Se i PG non sanno come procedere, gli abitanti del paese incoraggiano i PG a indagare sulla fonte del segnale. Possono prepararsi al viaggio comprando armi ed equipaggiamento standard; i mercanti del paese venderanno ai PG le attrezzature di cui hanno bisogno al 25% del prezzo regolare, data la situazione disperata. Una volta che i PG sono pronti, dovranno viaggiare per mezza giornata fuori città verso le coordinate fornite loro dal dottore. L'avventura prosegue con l'*Atto Terzo: L'Istituto.*

I PG possono scegliere di abbandonare il paese, fare trasferire gli abitanti o perfino distruggere il generatore e tentare di sopravvivere senza accedere alla tecnologia e alla fonte di potere del G.E.C.K. Se non si recano sul punto indicato dalle coordinate a indagare, l'avventura prosegue con il sottocapitolo *Conclusioni* alla fine di questa missione.

TERZO ATTO: L'ISTITUTO

All'inizio dell'atto, i PG giungono a destinazione attorno a mezzogiorno, usando le coordinate fornite dal dottore del paese. Il GM legge o parafrasa il brano seguente:

> *Dopo mezza giornata di viaggio, seguendo le coordinate del dottore, arrivate a un piccolo ma ben fortificato complesso che sorge nel mezzo del nulla. Una distesa d'erba alta e pallida ondeggia al vento gelido. Oltre il prato è visibile un edificio d'acciaio senza finestre e con una singola grossa porta di metallo. Vari predoni armati sembrano montare la guardia fuori dalla porta, chiacchierano tra loro, scaldandosi accanto ad alcuni barili in cui arde un fuoco rombante.*

SCENA UNO: FARE IRRUZIONE ED ENTRARE

I PG devono decidere come entrare nel complesso. Possono farsi strada sparando attraverso l'ingresso principale o cercare una via d'accesso alternativa e intrufolarsi di soppiatto. Se si avvicinano alle repliche sintetiche di guardia che fungono da Gunner all'entrata, i sintetici si comportano amichevolmente e li lasciano avvicinare, poi aprono il fuoco all'improvviso; l'avventura prosegue con l'*Incontro-3A: Sintetici di Guardia.*

ALLA VECCHIA MANIERA

I sintetici sono ben equipaggiati per avvistare ogni potenziale minaccia da lontano. I PG possono tentare di avvicinarsi quanto basta da sferrare un attacco a sorpresa; a tale scopo, ogni PG che si muove in silenzio per arrivare a distanza d'attacco deve effettuare una prova di **AGI + Furtività c**on difficoltà pari a 1. Ogni PG che supera la prova ottiene il beneficio di un attacco a sorpresa nell'incontro. Se un PG fallisce la prova, i sintetici aprono immediatamente il fuoco non appena giungono a distanza. In entrambi i casi, l'avventura prosegue con l'*Incontro-3A: Sintetici di Guardia.*

INTRUFOLARSI NEL COMPLESSO

Avvicinarsi al complesso quanto basta per cercare un ingresso alternativo senza essere avvistati è un'impresa difficile. Ogni PG che si avvicina al complesso in silenzio deve effettuare una prova di **AGI + Furtività** con difficoltà pari a 1.

Se un PG supera la prova, può cercare un'altra via d'accesso effettuando una prova di **PER + Riparare** con difficoltà pari a 2. Un PG che supera questa prova nota che il condotto d'areazione presso un angolo del complesso non fa rumore e non fa circolare aria. È abbastanza grande da consentire anche a un supermutante di infilarsi all'interno.

Una volta che tutti i PG hanno raggiunto il complesso senza farsi notare e il condotto d'areazione è stato

scoperto, ogni PG deve riuscire a scalare l'edificio fino a entrare nel condotto senza attirare l'attenzione. Per farlo, ognuno di loro deve effettuare una prova di **AGI + Furtività** con difficoltà pari a 2. Se tutti i PG hanno successo, il gruppo si arrampica all'interno del condotto di ventilazione e giunge nel complesso vero e proprio: l'avventura prosegue con la *Scena Due: Il Nostro Paese.*

Se un PG fallisce una prova di furtività durante questa sezione, i sintetici di guardia notano il gruppo e attaccano immediatamente: l'avventura prosegue con *Incontro-3A: Sintetici di Guardia.*

INCONTRO-3A: SINTETICI DI GUARDIA

I **sintetici camminatori** sono meglio equipaggiati delle repliche che i PG hanno affrontato in paese e combattono fino alla morte per impedire agli umani di entrare nel complesso segreto dell'Istituto. Il numero delle guardie presenti è pari a metà del numero dei PG (arrotondato per eccesso). Non appena il combattimento ha inizio, un allarme silenzioso scatta in tutto il complesso, avvertendo lo scienziato capo dell'intrusione. Il GM può aggiungere altri sintetici di guardia all'incontro all'inizio di ogni round spendendo 3 PA per ogni sintetico di guardia.

Come nei casi precedenti, ogni volta che uno dei sintetici viene distrutto, esplode in un lampo accecante di frammenti metallici e di fiamme. Una volta concluso il combattimento, i PG possono entrare nel complesso.

Sintetico Camminatore

Livello 7, Sintetico Robotico, Creatura Normale (52 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
6	6	4	4	3

PS	INIZIATIVA	DIFESA
13	12	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
3 (Tutti)	4 (Tutti)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **LASER DELL'ISTITUTO: CORPO + Proiettile** (NB 10), 6 danni da Energia Violenti, Raffica, Cadenza di Fuoco 3, Gittata R
- **MANGANELLO FOLGORANTE: CORPO + Mischia** (NB 10), 5 danni da Energia, Gittata R

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Il sintetico camminatore 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 vanno riparati (p.34).
- **IMMUNE AI VELENI:** Il sintetico camminatore riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il sintetico camminatore riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLA PAURA:** Il sintetico camminatore non può essere intimidito o minacciato in alcuno modo e ignora o attacca chiunque tenti di farlo.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Il sintetico camminatore è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il sintetico può 'scatenarsi' con una raffica della sua Pistola Laser dell'Istituto. Questo aggiunge la Cadenza di Fuoco di 3 dell'arma ai danni dell'arma in occasione di un singolo attacco, (per un totale di 9) e gli consente di usare l'effetto dei danni Raffica senza spendere munizioni.

INVENTARIO

Pistola Laser dell'Istituto, Manganello Folgorante, 3d20 Celle di Fusione, Casco Sintetico Rinforzato, Torace Sintetico Rinforzato, Gambale Sintetico Rinforzato ×2, Braccio Sintetico Rinforzato ×2

SCENA DUE: IL NOSTRO PAESE

Quando i PG entrano nel complesso, il GM legge o parafrasa il brano seguente:

L'interno del complesso fortificato è una vista inaspettata. Il soffitto proietta una luce del sole artificiale che diffonde il suo calore in un'unica, vasta stanza. Al centro della stanza si erge un alto macchinario spiraleggiante punteggiato di luci intermittenti che sembra quasi di origine aliena. Il macchinario è circondato dal prato fiorito e dagli edifici della piazza centrale del vostro paese; ogni dettaglio è perfetto, fino i nomi degli innamorati incisi sul tronco di un albero riprodotto artificialmente. Numerosi individui identici agli abitanti del paese che conoscete bene si aggirano per la finta piazza cittadina, sbrigando i loro affari di tutti i giorni o chiacchierando come se niente fosse.

Mentre osservate quella scena inquietante, una voce sommessa e nasale echeggia alle vostre spalle. "Vedo che avete scoperto il mio piccolo miracolo. Ah, che meraviglia." L'individuo anziano che parla è minuscolo e ha un aspetto fisicamente fragile. Indossa un camice bianco da laboratorio e tiene in mano un mini-computer.

Tossisce un paio di volte e indica con un gesto la falsa piazza cittadina. "Io sono uno degli Scienziati Capi dell'Istituto. Venite, amici miei, prego, prego! Vi faccio dare un'occhiata in giro. Credo che troverete il mio lavoro... assolutamente affascinante."

