Fallout

IL GIOCO DI RUOLO

1 1 1

QUICKSTART

Bethesda

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

RICONOSCIMENTI

Sviluppo
Nathan Dowdell e Sam Webb

Sviluppo Addizionale
Virginia Page

Testi
Nathan Dowdell, Donathin Frye e Sam Webb

Revisione
Carol Darnell

Sviluppo Grafico
Michal E Cross, Tom Hutchings e Stephanie Toro

Impaginazione
Roxanne Thompson e Michal E. Cross

Direzione Artistica
Sam Webb

Illustrazione di Copertina
Michal E Cross

Proofreader
Bryce Johnston e April Hill

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

Responsabile Traduzioni e Pubblicazione
Matt Timm

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
Erica Viotto, Marco Munari

Proofreader
Giovanni di Pietro

Cacciatori di Errori
Andrea Bertin, Nicola Degobbis, Cristiano Jarvis Di Trocchio, Marco Munari, Alberto Orlandini, Matteo Pedroni, 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

© 2023 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., 2023. 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.

SOMMARIO

★ Introduzione ★
BENVENUTI NELLA ZONA CONTAMINATA

La Guerra. La Guerra Non Cambia Mai 4
Cosa Serve Per Usare Questo Fascicolo 6

★ Capitolo Uno ★
REGOLE BASE

Giocare di Ruolo 8
Prove di Abilità. 9
Punti Azione. 14
Fortuna 16

★ Capitolo Due ★
COMBATTIMENTO

Scontri 18
Danni e Ferite 26
Cure. 27
L'ambiente 30

★ Capitolo Tre ★
FREQUENZE PER MACCHINE

Atto Uno: Un'Eco nella Gola 34
Atto Due: La Città di Bleakford 40
Atto Tre: Si Spara 47
Personaggi Pregenerati 50



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





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 sotto 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 QUICKSTART?

Questo Quickstart contiene una sezione su come giocare, personaggi pre-generati e Frequenze per Macchine, un'avventura introduttiva. Include tutte le informazioni necessarie per iniziare a giocare nella Zona Contaminata!

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.

COSA SERVE PER USARE QUESTO FASCICOLO

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. Il gamemaster avrà bisogno di leggere questo fascicolo, compresa l'avventura, in anticipo, così da sapere a cosa andranno incontro i giocatori.

SCHEDE DEI PERSONAGGI

Ogni giocatore ha bisogno di una scheda del personaggio scelta tra quelle dei personaggi pregenerati incluse in questo fascicolo. 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.

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 si tirano mai 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. 23 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

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 (PNG) 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. 14). 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**, 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. 11).
5. **CONTROLLARE I SUCCESSI RISPETTO ALLA DIFFICOLTÀ:** Se il numero di successi ottenuti è uguale o superiore alla 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. 14).
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. 14) 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**, 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. 14.

***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. 14). 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 2 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.*

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.

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 comincia, 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 un personaggio PNG viene calcolata allo stesso modo dei personaggi giocanti, tuttavia PNG potenti aggiungono dei bonus.

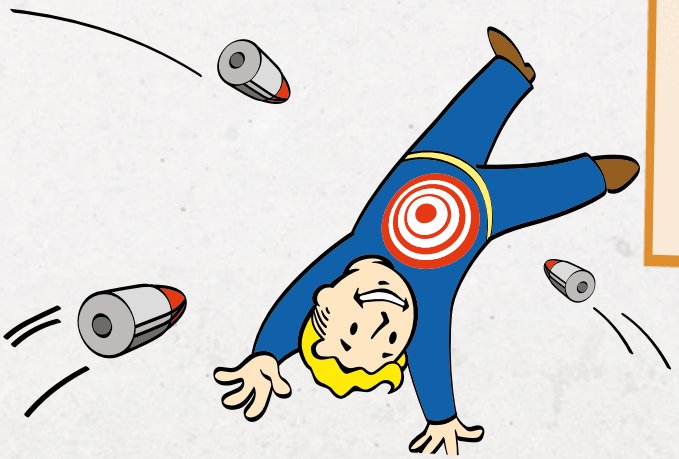
AZIONI

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 trovi 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. 16) 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. 12) 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. 21.
- **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 di Medicina del personaggio (pag. 28),
  - Medicare una ferita sofferta dal paziente (pag. 28),
  - Stabilizzare un paziente in punto di morte (pag. 28).
- **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 1 PA, 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 PA):** 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 **PER + Armi a Energia** (a seconda del tipo di arma a distanza utilizzata), la difficoltà è pari alla Difesa del bersaglio. Questa viene modificata dalla distanza dal bersaglio (vedere *Distanza*, a pag. 22).
   - **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. 31). 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.

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.