Lo Scienziato Capo di questo complesso si è dato da fare freneticamente per dare vita alla tetra visione della vita futura immaginata da quella misteriosa fazione. Sebbene sia un umano, disprezza segretamente gli altri umani e predilige di gran lunga le sue "creazioni perfette". Tuttavia, è ben consapevole della minaccia che i PG costituiscono al suo progetto, ancora in fase embrionale. Invece di ordinare alle repliche di attaccare, consente loro di continuare a vivere le loro vite quotidiane e invita i PG ad ammirare il suo operato. Se i PG si rifiutano, lo scienziato sembra deluso e ordina alle repliche di attaccare, innescando l'*Incontro-3B: Proprio Come Noi*.

PATTO COL DIAVOLO

Se i PG permettono allo Scienziato Capo di fare loro da guida nel complesso, scoprono che si tratta di una riproduzione esatta della piazza cittadina. Il GM è incoraggiato a usare gli appunti che ha preso nel corso delle scene precedenti e i background dei PG per ricreare un'inquietante sensazione di deja vu mentre i PG si aggirano tra le repliche del complesso.

Lo Scienziato Capo li conduce ai margini del complesso, dove rivela le repliche dei PG stessi. Le repliche dei PG sono incomplete, essendo prive dei loro ricordi. Se ne vanno in giro alla cieca, come zombi, e si riscuotono dal loro torpore con un'espressione spaventata se vengono avvicinati dai PG che hanno la loro stessa faccia. Una volta che i PG hanno visto le loro repliche, lo Scienziato Capo spiega loro il Piano Supremo dell'Istituto. L'umanità è quasi estinta, ma le repliche sintetiche consentiranno allo spirito dell'umanità di sopravvivere in corpi cibernetici in grado di reggere al fallout nucleare, alle radiazioni e alle mostruose minacce che infestano il mondo odierno.

Dopo aver discusso del suo lavoro con i PG, lo Scienziato Capo offre loro una scelta molto semplice: abbandonare il paese e trasferire la popolazione altrove, ma lasciare il G.E.C.K. e il suo generatore. Lo Scienziato Capo promette di prendere l'apparecchiatura e di lasciare il Commonwealth per portare avanti il suo grande esperimento in un'altra area della nazione. È disposto a scendere a compromessi, ma non fino al punto di permettere ai PG di danneggiare le repliche o di rimanere nel loro insediamento.

Se i PG non sono disposti a scendere a compromessi o se attaccano, si prosegue con l'*Incontro-3B: Proprio Come Noi*. Se invece giungono a un accordo accettabile con lo Scienziato Capo, quest'ultimo li lascia andare; si prosegue con le *Conclusioni*.

INCONTRO-3B: PROPRIO COME NOI

Il GM dovrebbe calcare la mano sulla terrificante prospettiva che attende i PG, quella di combattere contro delle copie sintetiche di sé stessi e dei loro amici e vicini. È presente un numero di **repliche sintetiche** pari a due volte il numero di PG del gruppo, incluse le repliche degli stessi PG. Nel suo turno, lo Scienziato Capo tenta di fuggire dal complesso; se nessuno lo ferma, alla fine del suo terzo turno si dilegua nelle terre selvagge.

Sintetico Incompleto

Livello 2, Sintetico Robotico, Creatura Normale (31 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
5	4	2	1	1

PS	INIZIATIVA	DIFESA
8	9	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	Immune	Immune

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: CORPO + Mischia** (NB 7), 2 danni Fisici, Gittata R

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Il sintetico 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 (p.34).
- **IMMUNE AI VELENI:** Il sintetico riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il sintetico riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLA PAURA:** Il sintetico non può essere intimidito o minacciato in alcuno modo e ignora o attacca chiunque tenti di intimidirlo o di minacciarlo.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Il sintetico è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** Da un sintetico incompleto è possibile recuperare 2 materiali inusuali.

Scienziato Capo

Livello 3, Umano, Personaggio Notevole (34 PE)

S	P	E	C	I	A	L
5	7	6	6	8	5	6
FOR	PER	COS	CAR	INT	AGI	FRT

ABILITÀ			
Commercio	1	Scienza ■	4
Armi a Energia ■	1	Furtività	1
Esplosivi	1	Oratoria	1
Medicina	2	Sopravvivenza	1
Riparare ■	2	*(■ Specialità)*	

PS	INIZIATIVA	DIFESA
14	14	1

PESO TRASPORTABILE	BONUS IN MISCHIA	PUNTI FORTUNA
100 kg	—	3

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
0	0	0	0

ATTACCHI

- **COLPO SENZA ARMI: FOR + Senza Armi** (NB 5), 2 danni Fisici
- **PISTOLA LASER DELL'ISTITUTO: PER + Armi a Energia** (NB 9), 3 danni da Energia, Raffica, Gittata R, Corpo a Corpo, Impreciso

CAPACITÀ SPECIALI

- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, lo scienziato capo può 'scatenarsi' con una raffica della sua Pistola Laser dell'Istituto. 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) e gli consente di usare l'effetto dei danni Raffica senza spendere munizioni.
- **PROTEGGIMI!:** Quando lo scienziato capo viene attaccato e almeno un sintetico robotico si trova nella sua stessa zona, lo scienziato può spendere 1 punto Fortuna per aumentare di +2 la sua difesa contro quell'attacco.

INVENTARIO

Camice da Laboratorio, Pistola Laser dell'Istituto, Kit di Riparazione per Robot, Stimpak, Dose di Mentat, Ricchezza 3

Questi sintetici di prima generazione circolano spesso in branchi di quattro o più elementi nelle aree controllate o protette dall'Istituto. Sono simili agli umani soltanto nella forma e nelle fattezze e spesso sono persino privi di pelle sintetica. Appaiono invece come terrificanti caricature robotiche, dotate di parti meccaniche dove dovrebbero trovarsi gli organi e di strutture di metallo al posto delle ossa. Anche se sono intelligenti e in grado di combattere, non possiedono le cognizioni più evolute dei sintetici di terza generazione.

Repliche Sintetiche

Livello 4, Sintetico Robotico, Creatura Normale (31 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
6	5	2	2	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
10	11	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2 (Testa, Gambe, Braccia), 1 (Torso)	3 (Testa, Gambe, Braccia), 2 (Torso)	Immune	Immune

ATTACCHI

- **LASER DELL'ISTITUTO: CORPO + Proiettile** (NB 8), 4 danni da Energia Violenti, Raffica, Cadenza di Fuoco 3, Gittata R
- **MANGANELLO FOLGORANTE: CORPO + Mischia** (NB 8), 5 danni da Energia, Gittata R

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Il sintetico 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 (p.34).
- **IMMUNE AI VELENI:** Il sintetico riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il sintetico riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLA PAURA:** Il sintetico non può essere intimidito o minacciato in alcuno modo e ignora o attacca chiunque tenti di intimidirlo o di minacciarlo.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Il sintetico è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **SINTETICO DI TERZA GENERAZIONE:** Questi sintetici possono spacciarsi per umani e ogni tentativo di ispezionarli li identifica come umani. I sintetici di terza generazione possono essere identificati dopo la morte soltanto recuperando la loro Parte di Sintetico. Un sintetico di terza generazione che si spaccia per una figura nota ottiene un bonus di 2d20 a qualsiasi tiro effettuato per impersonare l'individuo, inclusi quelli per ricordare conoscenze ed esprimere modi di fare relativi al soggetto.
- **DOPPELGANGER:** Alcune repliche sintetiche sono costruite per duplicare i personaggi giocanti! Sostituire gli attacchi di un doppelganger con le armi usate dal personaggio giocante che esso emula. Inoltre, un doppelganger ottiene +1 Difesa a qualsiasi attacco fatto dal PG che emula: è troppo strano attaccare qualcuno che ha la stessa faccia dell'attaccante.

INVENTARIO

Pistola Laser dell'Istituto (Stimolatore Fotonico, Canna Migliorata), Manganello Folgorante, 3d20 Celle di Fusione. Gamba Sintetica ×2, Braccio Sintetico ×2, Casco Sintetico

I PG possono scegliere di bersagliare il nucleo di informazioni al centro del complesso che scarica i ricordi degli abitanti. Possiede un punteggio di difesa pari a 2 e 15 punti salute. Se riescono a distruggerlo, il congegno scompare in una gigantesca esplosione che infligge 5 danni da energia a tutti i personaggi entro la stessa zona. Dopo la sua distruzione, le repliche sintetiche iniziano a funzionare a singhiozzo e possono attaccare ogni round solo se il GM spende 1 PA. Se il GM non spende PA in questo modo, le repliche entrano in uno strano stato catatonico, paralizzandosi nella posizione in cui si trovavano al momento.

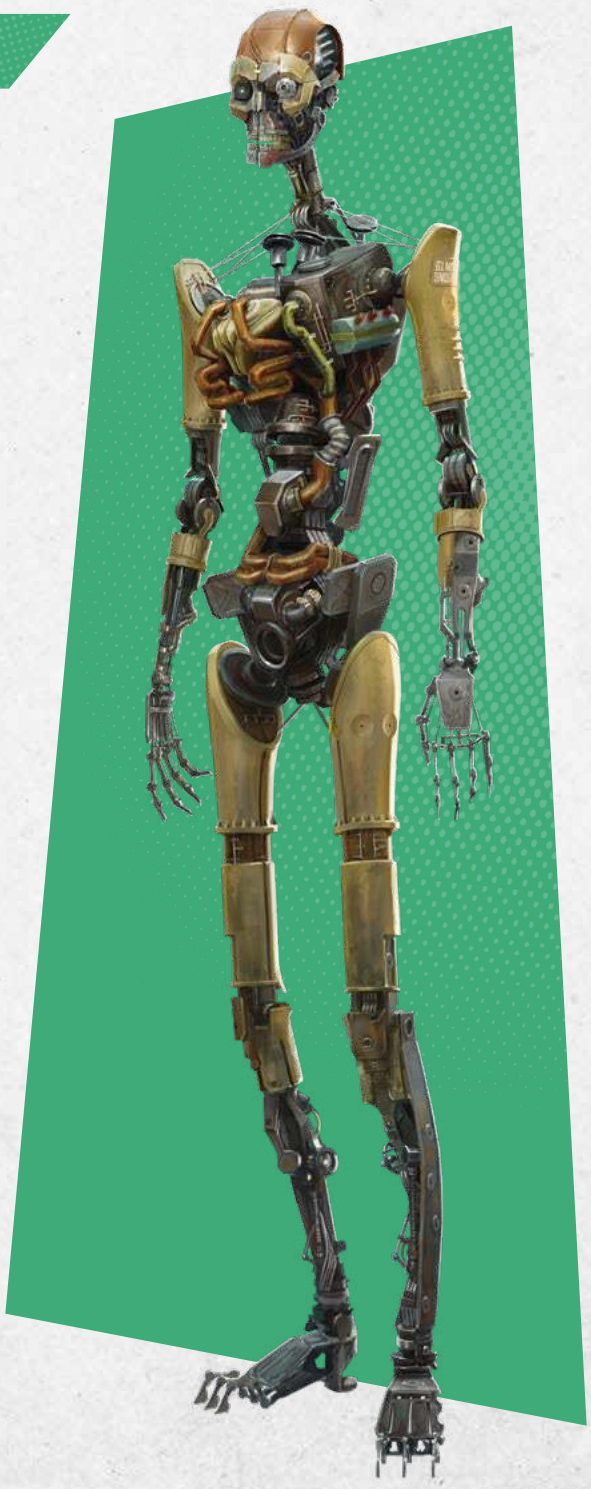
Distruggendo il nucleo di informazioni si disattiva anche il segnale che sottraeva i ricordi dei coloni e pone fine a tutti gli effetti alla minaccia che incombeva sul paese.

CONCLUSIONI

Se i PG accettano l'offerta dello Scienziato Capo, possono tornare in paese e tentare di convincere gli abitanti a disperdersi e a cercarsi una nuova casa nel Commonwealth, anche se molti si rifiuteranno di andarsene. Tutti i personaggi che decideranno di restare in paese, inclusi i PG, continueranno a perdere i loro ricordi fino a impazzire e il paese sarà dilaniato dal caos e dalla violenza.

Se i PG non fanno saltare il nucleo di informazioni, possono comunque evitare che gli abitanti perdano i ricordi se disattivano o distruggono il generatore a fusione fredda. Questo li bolla come nemici giurati dell'Istituto e le repliche sintetiche degli abitanti stringeranno d'assedio il paese, dando il via a una grande battaglia per il futuro dell'insediamento.

Se i PG distruggono il nucleo di informazioni del complesso e salvano il loro paese dalla follia, l'influenza dell'Istituto sulla regione si indebolisce, ma solo per un breve periodo di tempo. I PG devono occuparsi della gestione del paese e fare i conti con la paranoia dei coloni, convinti che ognuno di loro possa essere sostituito da una replica sintetica in qualsiasi momento. I PG potrebbero decidere di cercare degli alleati che li aiutino ad affrontare l'Istituto, cosa che li porterebbe a intraprendere future missioni presso la Confraternita d'Acciaio o i Railroad.



★ *Capitolo Dodici* ★

APPENDICI

INDICE ANALITICO . . 422
SCHEDE DEL PERSONAGGIO. . . 430

Capitolo Dodici

APPENDICI

INDICE ANALITICO

- ¡La Fantoma! *vedere libri e riviste*
- 0 punti salute *vedere punto di morte*
- abbigliamento 122–129
  - Tipi di Vestiti, Completi e Copricapo 124
- abile *vedere talenti*
- abilità Specializzata 13, 14, 47, 58, 336, 337
- abilità 44–47
  - tabella Sommario delle Abilità 44
  - Armi a Energia 44
  - Armi Leggere 44
  - Armi da Mischia 45
  - Armi Pesanti. 45
  - Atletica 45
  - Commercio 45
  - Esplosivi 45
  - Furtività 45
  - Lanciare 45
  - Medicina 46
  - Oratoria 46
  - Pilotare. 46
  - Riparare 46
  - Scassinare 46
  - Scienza 46
  - Senza Armi. 46
  - Sopravvivenza 47
- abitante del Vault (PNG). . 396
- abitante della zona contaminata (PNG). 397
- Accuratezza *vedere talenti*
- Acqua *vedere bevande sotto beni di consumo*
- Acquaticità *vedere talenti*
- acquistare d20. . . . . 13, 18
- Addictol *vedere sostanze*
- Affari all'Ingrosso! 85
- agente Railroad (PNG) . . . 392
- aggiungere danno extra . . . 18 *vedere anche aumentare il danno*
- alleati *vedere reazioni sotto personaggi non giocanti*
- Alleato Misterioso *vedere talenti*
- Allenamento Intensivo *vedere talenti*
- Amico degli Animali *vedere talenti*
- ambiente. 36–39
  - condizioni ambientali . . 38
  - copertura. 38
  - esempi 38-39
  - oggetti pericolosi 39
  - ostacoli. 39
  - pericoli. 38
  - terreno difficile 39
- ArcJet Systems. 235
- Ardito *vedere talenti*
- Armaiolo *vedere talenti*
- armatura atomica. . . . 137–145
  - armatura atomica da predone. 139
  - armatura atomica T-45 . 140
  - armatura atomica T-51 . .141
  - armatura atomica T-60 . .142
  - armatura atomica X-01 . .143
  - mod per armatura atomica *vedere mod*
- armatura. 130–136
  - armatura per cani 123
  - armatura da combattimento. 131
  - armatura di cuoio. . . . 130
  - armatura di metallo. . . .131
  - armatura ombrata. 133
  - armatura da predone . . 130
  - armatura da robot. .146–148
  - armatura da sintetico. . .132
  - armatura per supermutanti e robot. . .122
  - intelaiatura armatura atomica. 138
  - mod miglioramento per armatura. 136
  - tabella armatura atomica 137
- Armi a Energia (abilità) *vedere abilità*
- armi a energia. 101–105
  - tabella delle armi a energia 101
  - mod alle armi a energia *vedere mod*
  - laser dell'istituto 102
  - moschetto laser 102
  - pistola gamma. 103
  - pistola laser 104
  - pistola al plasma 103
- armi da lancio. 119
- Armi da Mischia (abilità) *vedere abilità*
- armi da mischia. . . 27, 111–118
  - tabella armi da mischia. . 111
  - asse 112
  - bastone da passeggio . . .112
  - chiave idraulica 112
  - coltello a serramanico . . .113
  - coltello da combattimento 113
  - complicazioni alle armi da mischia . . .112
  - guantone da boxe 114
  - guanto da deathclaw . . .113
  - leva per ruote 114
  - machete 114
  - manganello 114
  - martello demolitore . . .115
  - mattarello 115
  - mazza da baseball 115
  - pugno potenziato 116
  - Ripper 116
  - Shishkebab. 116
  - spada 117
  - stecca da biliardo 117
  - Super Martello 117
  - tirapugni 118
  - tubo di piombo 118
- Armi del Futuro Oggi *vedere libri e riviste*
- Armi Leggere (abilità) *vedere abilità*
- armi leggere. 95–99
  - tabella armi leggere. . . . 95
  - bolt-action artigianale . . 98
  - fucile a doppia canna. . . 98
  - fucile a pompa da combattimento 98
  - fucile da caccia 97