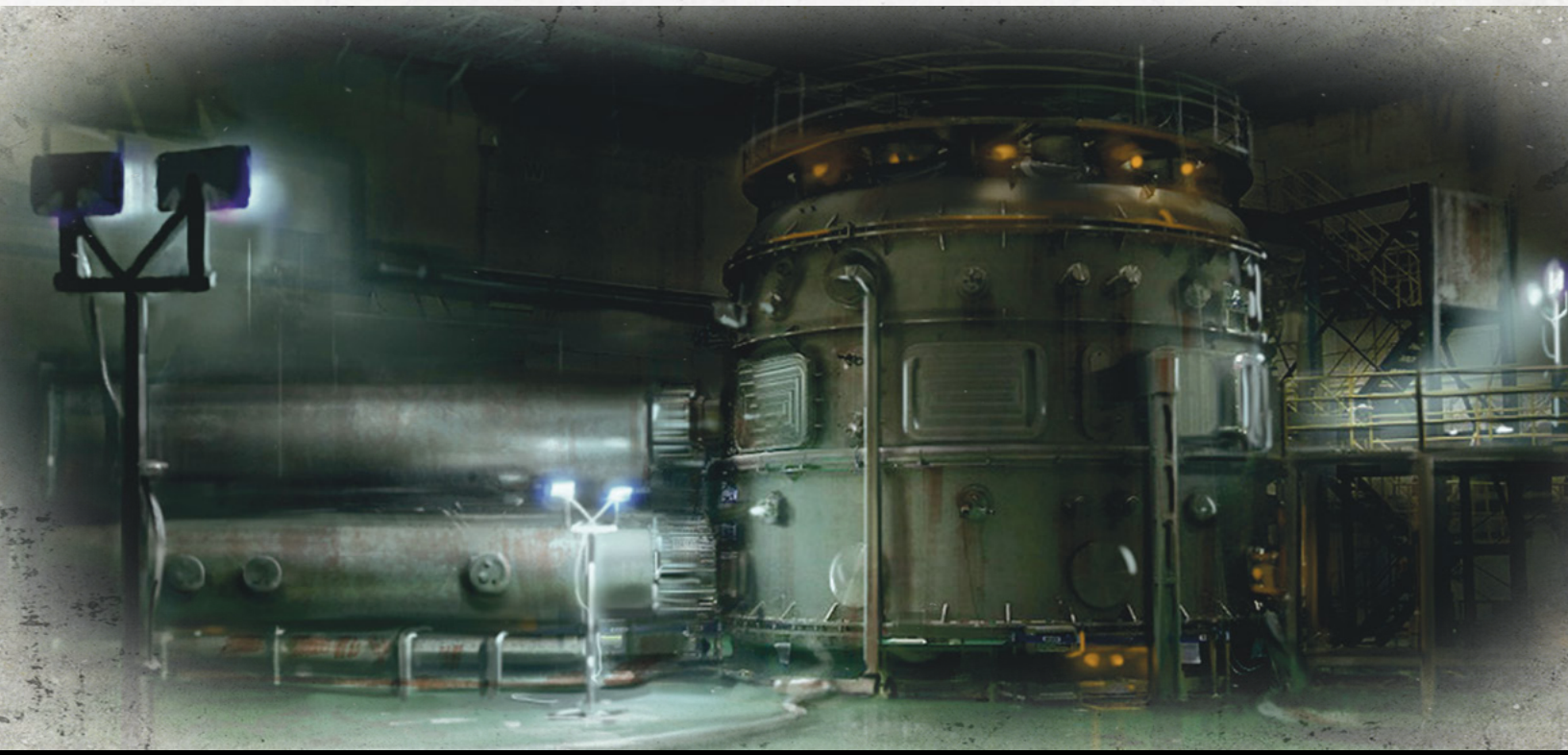
***Esempio:** Piper viene attaccata da un ghoul ferale luminescente e subisce 3 danni da radiazioni. Il GM tira i suoi e ottiene 4 danni con un Effetto, infliggendo 4 danni fisici e 1 danno da radiazioni. Piper ha resistenza fisica 2, quindi riduce i suoi punti salute di 2. Infine riduce i suoi punti 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. 28).

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 IN 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. 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.

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.

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**.

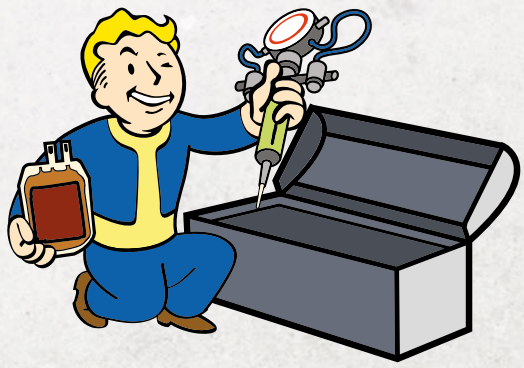
Per le ferite, ogni giorno di riposo e di cure mediche che il paziente riceve consente al personaggio di assistere alla sua prova di **COS + Sopravvivenza** effettuata a fine giornata per guarire le ferite. Il numero bersaglio è pari al valore di **INT + Medicina** del personaggio.

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.

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, 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).

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

FREQUENZE PER MACCHINE

INTRODUZIONE

SINOSSI

L'avventura inizia con l'incontro dei personaggi con lo **Scriba Galen Portno**, un membro anziano della Confraternita d'Acciaio, che gestisce un Postazione d'Ascolto Eco e di recente ha captato una richiesta di soccorso da una squadra di Cavalieri della Confraternita. Il loro Vertibird è precipitato in territorio ostile a seguito di un attacco EMP a opera dei robot di pattugliamento di Trestridge. Galen non è abbastanza in forze per condurre una missione di recupero da solo, per cui si rivolge ai personaggi per localizzare (e possibilmente recuperare) i sopravvissuti allo schianto. Nella prima parte, i personaggi potranno:

- Imbarcarsi in una missione di salvataggio e salvare eventuali sopravvissuti.
- Combattere dei robot pesantemente armati.
- Scoprire la storia dello Scriba Galen.
- Venire a conoscenza della strana ondata di incursioni e sparizioni nei dintorni.

COINVOLGIMENTO

Lo scenario presuppone che i personaggi siano in viaggio nella Zona Contaminata, magari spostandosi fra due insediamenti, ma ci sono altri modi per coinvolgerli nella storia:

- I personaggi sono già membri della Confraternita d'Acciaio e potrebbero star dirigendosi verso il Postazione d'Ascolto Eco per controllare lo Scriba solitario come parte di un regolare giro di pattuglia.
- Dei personaggi non appartenenti alla Confraternita potrebbero aver captato una delle trasmissioni di richiesta d'aiuto della Confraternita da parte di Galen, decidendo di investigare.
- Dei gruppi in viaggio per la Zona Contaminata potrebbero aver visto il Vertibird venire attaccato e precipitare, decidendo di andare a esplorare il rottame per razziare provviste.

PRIMO ATTO: UN'ECO NELLA GOLA

SCENA UNO

Il GM può leggere o parafrasare il seguente testo:

Il sole si abbatte sulla strada polverosa, mentre un debole refolo di vento smuove pile di macerie secolari nelle rovine di edifici dimenticati, mezzi nascosti nello scintillio del calore. Da quella caligine emerge faticosamente un uomo che indossa un'armatura atomica ammaccata, mentre arranca con fatica sotto il peso di una ridicola quantità di provviste, razioni e borracce. Quando si accorge che c'è altra gente lungo la strada (oltre ad accorgersi di essere ancora vivo, almeno per il momento) alza un guanto pesante in segno di saluto."

L'uomo è lo **Scriba Galen Portno**. Superati i settanta, sono ormai lontani i giorni in cui si sarebbe gettato in una nuova avventura e anche da giovane, piuttosto che gettarsi in imprese fisiche, aveva sempre preferito armeggiare con tecnologia dell'anteguerra. Un esempio è la sua armatura atomica T-60: negli anni, è stata personalizzata e modificata più volte a seconda dei gusti personali di Galen, che ha inserito anche una serratura biometrica tarata specificamente su di lui, di modo che sia l'unico a poterla indossare.

Lo Scriba Galen si presenta ai personaggi (PG):

La figura in armatura si toglie il casco, rivelando il viso abbronzato e pieno di rughe di un uomo sulla via del tramonto. "Sono lo scriba Galen Portno. Ho delle armi, ma non so come usarle," dice il vecchio, con un sorriso fiducioso stampato sul volto, tenendo le mani lontane dalla pistola laser. "Ero in procinto di partire, ma a dir la verità non so per quanto avrei resistito. Voi sembrate... come si diceva… in gamba? Vi andrebbe di guadagnare qualche Tappo?"

Lo Scriba fa un breve riassunto della situazione ai personaggi. Una volta ricevuto il segnale d'aiuto dal Vertibird abbattuto aveva chiesto rinforzi, ma ci avrebbero messo giorni ad arrivare. Non vedendo altre opzioni, il vecchio scriba si era caricato di fin troppe cose e si era messo in cammino. Adesso, una volta incontrati i personaggi, non si lascia sfuggire l'opportunità di aiuto. I possono visitare lo Scriba Galen con una prova di **INT+ Medicina** con difficoltà 1 per sincerarsi delle sue condizioni.

Se hanno **successo** scoprono che ha gli occhi annebbiati dalle cataratte e le sue mani tremano per via dell'età. Anche se estraesse la pistola laser, probabilmente mancherebbe il bersaglio di un miglio. Non è decisamente nelle condizioni di gironzolare per la Zona Contaminata.

Se **falliscono** non notano nulla a parte l'età e la costituzione fragile dell'uomo.

Se un PG decide di soffermarsi ad esaminare lo Scriba può effettuare una prova di **PER+ Sopravvivenza** con difficoltà 1 per rendersi conto dell'assurda quantità di cose che si è portato dietro. Se ha successo nota che nel suo bagaglio c'è di tutto e di più: una mossa da principiante che l'avrebbe ingombrato e avrebbe finito per ridurlo esausto nel giro di un giorno. E' evidente che non sappia come sopravvivere nella Zona Contaminata.

Lo Scriba Galen è un tizio socievole e chiacchierone. Condivide i seguenti dettagli, fermandosi spesso per bere e "riposare le sue stanche ossa".

- Solitamente la Postazione d'Ascolto Eco è un posto tranquillo. A parte ritrasmettere i messaggi delle pattuglie di cavalieri, lo Scriba Galen passa la maggior parte delle notti sintonizzandosi sulle trasmissioni radio degli insediamenti vicini o scacciando gli scarafaggi radiattivi della Gola Beriday dal suo orto di tato.
- Recentemente alcuni lontani insediamenti hanno smesso di trasmettere. Distano chilometri e le interferenze sono tutt'altro che rare, ma Brahmin's Crossing, Kinnikon e Slatville sono andati in silenzio radio e Galen sospetta sia successo qualcosa di brutto.
- Quando il Vertibird è stato abbattuto, lo Scriba stava origliando le sue comunicazioni radio. Uno dei cavalieri a bordo ha menzionato "qualcosa che si muoveva là sotto", quindi è scattata un'assordante sirena d'allarme prima che tutto si riducesse a segnali d'interferenza. Un personaggio può effettuare una **prova di INT+ Scienza con difficoltà 2** per capire che si è trattato di un attacco dovuto a qualche tipo di arma ad energia.
- Al momento dell'abbattimento, il Vertibird stava sorvolando la Gola di Beriday. Con una prova di **INT+ Sopravvivenza** con difficoltà 1 un PG potrà riconoscere la zona. Si tratta di un lembo di terra della Zona Contaminata noto per la grande quantità di animali mutanti aggressivi, soprattutto scarafaggi radiattivi.

Dalle parole dello Scriba Galen è chiaro che stia nascondendo qualcosa, ma è un osso duro e non si lascia sfuggire i suoi segreti tanto facilmente. Un PG può cercare di sfilargli più informazioni tramite una prova di **CAR+ Oratoria** con difficoltà 1.

Se ha **successo**, lo Scriba rivela uno dei suoi sospetti.

"Qualche giorno fa stavo ascoltando le trasmissioni di Brahim's Crossing quando ho sentito... qualcosa. Non ne sono sicuro, ma era incredibilmente somigliante al suono che ho udito prima di perdere contatto col Vertibird."

La Gola di Beriday si trova a circa mezza giornata di cammino dal luogo in cui i PG incontrano lo Scriba Galen. Ci possono arrivare anche prima a passo svelto, anche se dovranno effettuare una prova di **COS + Sopravvivenza** con difficoltà 1 per mantenere il passo. Se falliscono, ci arrivano esausti e sudati dal viaggio e perdono l'opportunità di iniziare il combattimento contro i robot che attaccano il Vertibird abbattuto.

Lo Scriba Galen offre una ricompensa in cambio d'aiuto. Darà **25 Tappi a testa**, **35** se i PG supereranno una prova di **CAR + Oratoria** con difficoltà 1. In più ha una discreta scorta di fresche bottiglie d'acqua omaggio del Progetto Purezza nella Capitale della Zona Contaminata, che può offrire una volta portata a termine la missione: **5 bottiglie di acqua purificata**. Contrassegna la posizione della Postazione d'Ascolto su una mappa o un Pip-Boy... oppure in mancanza di essi indicherà un punto ad ovest dicendo " È una grossa antenna. Davvero grossa. A dir la verità, è difficile non vederla".

Se i PG declinano la sua offerta e continuano il loro viaggio, lui si incammina in maniera dolorosamente lenta verso la Zona Contaminata. Uno o due giorni dopo, vedranno il suo corpo venir preso da uno sciame di **Scarafaggi Radioattivi**, il segnale di aiuto automatico del Vertibird che cinguetta in lontananza da una radio nel suo zaino.

SCENA DUE

Per ricreare la lunga camminata verso il punto in cui il Vertibird si è schiantato, il GM può includere la seguente difficoltà: la maggior parte delle strade costruite prima della guerra si stanno sgretolando. La mancanza di manutenzione ha fatto andare in rovina delle grosse sezioni e adesso gli imponenti cavalcavia autostradali che un tempo attraversavano la nazione sono pericolosi da attraversare. A circa metà strada dalla Gola di Beriday, uno di questi cavalcavia attraversa il Buco di Kullen, un burrone stretto e profondo. Quando i PG saranno vicini, il GM legge o parafrasa quanto segue:

La strada svolta su un ampio ponte diroccato che attraversa una profonda gola rocciosa. Delle pile arrugginite di macchine sono allineate lungo la corsia che porta a nord, abbandonate da secoli.

Una parte del ponte è crollata ed è stata rimpiazzata con delle assi dall'aspetto sospetto. Sul lato più lontano della gola, qualcuno ha costruito un'umile capanna.

Dalla parte più lontana di Kullen Bridge, uno spazzino di nome **Sam Breckinridge** ha costruito una piccola baracca. Le assi che ha steso per coprire le sezioni crollate del ponte reggono il suo peso, ma non molto altro.

Un mese fa Breckinridge è stato vittima di uno sciame di scarafaggi radioattivi: gli è stato letale il non seguire la nozione survivalista di non lasciare alcun cibo aperto nella Zona Contaminata. Gli scarafaggi hanno fatto il nido nella sua baracca e vanno a investigare su qualsiasi rumore sentono in zona.