- fucile da combattimento 97
- fucile d'assalto. 96
- fucile gauss. 97
- fucile sparachiodi. 99
- lanciafiamme 96
- mitragliatrice 98
- mod per armi leggere *vedere mod*
- pistola .44 96
- pistola 10mm 96
- pistola artigianale. 98
- revolver artigianale 99
- syringer 99

- Armi Pesanti (abilità) *vedere abilità*
- armi pesanti. 106–110
  - complicazioni delle armi pesanti 106
  - tabella delle armi pesanti 106
  - fat man 107
  - gatling laser 107
  - incineritore pesante . . 108
  - Junk Jet. 108
  - lanciafiamme 109
  - lanciamissili 109
  - mitragliatore a canne rotanti 110
- Arrabattare *vedere talenti*
- Assaultron (creatura). . . . 357
- assistenza 16
- Assistere *vedere azioni maggiori*
- Assumere Sostanze *vedere azioni minori*
- astanti *vedere reazioni sotto personaggi non giocanti*
- Atletica *vedere abilità*
- Attaccare *vedere azioni maggiori vedere anche Effettuare un Attacco*
- attacchi a distanza a contatto 28
- attacchi furtivi 29
- Attributi *vedere Attributi S.P.E.C.I.A.L.*
- attributi S.P.E.C.I.A.L. . 42, 337
  - gamma di attributi 58
  - Agilità (AGI) 43
  - Carisma (CAR). 43
  - Costituzione (COS) 42
  - Fortuna (FRT) 43
  - Forza (FOR) 42
  - Intelligenza (INT) 43
  - Percezione (PER) 42
- attributo base + abilità 14
- avanzamento del personaggio 49
- azioni maggiori 24, 26
  - Assistere 26
  - Attaccare 26
  - Dare Ordini a un PNG . . 26
  - Difendere 26
  - Passare il Turno 26
  - Prendere Fiato. 26
  - Preparare l'Azione. 26
  - Primo Soccorso 26
  - Prova 26
  - Scattare. 26
- azioni minori 24, 25
  - Assumere Sostanze 25
  - Estrarre Oggetto 25
  - Interagire 25
  - Mirare 25
  - Movimento 25
- azioni 25–26
- banchi da lavoro *vedere creare*
- Baratto *vedere abilità*
- Barbaro *vedere talenti*
- Baricentro *vedere talenti*
- Battitore *vedere talenti*
- beni di consumo 149–171
  - bevande 160-163
  - cibo 149-159
  - sostanze 164–170
  - altri beni di consumo 170-171
- Bersaglio Mobile *vedere talenti*
- Blitz *vedere talenti*
- Boom-Fu *vedere talenti*
- borseggiare 62
- borseggio *vedere talenti*
- Boston
  - Aeroporto di Boston . . 275
  - Back Bay 296
  - Beacon Hill 297
  - Boston Common 299
  - Charlestown 285
  - Diamond City 288
  - Distretto dei Teatri . . . 302
  - Distretto Finanziario . . 300
  - Esplanade 295
  - Fens. 286
  - Goodneighbor. 300
  - North End 298
  - Porto di Boston 302
- bramino (creatura) 339
- Buffout *vedere sostanze sotto beni consumabili*
- Bunker Hill *vedere Charlestown*
- cane meticcio (creatura) . . 340
- Cacciatore *vedere talenti*
- cadenza di fuoco 89
- cadenza di fuoco 0?. 89
- Calmex *vedere sostanze*
- Cambridge. 282
- cane (creatura) 340
- capacità speciali *vedere personaggi non giocanti*
- Carneficina *vedere talenti*
- Cecchino *vedere talenti*
- Cercatore Fortunato *vedere talenti*
- cervo radioattivo (creatura) .341
- Chimico *vedere talenti*
- Chirurgo dei Fucili *vedere talenti*
- cibo e bevande radioattivi . 149
- Collezionista di Tappi *vedere talenti*
- colpi critici 32
- Colpo Penetrante *vedere talenti*
- Comandante Laser *vedere talenti*
- combattimento 24
- combinazione di attributo + abilità *vedere numero bersaglio*
- Commando *vedere talenti*
- Commonwealth. 264–310
  - eventi principali 264
  - incontri casuali 308
  - luoghi 265–308
  - luoghi generici 305
  - trame 309
- compagni *vedere personaggi non giocanti*
- completi *vedere abbigliamento*
- complicazioni. 13, 15, 315
  - livello di complicazione 17, 315
  - complicazioni alle armi da mischia 112
  - complicazioni degli esplosivi. 120
  - complicazioni delle armi a energia 102
  - complicazioni delle armi da lancio. 119
  - complicazioni delle armi leggere 96
  - complicazioni delle armi pesanti 106
- Comprensione *vedere talenti*
- Concord 267
- Confraternita d'Acciaio 382–385
  - anziano (PNG). 382
  - cavaliere (PNG) 383
  - iniziato (scegliere l'equipaggiamento) 78
  - lanciere (PNG) 385
  - paladino (PNG) 383
  - scriba (PNG). 384
  - scriba (scegliere l'equipaggiamento) 78
- Consapevolezza *vedere talenti*
- contraffazioni. 239
- contrattare. 85
- copertura *vedere ambiente*
- corpo *vedere personaggi non giocanti*
- creare 209–227
  - banchi da lavoro. 209
  - ricette 211–227
- creatura *vedere personaggi non giocanti*
- Creatura Notturna *vedere talenti*