I PG possono scegliere se aggirare il Baratro sul Kullen, ma il ponte è la via più veloce per la Gola di Beriday.

PONTE KULLEN

Si tratta di un ponte a due corsie che attraversa il Baratro. E' insozzato da macchine arrugginite, alcune della quali ancora contenenti gli scheletri dei propri passeggeri. Una sezione del ponte, proprio prima del punto più alto, è crollata nel crepaccio di sotto, ma è coperta da una precaria passerella artigianale.

Il ponte può sopportare il passaggio di una sola persona per volta. Se uno o più PG (o un un PG più grande come un supermutante o qualcuno con indosso un'armatura atomica) provassero ad attraversarlo, dovranno effettuare una prova di **AGI+ ATLETICA** con difficoltà 1.

Se hanno **successo**, il ponte gemerà e si inclinerà in maniera inquietante sotto il loro peso. I personaggi hanno abbastanza tempo per attraversarlo, ma non devono indugiare. Se falliscono, ciò implica che non riescono ad attraversarlo in tranquillità. Un fallimento normale implica che il personaggio si immobilizza, agitando le braccia per mantenersi in equilibrio. I personaggi possono provare a ripetere il tiro nel loro prossimo turno.

Tirare una **complicazione** implica una delle due seguenti opzioni: le tavole incurvate potrebbero far perdere del tutto l'equilibrio a un personaggio oppure cedere sotto il suo peso. Il risultato è lo stesso: il personaggio cade di una zona fino alle rocce sottostanti e subisce 3 di danno fisico stordente.

ROTTAMI

Sono state in primo luogo le carcasse distrutte delle macchine su Kulen Brige ad attrarre Sam. Ne ha saccheggiate la maggior parte, lasciando le portiere aperte e scaraventando fuori gli scheletri che le occupavano. I PG possono rovistare le macchine alla ricerca di qualcosa che Sam potrebbe non aver visto. Le macchine sono un luogo Medio, ed Esplorato Spesso.

La lista di oggetti fra i rottami è la seguente:
2-4 Abiti, 1-2 Cibo, 0-1 Bevande, 3-6 Ferraglia, 0-1 Armi (a distanza), 0-1 Munizioni, 0-1 Chem.

Ci sono poi quattro macchine che sembrano intatte:

- **Autotreno.** Si tratta di un grosso tir con un grimaldello rotto incastrato nella serratura del portello posteriore. Sam ha provato, fallendo, di prendere ciò che conteneva. Un personaggio può tentare di effettuare una prova di **PER + Scassinare** con difficoltà 1 per aprire la serratura. Il tir contiene diversa merce proveniente da un centro commerciale, inclusi vari elettrodomestici come tostapane, sveglie e via dicendo, che tutti insieme ammontano a 2d20 oggetti Ferraglia.
- **Trasporto Militare.** Un mezzo malridotto, un tempo diretto alla Base Congiunta di Lewiston, che contiene i corpi di diversi soldati. Le uniformi sono a brandelli, ma un PG abbastanza paziente potrebbe passarle in rassegna riuscendo infine a mettere insieme un'intera **uniforme militare**.
- **Sedan Esplosiva.** Accanto alla sua baracca, Sam ha minato una Sedan per scoraggiare eventuali predoni. Ha sparso 10 Tappi intorno al bagagliaio, lasciandolo leggermente sollevato. Se un personaggio si avvicina alla macchina dovrà effettuare una prova di **PER + (Esplosivi o Sopravvivenza)** con difficoltà 1. Se ha **successo**, si accorgerà del filo teso sul coperchio del bagagliaio. Se **fallisce**, qualora aprisse il bagagliaio farebbe scattare la trappola (una granata con un filo legato all'anello) e ne soffrirebbe gli effetti.

Il PG può effettuare una prova di **AGI + Esplosivi** con difficoltà 2 per disinnescare la trappola. Se ha **successo**, disinnesca la **palla da baseball esplosiva** e, se vuole, la può recuperare. Se **fallisce**, la trappola scatta facendo detonare la bomba.

LA CAPANNA DI SAM

Questa piccola baracca è costruita con pezzi di lamiera arrugginita e parti raccattate da veicoli abbandonati. Il corpo di Sam, completamente ripulito dagli scarafaggi radiattivi, giace nel letto al suo interno, circondato da diverse bottiglie di whiskey vuote e lattine aperte di Pork n' Beans. In alcuni piccoli contenitori è conservato l'ultimo bottino di Sam: **2 dosi di RadAway** e Ferraglia per un valore di **10 Tappi** (utensili, tazze, una vecchia macchina da scrivere quasi funzionante e via dicendo). In cima a una latta per il latte accanto al sacco a pelo si trova il diario di Sam, che contiene diversi appunti sulle sue ultime scoperte. Uno di essi è scritto in maiuscole.

BEL COLPO. ANDARSENE.
ASSOLDARE MERCENARI A BOLTON.

Il riferimento è all'avamposto militare di Trestridge, in cui Sam si era imbattuto tempo addietro. Ha scarabocchiato i margini della pagina con una rozza bozza del Cerchio e delle Stelle dell'Esercito degli Stati Uniti. I PG possono effettuare una prova di **PER+ Sopravvivenza** con difficoltà 1. Se hanno successo, riusciranno a reperire **due bottiglie di Whiskey** nascoste sotto il sacco a pelo di Sam. Nella baracca si annida uno sciame di **5 scarafaggi radioattivi che lottano come gruppo** e compaiono dopo che il primo PG oltrepassa la passerella artigianale.

SCENA TRE

Dopo aver superato Kullen Bridge, i PG raggiungono la Gola di Beriday, una valle stretta e lunga che si estende da est a ovest per chilometri e che, eccezion fatta per il campeggio per roulotte di Ten Hat a sud e il motel Baita a nord-ovest, è completamente deserta e punteggiata solo da alberi scheletrici, piante selvatiche e rocce.

In questa scena, i personaggi arrivano al Vertibird abbattuto. Si è schiantato su una parete rocciosa nella Gola di Beriday, dove i robot di Trestridge lo hanno poi attaccato. I sopravvissuti allo schianto sono impegnati in una lotta disperata contro i robot. Diversi cavalieri sono già morti, anche se sono riusciti a disattivare alcuni robot più letali.

I PG riescono a sentire gli schiocchi delle armi laser e le voci meccaniche dei robot ben prima di riuscire a vedere il luogo dello schianto.