- creature con altri punti di impatto 28
- creazione del personaggio .42–81
  - riassunto della creazione del personaggio 50
  - fase 1: scegliere le origini . 51
  - fase 2: aumentare gli attributi S.P.E.C.I.A.L.. . . 58
  - fase 3: specialità e acquisto dei gradi di abilità 58
  - fase 4: scegliere il primo talentio 59
  - fase 5: statistiche derivate 74
  - fase 6: scegliere l'equipaggiamento 76
  - tratti 51–57
- Critici Migliorati *vedere talenti*
- curare una ferita *vedere cure*
- Cure 33-35
  - azioni di cura nel combattimento 33
  - curare i robot 34
  - curare un ferita 34
  - guarire dalle radiazioni. . 35
  - recuperare la salute 34
  - recupero a lungo termine 35
  - stabilizzare. 34
  - utilizzare gli stimpak . . . 34
- Curie *vedere Vault 81 sotto Vault-Tec*
- d20 bonus *vedere acquistare d20*
- Daddy-O *vedere sostanze sotto beni di consumo*
- Dadi Combattimento . . .9, 29
- danneggiare un oggetto *vedere distruggere oggetti*
- danni da energia *vedere tipi di danno sotto danno*
- danni fisici *vedere tipi di danno sotto danno*
- danno da radiazioni . . . . . 30 *vedere tipi di danno sotto danno*
- guarire dalle radiazioni *vedere cure*
- danno da veleno *vedere tipi di danno sotto danno*
- danno in mischia *vedere statistiche derivate*
- danno 27, 32
  - aumentare il danno. . . . 29
  - valore di danno 88
  - tipi di danno. 30, 89
  - effetti del danno . 29, 30, 88
  - Dirompente 30, 88
  - Penetrante. 30, 88
  - Persistente. 30, 88
  - Propagato 30, 89
  - Radioattivo 30, 89
  - Raffica 30, 89
  - Stordente. 30, 89
  - Violento 30, 89
- Dare Ordini a un PNG *vedere azoni maggiori*
- Day Tripper *vedere sostanze sotto beni di consumo*
- deathclaw (creatura) 342
- denaro prebellico *vedere valuta*
- Diamond City *vedere Boston*
- Difesa *vedere azioni maggiori*
- difesa *vedere statistiche derivate*
- Difficoltà Causata dalla Gittata dell'Arma 28
- difficoltà di una prova *vedere difficoltà*
- difficoltà 13, 14, 314
  - Difficoltà Incrementata e Prove Contrapposte. . . . 16
  - difficoltà zero 15, 315
  - esempi di difficoltà 14
  - esempi di aumento della difficoltà 314
- Dirompente *vedere effetti del danno*
- distanza Estrema *vedere distanza*
- distanza Lunga *vedere distanza*
- distanza Ravvicinata *vedere distanza*
- distanza 27, 28, 37
  - a Portata 37
  - Estrema. 28, 37
  - Lunga. 28, 37
  - Media. 28, 37
  - Ravvicinata 28, 37
  - gittata ideale. 28, 89
- distanze e gittata *vedere distanza*
- distruggere gli oggetti 31
- Dogmeat. . . . . 63 *vedere talenti*
- dollari NCR *vedere nuova moneta sotto valuta*
- Donatore di Vita *vedere talenti*
- dormire 192
- Dunwich Borers LLC. . . . 233
- L'Eco del Boscaiolo *vedere libri e riviste*
- effetti *vedere effetto del danno*
- effettuare azioni maggiori aggiuntive . . . . . 18 *vedere Punti Azione (PA)*
- effettuare azioni minori aggiuntive . . . . . 18 *vedere Punti Azione (PA)*
- Effettuare un Attacco. 27
- Enclave. 232, 251
- Energia Solare *vedere talenti*
- Entomologo *vedere talenti*
- equipaggiamento di partenza *vedere fase 6: scegliere l'equipaggiamento sotto creazione del personaggio*
  - equipaggiamento iniziale a livelli più alti 81
- equipaggiamento 84–187
  - abbigliamento 122
  - acquisire equipaggiamento 84
  - armature 130
  - armi da mischia 111
  - armi leggere 95
  - armi pesanti 106
  - beni di consumo . . 149–171
  - esplosivi 120
  - libri e riviste. 172
  - modificare l'equipaggiamento 87
  - peso. 91
  - rarità 85
  - reperibilità e rarità 85
  - sostanze 164
  - utensili e oggetti utili . .181
- Esperto in Demolizioni *vedere talenti*
- Esperto di Robotica *vedere talenti*
- Esplanade 295
- esplosivi (abilità) *vedere abilità*
- esplosivi 120–121
  - tabella delle armi esplosive 120
- esposizione 192
- Estrarre un'arma *vedere azioni minori*
- Estrazione Rapida *vedere talenti*
- Evasivo *vedere talenti*
- eyebot (creatura) 359
- Fabbro *vedere talenti*
- fallimento critico *vedere complicazioni*
- fame 191
- Fanatico delle Armi *vedere talenti*
- ferita 32
  - curare una ferita *vedere cure*
  - tabella difficoltà recupero ferite. 35
- Festaiolo *vedere talenti*
- Figli dell'Atomo (PNG) . . 394
- Fisico Nucleare . . *vedere talenti*
- Fiuta Farmaci *vedere talenti*
- Fort Hagen 271
- Fortuna . . . . . 20 *vedere attributi S.P.E.C.I.A.L.*
  - punti Fortuna 20
  - opzioni di Fortuna 21
  - ripristinare la Fortuna . . 21
- Fuciliere *vedere talenti*

- Fuoco Concentrato *vedere talenti*
- Furfante *vedere talenti*
- gamemaster 12, 314–329
- General Atomics International. 236
- ghoul. 355–356
  - ferale (creatura) 355
  - luminescente (creatura) . 356
- Giornale di Chirurgia del Massachusetts *vedere libri e riviste*
- gittata 89
- gittata ideale *vedere distanza*
- grado di abilità 13, 44
- Graygarden 272
- Grognak il Barbaro *vedere libri e riviste*
- Guarigione Migliorata *vedere talenti*
- Guaritore *vedere talenti*
  - curare una ferita. . . . . 34 *vedere Primo Soccorso sotto azioni maggiori*
  - cure 33–35
  - guarire dalle radiazioni. . 35
  - punti salute. . . . . .32 *vedere anche statistiche derivate*
  - recuperare la salute 34
  - recupero a lungo termine 35
  - robot guaritore 34
- Guida di Sopravvivenza nella Zona *vedere libri e riviste*
- Gunner (PNG) 392
- Hacker *vedere talenti*
- HalluciGen, Inc. 237
- Hubris Comics 243
- Gli Inarrestabili *vedere libri e riviste*
- Incontrare Persone *vedere libri e riviste*
- Infiltrato *vedere talenti*
- ingombro *vedere peso trasportabile sotto statistiche derivate*
- iniziativa. 24
  - statistiche *vedere statistiche derivate*
- Interagire *vedere azioni minori*
- Istituto (C.I.T.) 245
  - Rovine C.I.T.. 283
  - scienziato (PNG) 394
- Jet *vedere sostanze sotto beni di consumo*
- Kit per la Creazione del Giardino dell'Eden 261
- Ladro Esperto *vedere talenti*
- Lanciare (abilità) *vedere abilità*
- Le Dimensioni Contano *vedere talenti*
- leader della prova. 17
- leggendario (PNG) *vedere personaggi non giocanti*
- Lexington 265
- Libertalia 274
- Liberty Prime. 241
- libri e riviste 172–180
- Lingua Sciolta *vedere talenti*
- livello di Rarità 85, 91
- livello 49
  - tabella livello ed esperienza. 49
  - avanzamento di livello dei PNG 338
  - personaggi non giocanti . 332
  - salire di livello. 49
- malattie 193–194
- Malden Township 270
- Mangiaserpi *vedere talenti*
- Mani Veloci *vedere talenti*
- Manuale Operazioni Segrete U.S. *vedere libri e riviste*
- mappatura dell'ambiente *vedere ambiente*
- Mare Splendente 277
- Med-Tek 237
- Med-X *vedere sostanze sotto beni di consumo*
- Media distanza *vedere distanza*
- Medicina *vedere abilità* Medico *vedere talenti*
- Meltdown *vedere talenti*
- Mentat *vedere sostanze sotto beni di consumo*
- mente *vedere personaggi non giocanti*
- mercante (PNG) 395
- mercanti carovanieri (PNG) 395
- mercenario (PNG) 392
- Mescolare la Carte *vedere Fortuna*
- Metabolismo Veloce *vedere talenti*
- minuteman (PNG) 393
- Mira Precisa *vedere talenti*
- Mirare *vedere azioni minori*
- mirelurk 343–346
  - cacciatore (creatura) . . 344
  - cucciolo (creatura) . . . 343
  - mirelurk (creatura) . . . 344
  - regina (creatura). 345
- Miss Fortune 21
- Miss Nanny (PNG) 361
- missioni 324–329
  - struttura 324
  - ricevere una missione . 325
- Mister Gutsy (PNG) 361
- Mister Handy (PNG). . . . 360 *vedere anche origini*
- mod 87
  - mod di miglioramento per armature. 136
  - mod leva per ruote 117
  - mod per armatura atomica da predone. 139
  - mod per armatura atomica T-45. 140
  - mod per armatura atomica T-51 141
  - mod per armatura atomica T-60. 142
  - mod per armatura atomica X-01. 143
  - mod per armatura da combattimento 134
  - mod per armatura da predone. 133
  - mod per armatura di cuoio. 133
  - mod per armatura in metallo 134
  - mod per armatura oscurata 133
  - mod per armatura sintetica. 135
  - mod per armi a energia 104–105
  - mod per armi gamma. . 104
  - mod per armi leggere 100–101
  - mod per asse. 114
  - mod per bastone da passeggio 117
  - mod per chiave idraulica 115
  - mod per coltello a serramanico 114
  - mod per condensatore moschetto laser 103
  - mod per gatling laser . . 108
  - mod per guanto da deathclaw. 118
  - mod per guantone da boxe. 118
  - mod per Junk Jet 109
  - mod per lanciafiamme . .107
  - mod per lanciamissili . .110
  - mod per machete 113
  - mod per manganello . . .116
  - mod per martello demolitore. 116
  - mod per mattarello 116
  - mod per mazze da baseball 114
  - mod per pugnale da combattimento 112
  - mod per Ripper 113
  - mod per Shishkebab . . .113
  - mod per sistemi armatura atomica. 144–145