INCONTRO 1: LUOGO DELLO SCHIANTO

Dopo aver sistemato o aggirato le sentinelle eyebot, i PG scavalcano un crinale che affaccia sulla Gola di Beriday e sul luogo dello schianto.Il GM legge o parafrasa:

Il Vertibird è una carcassa maciullata. E' riverso di lato in una fossa bruciata, l'ala sinistra completamente divelta. I corpi di tre cavalieri della Confraternita giacciono in un labile perimetro, lì dove sono morti, le rocce e i pezzi di fusoliera che avevano usato per proteggersi bruciati da decine di colpi di laser. Un battaglione di macchine sferraglianti avanza verso la carcassa e gli spari diretti al Vertibird lasciano scie di luce nell'aria e sciolgono buchi nel metallo.

Qualcuno, dai rottami contorti, risponde al fuoco con una pistola laser, lanciando urla di sfida.

"Venite a prendermi, pezzi di ferraglia arrugginita!"

I robot del plotone d'attacco sono **3 unità protectron**, che iniziano ad attaccare lontano dal Vertibird. Nella gola ci sono un paio di robot sentinella rotti che gli altri cavalieri della confraternita sono riusciti a mettere fuori uso prima di morire per le ferite riportate.

Se i PG intervengono, i robot dividono la loro attenzione fra loro e il Vertibird. Durante la battaglia, la Dott.ssa Trestridge aggiorna di continuo le macchine con nuovi comandi per cui i robot combattono in modo intelligente e flessibile. I personaggi che conoscono i robot (come i PG Mister Handy) o che hanno il talento Esperto di Robotica si accorgono di questo comportamento insolito senza aver bisogno di alcuna prova, inoltre quelli vicini a un robot possono sentire la voce della Dott.ssa Trestridge urlare comandi con una voce metallica piena di disturbi attraverso degli altoparlanti incorporati.

Nel corso della battaglia, a ogni attivazione almeno 1 protectron e 1 eyebot si avvicinano di una zona al Vertibird, attaccando il Cavaliere Layton con **difficoltà +2** dovuta alla sua copertura.

Robot Sentinella: I robot sentinella danneggiati non partecipano alla battaglia, ma possono comunque rendersi utili. Possono essere usati come scudo e un PG a distanza ravvicinata da uno di essi può effettuare una prova di **INT+ (Scienza o Riparare)** con difficoltà 3 per utilizzare le loro armi ancora funzionanti.

Se ha **successo**, il PG può effettuare un singolo attacco con una delle armi del robot. I robot sentinella sono stati molto danneggiati nello scontro, per cui ogni arma può essere utilizzata solo una volta in questo modo.

Il Vertibird e il Cavaliere Helen Layton: Unica sopravvissuta allo schianto e al successivo scontro a fuoco, il Cavaliere Layton è intrappolata nel rottame del Vertibird. E' stata colpita e ha una ferita critica alla gamba.

Dopo che ogni altro personaggio si è attivato, il Cavaliere Layton fa fuoco sul robot più vicino in vista col suo fucile laser.

I PG possono provare ad aiutarla. Un PG può effettuare una prova di **INT+ Medicina** per portarle un primo soccorso. Se ha **successo**, guarisce la ferita alla gamba, mentre se fallisce può darle una dose di Stimpak.

Il Vertibird è completamente distrutto. Ci vorrebbero mesi di riparazioni prima che possa tornare a funzionare, ma qualcosa di utile si può recuperare. Su una parte c'è un kit medico contenente **1 Stimpak**, mentre nella cabina è appeso un **binocolo** e delle celle di fusione contententi **14+7** **munizioni**. I PG possono provare a rovistare ulteriormente. Si tratta di un Luogo Piccolo e Parzialmente Esplorato.

La lista degli oggetti è la seguente:
0-1 Armatura, 1-2 Vestiti, 4-6 Ferraglia.

SCENA QUATTRO

Dopo aver scacciato i robot, lo Scriba Galen trasmette un segnale. I PG dotati di Pip-Boy possono origliare il messaggio o, se non ne hanno, possono sentirlo uscire dalla radio di bordo del Vertibird.

"Salve, qualcuno mi sente? Uno- due, uno-due… c'è nessuno?"

I PG possono usare la radio del Vertibird per rispondere, mentre quelli dotati di Pip-Boy non hanno modo di confermare la ricezione del messaggio. A prescindere da tutto, Galen continua a chiacchierare.

Protectron

Livello 3, Robot,
Creatura Normale (24 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
5	5	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+ Mischia** (NB 7), 3 danni da energia Penetrante 1, Raffica, Gittata R, Cadenza di Fuoco 4
- **AUTODISTRUZIONE: CORPO+ Mischia** (NB 7), 6 danni fisici, Esplosivo

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Il Protectron è un robot. E' immune agli effetti della fame, della sete e del soffocamento. Sono inoltre immuni ai danni da Veleno e da Radiazioni. Tuttavia, le macchine non possono usare cibo, bevande e altri beni consumabili, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilita Medicina per curarli: i danni che subiscono devono essere riparati (pag. 28).
- **IMMUNE AI VELENI:** Il Protectron riduce tutti i danni da veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto da veleno.

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il Protectron riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Il Protectron è immune agli effetti di qualsiasi malattia e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **LASER ALLE BRACCIA:** Se una delle braccia viene danneggiata, la Cadenza di Fuoco dei suoi Laser alle Braccia scende a 2. Se entrambe le braccia sono ferite, non può più attaccare con i laser.
- **SCATENARSI:** Una volta per combattimento, il Protectron puo 'scatenarsi' con una raffica dei 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, l'attacco 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 piu vicino e usa la sua azione maggiore per autodistruggersi. Quest'autodistruzione è un attacco centrato su sé stesso e distrugge il Protectron dopo averlo tentato.



" La mia postazione s'è appena accesa come Diamond City a Dicembre. Qualcuno sta trasmettendo ad ampio spettro, qualcosa potenziato fino alle stelle. Credo che stia controllando da remoto un apparecchio, un robot o qualcosa del genere. Non ne sono certo, ma penso che l'origine del segnale venga da... o almeno sia rimbalzato da … beh, Bleakford."

Se i PG possono comunicare con Galen, questi gli darà ulteriori informazioni. Bleakford è una cittadina situata a nordest della Gola di Beriday, lungo l'autostrada.

Le pattuglie della Confraternita l'hanno classificata come zona proibita, priva di alcun lampante valore strategico e oltretutto caratterizzata da una presenza insolitamente alta di ghoul ferali e animali radiattivi. Qualsiasi bottino possa nascondere non è stato reputato abbastanza importante da giustificare una missione ad alto rischio in città.

Ciononostante Galen comunica le coordinate di Bleakford. Suggerisce ai PG di esplorare la zona per scoprire da dove venga la trasmissione che ha captato, come una radio o un sistema satellitare. Li avvisa anche della presenza di radiazioni e ghoul.

Se i PG salvano il Cavaliere Layton, potrebbero prendere in considerazione l'idea di riportarla alla Postazione d'Ascolto Eco. Se decidono di farlo, Galen sfrutterà l'occasione per fornire informazioni su Bleakford.

Il Guaio dello Scriba Morto

Se i PG decidessero di non aiutare Galen e finissero per trovarlo in seguito morto per la strada, il DM dovrà aggiustare alcune cose. Ad esempio, il Cavaliere Layton potrebbe diventare il loro punto di contatto, ma deve assicurarsi che sopravviva alla battaglia e fare in modo che lei chieda di essere portata alla più vicina roccaforte della Confraternita: la Postazione d'Ascolto Eco. Prende il posto di Galen per il resto dell'avventura, ma è priva della conoscenza tecnica dell'altro. Si può inscenare la sua frustrazione e le difficoltà con l'equipaggiamento interrompendo talvolta la trasmissione con delle eco e distorsioni mentre cerca di sistemare le cose!

SECONDO ATTO: LA CITTÀ DI BLEAKFORD

SINOSSI

Bleakford è un paesino di provincia situato lungo una delle vecchie autostrade d'America. Anche prima della Grande Guerra era nel bel mezzo del nulla e i pochi che ci abitavano viveno soprattutto grazie all'aiuto di famiglie di militari collegati alla base congiunta di Lewiston a est.

Una volta arrivati a Bleakford, i PG scoprono un cimitero del vecchio mondo popolato da ghoul e animali selvaggi della Zona Contaminata. Dovranno scoprire la sorgente del segnale che controlla gli assaltatori robot: un ripetitore artigianale progettato e costruito da Akiva Trestridge per ampliare il raggio d'azione dei suoi soldati meccanici.

Nel secondo atto, i giocatori avranno l'opportunità di:

- Esplorare le rovine di una città radioattiva di ghoul.
- Localizzare e disattivare il misterioso ripetitore che coordina gli attacchi dei robot.
- Scoprire la storia della città e di ciò che accadde ai suoi sventurati abitanti.

BLEAKFORD

Bleakford si trova a diversi chilometri a nordest rispetto alla Gola di Beriday lungo un terreno irregolare e difficile. Raggiungerla occupa la maggior parte della giornata dei Pg, se viaggiano a velocità moderata. A seconda di quanto ci metteranno a raggiungere il luogo dello schianto e a combattere i robot, potrebbero doversi accampare e passare la notte all'aperto.

Per aumentare la sensazione di pericolo man mano che si avvicinano, il GM può aggiungere un branco errante di 4 cani o un paio di cani meticci come incontro casuale all'aperto. Se i PG hanno poche provviste o vogliono racimolare delle provviste, potrebbero imbattersi in un mercante ambulante.

Attraversando le lande desolate, alla fine i PG arrivano a destinazione. Il GM legge o parafrasa quanto segue:

> *La cittadina è illuminata da una debole luminescenza malata. Le case sparse al centro e a ovest sono state distrutte e rese pallide dagli elementi. Tra di esse spiccano alcune strutture più grandi: il campanile pendente di una chiesa, l'antenna arrugginita di una stazione radio, un serbatoio idrico crivellato di colpi. Di sotto, alcune figure umanoidi si muovono fra le macerie di Bleakford, i loro gemiti senza senso non silenziati dal vento.*

INCONTRI CASUALI E BOTTINO A BLEAKFORD

Durante l'esplorazione della città, i PG potrebbero imbattersi in alcuni dei suoi abitanti radiattivi.

Quando i giocatori entrano in una nuova area, come Le Case Mobili di Brisbe o la Cappella di Henley, tirare un d20 e consultare la **Tabella degli Incontri Casuali di Bleakford**. Qualsiasi creatura indicata in un certo luogo, come i vecchi ghoul degli Appartamenti Bleakford, si sommano ai risultati ottenuti sulla tabella qui di seguito.

Se i PG si prendono del tempo per muoversi con cautela e perlustrare i luoghi, gli si può far effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** con difficoltà 1.

Un **successo** indica che il PG individua i pericoli di un posto prima di entrarci e ha la possibilità di iniziare il combattimento.

Se **fallisce**, non se ne accorge in anticipo e sono i PNG a iniziare il combattimento.

Tabella degli Incontri Casuali di Bleakford

D20	INCONTRO
1-5	Nessun incontro
6-10	Ghoul ferali deboli
11-15	Ghoul ferali
16-18	Putrido Luminescente
19-20	Luminescente Rinforzato



NESSUN INCONTRO

I ghoul erranti che abitano Bleakford al momento non sono nell'area in cui i PG stanno per entrare.

GHOUL FERALI DEBOLI

La regione in cui si avventurano i PG è abitata da un gruppo di 4 deboli ghoul ferali: sono emaciati e feriti come conseguenza di un recente scontro con un branco di cani famelici che li ha lasciati malridotti... anche più del solito. Ognuno di essi ha la metà dei normali PS.

GHOUL FERALI

La regione in cui i PG entrano è abitata da 3 ghoul ferali.

PUTRIDO LUMINESCENTE

Nell'area in cui i PG stanno per entrare c'è un **Luminescente**, che al momento si sta fingendo morto con il corpo ricoperto da un manto di luminescenti larve di sanguisughe radioattive brulicanti. Se un PG viene danneggiato da un attacco Senza Armi del Putrido Luminescente, deve effettuare una prova di **COS + Sopravvivenza** con difficoltà 1. Se fallisce, viene infettato dal morbo del Verme Radioattivo.

LUMINESCENTE RINFORZATO

Nell'area in cui i PG stanno per entrare c'è un **luminescente** rigonfio. Questo ghoul ingrossato ha diversi strati di pelle radioattiva resa dura dalle radiazioni e dal grasso a protezione degli organi, cose che gli permettono di ottenere il talento Robustezza.

Ghoul Ferale Debole

Livello 1, Umano Mutato,
Creatura Normale (10 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
4	5	2	—	2

PS	INIZIATIVA	DIFESA
5	9	1

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

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: CORPO + Mischia** (NB 8), 2 , 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 da 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 da veleno.
- **FERALE:** Il ghoul ferale non è intelligente ed è spinto puramente dal suo istinto ferale. I PNG ferali non possono essere convinti 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 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 pressoche indistinguibile da un cadavere. È necessario effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** a difficolta 2 per notare un ghoul che attualmente si 'finge morto'. Spesso usano questa capacità per tendere un'imboscata a un passante ignaro.

INVENTARIO

- Sul corpo di un ghoul morto è possibile trovare 2 di ferraglia, che può essere recuperata normalmente.