- mod per spada 112
- mod per stecca da biliardo 115
- mod per Super Martello . 117
- mod per tirapugni 118
- mod per trama balistica .126
- mod per tubo di ferro . . 115
- mod per tuta del Vault . .129
- mod per mitragliatore a canne rotanti 109
- mod Pugno Potenziato. .119
- moduli per robot 185
- modificare l'equipaggiamento *vedere equipaggiamento*
- mosca mutante (creatura). . 340
- movimento . . . . . 37 *vedere anche Movimento sotto azioni minori*
- munizioni 27, 91
  - Reperibilità e Rarità delle Munizioni 91
  - PNG e munizioni 337
- nemici *vedere personaggi non giocanti*
- Ninja *vedere talenti*
- Nuka-Cola 162
  - tappi di Nuka-Cola 84
  - Nuka-Cola Corporation 238
  - Quantum. 163
- numero bersaglio. 13, 14, 58, 336, 338
- oggetti di abilità specializzata. 81
- oggetti pericolosi *vedere ambiente*
- Oh Issa! *vedere talenti*
- oltre il livello 21? 49
- Oratoria *vedere abilità*
- Origini. . . . . 51–57 *vedere creazione del personaggio*
  - abitante del Vault 57
  - ghoul 52
  - iniziato della confraternita . 51
  - Mister Handy 54
  - sopravvissuto 56
  - super mutante. 53
- ostacoli *vedere ambiente*
- ottenere equipaggiamento *vedere equipaggiamento*
- ottenere informazioni 18
- Overdrive *vedere sostanze sotto beni di consumo*
- Palmo Paralizzante *vedere talenti*
- Passare *vedere azioni maggiori*
- Passo Piumato *vedere talenti*
- Penetrante *vedere effetti del danno*
- pericoli *vedere ambiente*
- Persistente *vedere effetti del danno*
- personaggi non giocanti (PNG) 332
  - abitanti della zona contaminata 391–398
  - altre ricompense 355
  - animali e insetti. . .339–354
  - capacità speciali 338
  - Confraternita d'Acciaio 382–385
  - corpo 336
  - creature 336
  - munizioni 337
  - parole chiave. 333
  - personaggi 337
  - PNG in gruppo 335
  - predoni. 386–390
  - reazioni. 333
  - robot 357–365
  - salire di livello. 338
  - sconfiggere o superare . 334
  - seguaci o compagni. . . 338
  - sintetici 372–376
  - super mutanti 366–371
  - tabella PE per Livello dei PNG 334
  - tipi di PNG 332
  - torrette. 377–381
  - umanoidi mutanti .355–356
- personaggio *vedere anche personaggio non giocante*
  - personaggio giocante. . . .8
- personalità 364
- peso *vedere equipaggiamento*
- peso trasportabile *vedere statistiche derivate*
- Pezzo Grosso *vedere talenti*
- Pilotare *vedere abilità*
- Piromane *vedere talenti*
- Pistole e Proiettili *vedere libri e riviste*
- Pistolero *vedere talenti*
- PNG maggiori *vedere personaggi non giocanti*
- PNG notevoli *vedere personaggi non giocanti*
- PNG possenti *vedere personaggi non giocanti*
- portafortuna casuali *vedere portafortuna*
- portafortuna personali *vedere portafortuna*
- portafortuna 21, 80
- Portata *vedere distanza*
- Poseidon Energy 231
- predoni 386–390
  - capo (PNG) 387
  - predone (PNG) 386
  - psycho (PNG) 388
  - saccheggiatore (PNG). . 389
  - veterano (PNG) 390
  - armatura atomica da predone *vedere anche armatura atomica sotto armature*
- Prendere Fiato *vedere azioni maggiori*
- Prepararsi *vedere azioni maggiori*
- Presenza Terrificante *vedere talenti*
- Primo Soccorso *vedere anche azioni maggiori*
- progressione per traguardi *vedere avanzamento personaggi*
- prono 25
- Propagato *vedere effetti del danno*
- Protectron (creatura). . . . 363
- Prova *vedere azioni maggiori*
- prova di abilità contrapposta *vedere prove di abilità*
- prova di abilità 12, 13, 314
  - contrapposte. 16, 317
  - gruppo 17
- prove di gruppo *vedere prove di abilità*
- Prudente *vedere talenti*
- Psycho *vedere sostanze sotto beni di consumo*
- Pugno di Ferro *vedere talenti*
- Pulowski Preservation Services 240
- Punti Azione (PA) . . 13, 18, 316
  - conservare PA 19
  - opzioni 18, 317
  - prove contrapposte 16
  - riserva del gruppo 19
  - riserva di punti azione del gamemaster 19
- punti di impatto . . . 27, 28, 54
  - braccio 28, 32
  - dado punto d'impatto . . 27
  - gamba. 28, 32
  - punti di impatto Mister Handy 54
  - tabella dei Punti di Impatto 28
  - testa. 28, 32
  - torso 28, 32
- punti esperienza (PE) 49
  - PE per livello dei PNG . 334
  - ricompense 329
- punto di morte 32
- qualità delle armi *vedere qualità*
- qualità 90
  - eliminare le qualità 88
- Quantum 163
- Questo può Andare! *vedere talenti*
- Quincy. 279
- Rabbia Nerd! *vedere talenti*

- Raccolta del Programmatore *vedere libri e riviste*
- Racconti Incredibilmente Straordinari *vedere libri e riviste*
- Racconti di un Venditore di Carne di Junktown *vedere libri e riviste*
- Rad-X *vedere sostanze sotto beni di consumo*
- Radioattivo *vedere effetti del danno*
- Raffica *vedere effetti del danno*
- Railroad . . . 264, 276, 285, 299
  - QG 299
- ratto talpa (creatura) 348
- recuperare salute *vedere cura*
- Red Rocket 230
- Resistente alle droghe *vedere talenti*
- Resistente alle Radiazioni *vedere talenti*
- Resistenza Danno (RD) . . . 30 *vedere anche statistiche derivate*
- resistenze *vedere Resistenze al Danno*
- ricaricare 91
- Riciclatore *vedere talenti*
- ridurre il tempo 18
- Rifrattore *vedere talenti*
- Rimbalzo Balistico *vedere talenti*
- Riparare *vedere abilità*
- Riparare le Cose *vedere libri e riviste*
- riposare *vedere recupero a lungo termine sotto cura*
- riserva di dadi. 13, 15
- riuscire a caro prezzo . .17, 316
- riviste *vedere libri e riviste*
- RobCo Industries. 241
- robot 357–365
  - curare i robot *vedere cura*
  - kit per la riparazione dei robot *vedere altri beni di consumo vedere anche utilizzare gli stimpak*
- Robustezza *vedere talenti*
- round 24
- Salem. 273
- Sanctuary Hills 265
- scarafaggio radioattivo (creatura) 350
- Scarica di Adrenalina *vedere talenti*
- Scassinare *vedere abilità*
- Scassinatore Moderno *vedere libri e riviste*
- Scattare *vedere azioni* maggiori
- scegliere l'equipaggiamento 76–81
  - abitante della Vault-tec. . 78
  - colono 79
  - commerciante 79
  - equipaggiamento iniziale a livelli più alti 81
  - girovago 79
  - iniziato della Confraternita d'Acciaio. . 76
  - mercenario. 79
  - Miss Nanny 77
  - Mister Farmhand 77
  - Mister Gutsy. 77
  - Mister Handy 77
  - Nurse Handy 77
  - pedrone 79
  - scriba della Confraternita d'Acciaio 76
  - sicurezza del Vault-tec . . 78
  - super mutante bruto . . . 78
  - super mutante guerrigliero 78
- Scheletro di Adamantio *vedere talenti*
- Schiena Forte *vedere talenti*
- Scienza *vedere abilità*
- La Scienza di Tesla *vedere libri e riviste*
- Scienziato! *vedere talenti*
- scorpione radioattivo (creatura) 351
- scriba (PNG) . . . . . 384 *vedere anche iniziato della Confraternita sotto origini*
- Scroccone *vedere talenti*
- seguaci *vedere personaggi non giocanti*
- segugio mutante (creatura) . 349
- Sentinella Robot 364
- Senza Armi *vedere abilità*
- senza Punti Azione. 19
- sessione zero 318
- sete. 191
- Sfondatore *vedere talenti*
- sicurezza e consenso 318
  - strumenti 319
- Signore dei Sogni *vedere talenti*
- sintetici 372–376
  - camminatore (creatura) . 375
  - predatore (PNG) 374
  - sintetico (creatura) 373
  - soldato (creatura) 376
- Sopravvivenza *vedere abilità*
- sostanze *vedere beni di consumo*
  - durata delle sostanze . . 164
  - tabella delle sostanze. . 164
- South Boston 304
- sovraccarico *vedere peso trasportabile sotto statistiche derivate*
- Specialista! *vedere talenti*
- Spettro *vedere talenti*
- stabilizzare chi è in punto di morte . . . . . 34 *vedere Primo Soccorso sotto azioni maggiori*
- stanchezza. 190
- statistiche derivate . . 47–48, 74
  - danno in mischia . . . 48, 74
  - difesa 27, 48, 74
  - iniziativa 24, 48, 74
  - peso trasportabile. . . 47, 74
  - punti salute 48, 74
  - resistenza danno . . . 48, 74
- Stealth Boy *vedere altri beni di consumo*
- Sterminatore *vedere talenti*
- stimpak *vedere sostanze sotto beni di consumo*
  - utilizzare gli stimpaks . . 34
- stingwing (creatura) 353
- Stomaco di Piombo *vedere talenti*
- Stordimento vedere effetti del danno
- Storie Vere di Polizia *vedere libri e riviste*
- successo 13, 14
- successo critico 13, 14, 47
- succhiasangue (creatura). . 339
- Sunset Sarsaparilla 239
- super mutanti. 366–371
  - behemoth (creatura) . . 367
  - bruto (PNG) 368
  - capo (PNG) 369
  - suicida (PNG) 370
  - super mutante (PNG). . 366
- Super-Duper Mart 244
- tabella Portafortuna Casuali 80
- tabella Valori di Copertura . 38
- tabella Tappi Aggiuntivi per Livello di Partenza 81
- tabelle del bottino . . .200–208
- talenti 49, 59–73
  - livello richiesto 59
  - Abile 59
  - Accuratezza 59
  - Acquaticità. 59
  - Alleato Misterioso 60
  - Allenamento Intensivo. . 60
  - Amico degli Animali . . . 60
  - Ardito. 60
  - Armaiolo 60
  - Arrabattare. 60
  - Barbaro. 61
  - Baricentro 61