QUEL CHE RESTA DEL GIORNO

Oltre al bottino che si può trovare in luoghi specifici, l'intera area di Bleakford può essere setacciata alla ricerca di provviste. Si tratta di un Luogo Grande che è stato Esplorato Spesso. A causa dell'alta concentrazione di radiazioni, presenta un Rischio Costante da Radiazioni con un intervallo di 10 minuti.

La lista degli oggetti è la seguente:
2-4 Munizioni, 0-1 Armatura, 0-1 Bevande, 2-4 Vestiti, 1-2 Chem, 3-4 Cibo, 4-6 Ferraglia, 0-1 Stranezze/ Articoli di Valore.

RINTRACCIARE IL RIPETITORE

La Dott.ssa Trestridge ha posizionato l'antenna in cima alla statua dello Slocum's Joe, immaginando che la Torre Radio WKAK sarebbe stata troppo ovvia, ma il GM è libero di metterla dove vuole. Se i PG setacciano lo Slocum's Joe troppo velocemente, si può pensare di metterla in qualche altro punto della città.

Molti dei luoghi richiedono di arrampicarsi per essere raggiunti, come il Serbatoio Idrico o l'Antenna della WKAK. Per scalarli e raggiungere il ripetitore occorre effettuare una prova di **AGI** o **FOR + Atletica** con difficoltà 3, che può essere completata in più tentativi.

Dopo aver individuato il ripetitore, disattivarlo e rimuoverlo è semplice. Una volta finito, i PG ottengono delle nuove informazioni da Galen (vedere "via da Bleakford", pagina 46).

ESPLORARE BLEAKFORD

I PG possono esplorare la città con i loro tempi, senza avere un ordine predefinito dei luoghi. Il loro fine ultimo è di individuare e disattivare il ripetitore che si trova in città, ma come arrivarci spetta a loro.

APPARTAMENTI BLEAKFORD

Gli appartamenti Bleakford sono un edificio di cemento a tre piani nella zona orientale della città, accanto alla strada. Ogni appartamento è dotato di una piccola cucina, bagno, salotto e una camera singola.

Putrido Luminescente

Livello 4, Umano Mutato,
Creatura Potente (62 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
7	5	4	—	3

PS	INIZIATIVA	DIFESA
22	12	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2	1	Immune	Immune

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: CORPO + Mischia** (NB 11), 4 Danni Fisici Radioattivi oltre agli effetti di **Putrido**, qui di seguito.

CAPACITÀ SPECIALI

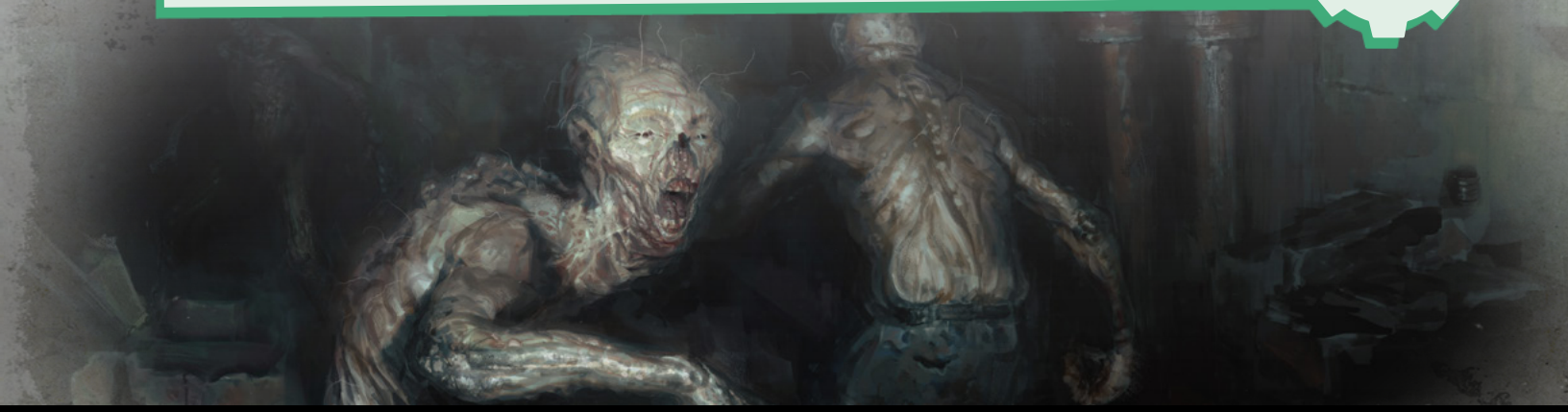
- **IMPULSO RADIOATTIVO:** Una volta per combattimento, il luminescente può sprigionare un impulso radioattivo che infligge 5 danni da Radiazioni a tutto ciò che si trova entro Gittata R. Se infligge 3 o piu danni, ogni eventuale ghoul sconfitto entro quella distanza torna a 1 PS e riprende a combattere.
- **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 da radiazioni.

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE AI VELENI:** Il luminescente riduce tutti i danni da veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto da veleno.
- **FERALE:** Il ghoul ferale non è intelligente ed è spinto puramente dal suo istinto ferale. I PNG ferali non possono essere convinti 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 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 pressoche indistinguibile da un cadavere. È necessario effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** a difficolta 2 per notare un ghoul che attualmente si 'finge morto'. Spesso usano questa capacità per tendere un'imboscata a un passante ignaro.
- **PUTRIDO:** il luminescente è ricoperto da un manto di larve di sanguisughe radioattive luminescenti. Se un PG viene danneggiato dall'attacco senza armi del putrido luminescente, deve effetturare una prova di **COS + Sopravvivenza** con difficoltà 1. Se fallisce, contrae il Morbo del Verme Radioattivo.

INVENTARIO

- Sul cadavere di un putrido luminescente è possibile trovare 2 di ferraglia, che può essere recuperata normalmente.



Luminescente Rinforzato

Livello 4, Umano Mutato,
Creatura Potente (62 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
7	5	4	—	3

PS	INIZIATIVA	DIFESA
22	12	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
3	2	Immune	Immune

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: CORPO + Mischia** (NB 11), 4 , Danni Fisici Radioattivi oltre agli effetti di **Luminescente**, qui di seguito.

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 Distanza R. Se infligge 3 o piu 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.

CAPACITÀ SPECIALI

- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Il luminescente riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto da radiazioni.
- **IMMUNE AI VELENI:** Il luminescente riduce tutti i danni da veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto da veleno.
- **FERALE:** Il ghoul ferale non è intelligente ed è spinto puramente dal suo istinto ferale. I PNG ferali non possono essere convinti 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 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 indistinguibile da un cadavere. È necessario effettuare una prova di **PER + Sopravvivenza** a difficolta 2 per notare un ghoul che si 'finge morto'. Spesso usano questa capacità per tendere un'imboscata a un passante ignaro.
- **RINFORZATO:** Il luminescente è più resistente del normale e ha una maggiore Resistenza ai Danni (inclusa sopra).