- Battitore 61
- Bersaglio Mobile 61
- Blitz. 61
- Boom-Fu 61
- Borseggio 62
- Cacciatore 62
- Carneficina 62
- Cecchino 62
- Cercatore Fortunato . . . 62
- Chimico 63
- Chirurgo dei Fucili 63
- Collezionista di Tappi . . 63
- Colpo Penetrante 63
- Comandante Laser 63
- Commando 63
- Comprensione. 63
- Consapevolezza 63
- Creatura Notturna 64
- Critici Migliorati 64
- Dogmeat 64
- Donatore di Vita 64
- Energia Solare 64
- Entomologo 65
- Esperto di Robotica. . . . 65
- Esperto in Demolizione . 65
- Estrazione Rapida. 65
- Evasivo 65
- Fabbro 65
- Fanatico delle Armi. . . . 66
- Festaiolo 66
- Fisico Nucleare 66
- Fiuta Farmaci 66
- Fonte d'Ispirazione 66
- Fuciliere 66
- Fuoco Concentrato 66
- Furfante 67
- Furia Nerd 67
- Guarigione Migliorata . . 67
- Guaritore. 67
- Hacker 67
- Infiltrato 67
- Ladro Esperto 67
- Le Dimensioni Contano . 68
- Lingua Sciolta 68
- Mangiaserpi 68
- Mani Veloci 68
- Medico 68
- Meltdown 68
- Metabolismo Veloce . . . 68
- Mira Precisa 69
- Ninja 69
- Oh Issa!. 69
- Palmo Paralizzante 69
- Passo Piumato 69
- Pezzo Grosso 69
- Piromane. 69
- Pistolero 69
- Presenza Terrificante . . . 70
- Prudente 70
- Pugno di Ferro 70
- Questo Può Andare! . . . 70
- Resistente alle Droghe . . 70
- Resistente alle Radiazioni 70
- Riciclatore 70
- Rifrattore 70
- Rimbalzo Balistico 71
- Robustezza. 71
- Scarica di Adrenalina . . . 71
- Scheletro di Adamantio . 71
- Schiena Forte 71
- Scienza!. 71
- Scroccone 71
- Sfondatore 72
- Signore dei Sogni 72
- Specialista!. 72
- Spettro 72
- Sterminatore 72
- Stomaco di Piombo. . . . 72
- Treno del Dolore 72
- Tristo Mietitore 73
- Uomo/Donna d'Azione. . 73
- Vedova Nera/ Sciupafemmine 73
- Venditore Folle di Junktown 73

- tappi *vedere tappi di Nuka-Cola*
- tappi di Nuka-Cola 84
- teatro del saccheggio. .196–199
- Tempi di Boxe *vedere libri e riviste*
- Tempismo Impeccabile *vedere Fortuna*
- terreno difficile *vedere ambiente*
- tipi di arma 88
- tirare Fortuna *vedere Fortuna*
- torretta laser 380–381
- torretta mitragliatrice .377–380
- torrette *vedere personaggi non giocanti*
- tratti *vedere creazione del personaggio*
  - Colpo Veloce. 56
  - Dotato 56
  - Educato. 56
  - Evoluzione Forzata 57
  - La Catena Che Unisce . . 53
  - Mano Pesante 56
  - Minuto 56
  - Post-Umano Necrotico. . 52
  - Ragazzo del Vault 51
  - Robot Mister Handy . . . 55
- Treno del Dolore *vedere talenti*
- Tristo Mietitore *vedere talenti*
- turno 24
- Tutti Giù! *vedere libri e riviste*
- Ug-Qualtoth *vedere Dunwich Borers LLC*
- Ug-Qualtoth 234
- Uomo/Donna d'Azione *vedere talenti*
- US Robotics Disposal . . . 243
- valuta. 84–85
  - denaro prebellico 84
  - nuove monete 84
  - oro 84
  - scrip 84
  - tappi *vedere tappi di Nuka-Cola*
- Vault-Tec. 250–261
  - avventure nei Vault . . . 260
  - incontri 256-257
  - principi e obiettivi 250–251
  - trame nei Vault 258
  - Vault 111 254
  - Vault 114 . . . . .255, 266, 300
  - Vault 75. . . . . .252, 270
  - Vault 81. . . . . .253, 272
  - Vault 95. . . . . .254, 277
- Vedova Nera/Sciupafemmine *vedere talenti*
- vendere 85
- Venditore Folle di Junktown *vedere talenti*
- vestiti *vedere indumenti*
- Violento *vedere effetti del danno*
- Virus Evoluzione Forzata . 247
- Vivi e Ama! *vedere libri e riviste*
- West-Tek. 246
- X-Cell *vedere sostanze sotto beni di consumo*
- yao guai (creatura) 354
- zetan (creatura) 398

Nuka
Cola
Nuka
Cola

Fallout

IL GIOCO DI RUOLO

NOME PERSONAGGIO

PE ATTUALI	
PE AL PROSSIMO LIV.	
ORIGINE	

LIVELLO

FORZA | PERCEZIONE | COSTITUZIONE | CARISMA | INTELLIGENZA | AGILITÀ | FORTUNA

S P E C I A L

PUNTI FORTUNA

ABILITÀ

NOME	SPEC	GRADO
Armi a Energia [PER]	☐	
Armi Leggere [AGI]	☐	
Armi da Mischia [FOR]	☐	
Armi Pesanti [COS]	☐	
Atletica [FOR]	☐	
Commercio [CAR]	☐	
Esplosivi [PER]	☐	
Furtività [AGI]	☐	
Lanciare [AGI]	☐	
Medicina [INT]	☐	
Oratoria [CAR]	☐	
Pilotare [PER]	☐	
Riparare [INT]	☐	
Scassinare [PER]	☐	
Scienza [AGI]	☐	
Senza Armi [FOR]	☐	
Sopravvivenza [COS]	☐	

COMBATTIMENTO

DANNO IN MISCHIA	DIFESA	INIZIATIVA

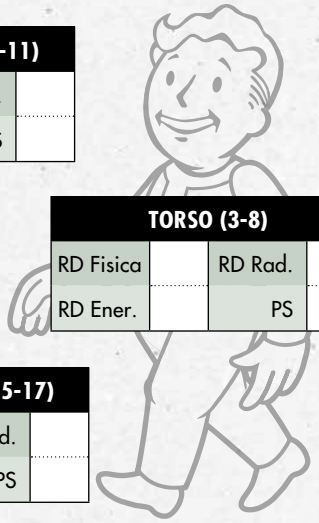
RD VELENO	

SALUTE
PS Massimi
PS Attuali

TESTA (1-2)			
RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.		PS	

BRACCIO SINISTRO (9-11)			
RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.		PS	

BRACCIO DESTRO (12-14)			
RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.		PS	



TORSO (3-8)			
RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.		PS	

GAMBA SINISTRA (15-17)			
RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.		PS	

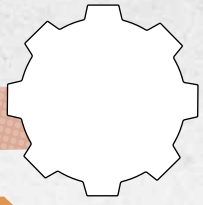
GAMBA DESTRA (18-20)			
RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.		PS	

ARMI

NOME	ABILITÀ	NB	SPEC	DANNO	EFFETTI	TIPO	CADENZA	GITTATA	QUALITÀ	MUNIZIONI	PESO
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								

©2022 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.

TAPPI



MUNIZIONI

CALIBRO	QUANTITÀ

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	KG
PESO TRASPORTATO	
MASSIMO PESO TRASPORTABILE	

TALENTI E TRATTI

NOME	GRADO	EFFETTO

©2022 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.

Fallout

IL GIOCO DI RUOLO

NOME PERSONAGGIO

PE ATTUALI	
PE AL PROSSIMO LIV.	
ORIGINE	

LIVELLO

FORZA | PERCEZIONE | COSTITUZIONE | CARISMA | INTELLIGENZA | AGILITÀ | FORTUNA

S P E C I A L

PUNTI FORTUNA

ABILITÀ

NOME	SPEC	GRADO
Armi a Energia [PER]	☐	
Armi Leggere [AGI]	☐	
Armi da Mischia [FOR]	☐	
Armi Pesanti [COS]	☐	
Atletica [FOR]	☐	
Commercio [CAR]	☐	
Esplosivi [PER]	☐	
Furtività [AGI]	☐	
Lanciare [AGI]	☐	
Medicina [INT]	☐	
Oratoria [CAR]	☐	
Pilotare [PER]	☐	
Riparare [INT]	☐	
Scassinare [PER]	☐	
Scienza [AGI]	☐	
Senza Armi [FOR]	☐	
Sopravvivenza [COS]	☐	

COMBATTIMENTO

DANNO IN MISCHIA	DIFESA	INIZIATIVA

RD VENENO	

OTTICA (1-2)			
RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.		PS	

SALUTE
PS Massimi
PS Attuali

BRACCIO 1 (9-11)			
RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.		PS	

BRACCIO 2 (12-14)			
RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.		PS	

CORPO PRINCIPALE (3-8)			
RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.		PS	

BRACCIO 3 (15-17)			
RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.		PS	

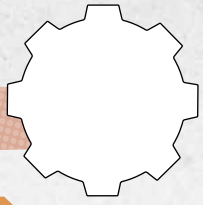
PROPULSORE (18-20)			
RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.		PS	

ARMI

NOME	ABILITÀ	NB	SPEC	DANNO	EFFETTI	TIPO	CADENZA	GITTATA	QUALITÀ	MUNIZIONI	PESO
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								
			☐								

©2022 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.

TAPPI



MUNIZIONI

CALIBRO	QUANTITÀ

EQUIPAGGIAMENTO

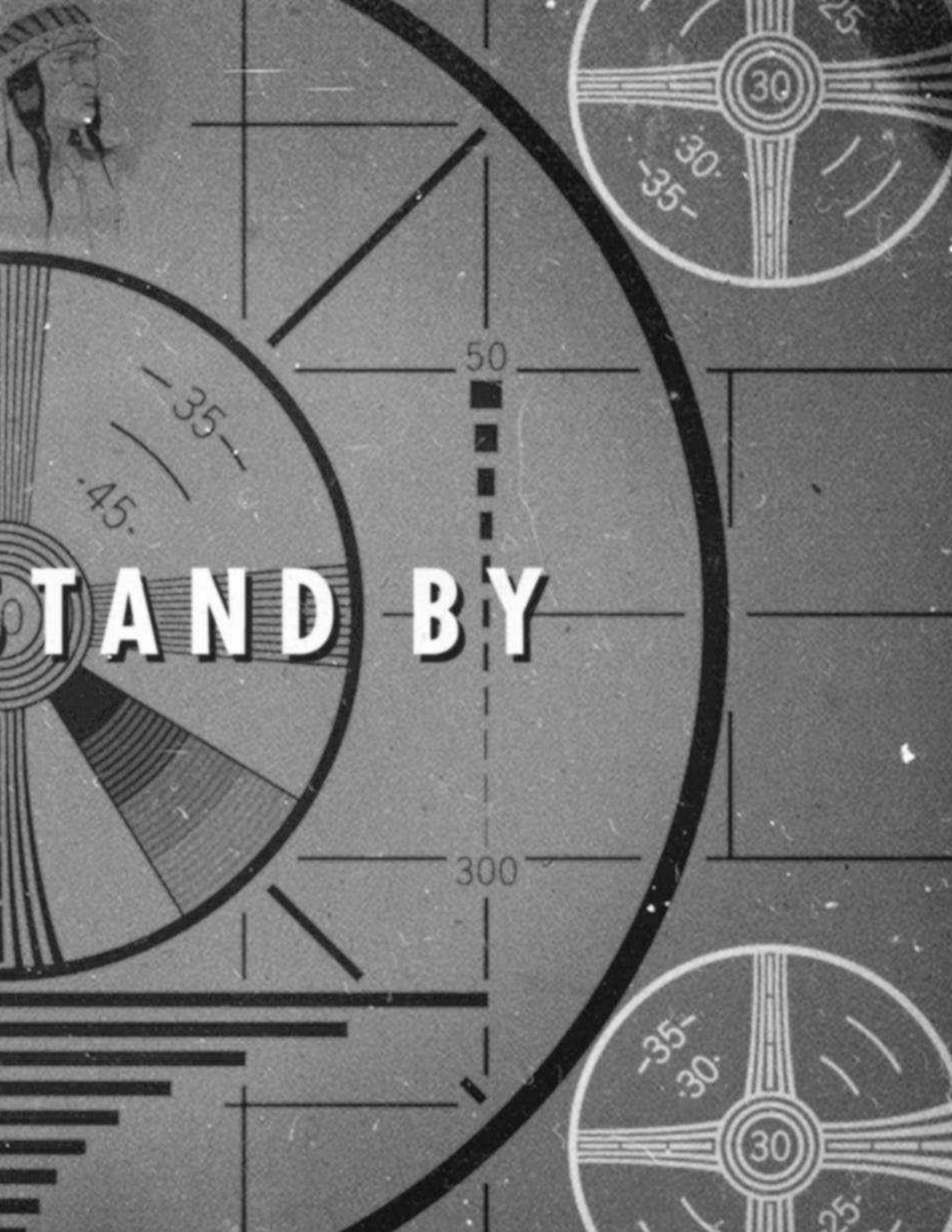
OGGETTO	KG
PESO TRASPORTATO	
MASSIMO PESO TRASPORTABILE	

TALENTI E TRATTI

NOME	GRADO	EFFETTO

©2022 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.

325
575
PLEASE S


STAND BY

You're SPECIAL

Immergiti nell'ambientazione che ha segnato la storia dei videogiochi con il gioco di ruolo ufficiale di Fallout™.

Crea il tuo gruppo di personaggi originali, inclusi abitanti del vault, ghoul, supermutanti e persino robot.

Racconta le tue storie di sopravvivenza nell'America post-nucleare usando una miriade di personaggi non giocanti e orribili creature mutate.

Usa armi e armature iconiche, sostanze chimiche e oggetti tratti direttamente dal videogioco.

Rovista tra le rovine del vecchio mondo e lascia il tuo segno nella Zona Contaminata.

Prova il 2d20 System, un regolamento che consente avventure incentrate sulla storia e dinamiche di gioco ricche di dettagli.

PDF Incluso € 59,90

ISBN 979-12-80692-41-2

© 2022 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 marchi registrati di Bethesda