INVENTARIO

- Sul cadavere di un luminescente è possibile trovare 2 di ferraglia, che può essere recuperata normalmente.

Fuori dall'ufficio dell'amministratore c'è una macchinetta di Nuka Cola contenente una sola bottiglia. Negli appartamenti, le unità degne di nota sono le seguenti:

Piano Terra, Unità 4: Qui si trova uno scheletro con addosso un completo dell'anteguerra. Sul tavolino della sala ci sono una macchina fotografica e un blocchetto per gli appunti. Leggendoli, si scopre che l'inquilino credeva che il suo vicino fosse una spia comunista mandata a Bleakford per raccogliere info sui "veri americani".

Piano Terra, Unità 5: Lo scheletro dell'inquilino dell'Unità 5 è riverso sul lavandino del bagno, mentre una **pistola artigianale** giace sul pavimento.

Secondo Piano, Unità 2: La porta può essere aperta effettuando una prova di **PER + Scassinare** con difficoltà 1 o divelta con una prova di **FOR + Atletica** con difficoltà 1. Se la porta viene abbattuta, tirare sulla tabella degli incontri casuali di Bleakford per determinare se e quanti ghoul verranno attratti dal rumore. Dimora dell'assistente del sindaco di Bleakford, sul comodino in camera da letto ci sono diverse confezioni aperte di **Mentat**.

Terzo Piano, Unità 3: Questa unità contiene Mr. E Mrs. Pickwell, un paio di vecchi ghoul ferali. Mrs. Pickwell è ferale da poco e indossa ancora un vestito a motivi e un grembiule, inoltre può ancora borbottare le parole "rimanete per il té". L'ultimo pasto che si è preparata per sé, degli **scarafaggi radioattivi grigliati**, è impiattato nell'angolo cottura. I Pickwell restano dentro la propria unità e non escono per investigare su qualsiasi disordine avvenga in qualche altra parte del complesso.

CAMPO CARAVAN DI BRISBEE

Il parco caravan a nordest della città ospita 3 ghoul ferali. I 5 caravan sono in pessime condizioni, completamente arrugginiti e alcuni contengono degli **scarafaggi radioattivi erranti**. Quando i PG entrano in un caravan, tirare un d20: con un risultato di 11 o più, esso contiene uno **scarafaggio radioattivo**.

La prima roulotte in cui entra uno dei PG contiene un laboratorio chimico e **1 dose di Jet**.

CAPPELLA DI HENLEY E CIMITERO

La cappella e il cimitero nella parte occidentale della città non contengono alcun oggetto degno di nota, ma è probabile che il ripetitore si trovi nel campanile.

Nella cappella principale al piano terra ci sono scheletri fra le panche, alcuni dei quali hanno degli orologi da taschino e gioielli del valore complessivo di **10 Tappi**.

Se il ripetitore si trova lì, un PG può effettuare una prova di **PER + Furtività** con difficoltà 1 per individuare l'apparecchio all'interno della campana, modificata in modo che il metallo faccia da antenna.

CASE

Fra il centro di Bleakford e la parte occidentale sono raggruppate alcune case. Di queste, cinque sono in rovina.

La Casa del Sindaco: La casa più grande, che apparteneva al sindaco, nella camera da letto al piano superiore ha una cassaforte che può essere aperta effettuando una prova di **PER + Scassinare** con difficoltà 3. Al suo interno ci sono diverse mazzette di denaro dell'anteguerra (guadagnato dopo che il Sindaco aveva fatto un accordo per stoccare materiale radioattivo all'interno dei confini della città), una **pistola calibro 44** e **3 colpi di munizioni per una 44 magnu**m.

C'è anche un contratto della Ditta di Smaltimento Materiali Triton, una succursale della Poseidon Energy, che delinea i termini dell'accordo col sindaco.

DISCARICA RADIOATTIVA

La discarica radioattiva a est della città è la causa dell'alto livello di radiazioni e dei tanti ghoul di Bleakford. Una pila di spazzatura marcescente che a malapena nasconde i rifiuti più tossici della città. I PG più avventurosi potrebbero comunque rovistare fra la spazzatura alla ricerca di un bottino: si tratta di un Luogo Grande Intonso, ma le sacche di rifiuti radioattivi sono un rischio enorme per coloro che la esplorano.

Gli oggetti che contiene sono i seguenti:
2-3 Abiti, 1-2 Cibo, 1-2 Bevande, 5-8 Ferraglia, 0-1 Arma (mischia), 0-1 Chem.

Spazzatura radioattiva: La spazzatura è un Rischio Occasionale che scatta quando si fallisce una prova di **PER+ Sopravvivenza** per rovistare la discarica, causando 4 di danno da radiazioni.

Cani della Discarica: Discendenti di quelli che erano gli animali domestici della città, abitano la discarica.

Non si tira per incontri veloci nella discarica. Se i PG ci entrano, incontrano 3 cani guidati da un cane meticcio.

STAZIONE RED ROCKET

La Stazione Red Rocket, lungo l'autostrada che conduce a sudest, è in macerie. Un mezzo di trasporto ha sfondato le porte d'ingresso prima di esplodere, riducendo il vagone frigo a una carcassa bruciata. Il cartello fuori dalla stazione recita: "Brucia all'inferno, Slow-Joe."

SLOCUM'S JOE

Nella parte meridionale della città, dirimpetto alla Stazione Red Rocket, Slocum Joe è una caffetteria che vende ciambelle. Sul tetto, una statua in vetroresina sorridente della mascotte è stata sferzata dal vento e non rimane molto a parte la struttura scheletrica.

All'interno, una lavagna recita "Slocum's Joe. Il nostro caffè è migliore di quello degli ALTRI". Se il ripetitore è lì, un PG che esamina la statua può effettuare una prova di **PER + Furtività** con difficoltà 1 per individuarlo attaccato alla struttura, che funge da antenna omnidirezionale.

SERBATOIO IDRICO

Il serbatoio idrico si erge su una piccola collina nella parte sudoccidentale della città. E' circondato da una recinzione a catena e la zona è infestata dalle erbacce.

Nella piccola cabina di servizio alla sua base c'è una semplice cassetta degli attrezzi e un terminale RobCo che controlla le condizioni del serbatoio idrico.

Nonostante sia protetto da password, lo smemorato inserviente ha fortunatamente scritto il codice sopra il monitor: HYDROHOMES.

INDUSTRIE UNIFICATE ROBCO
SISTEMA OPERATIVO
COPYRIGHT 2075- 2077 INDUSTRIE ROBCO
Benvenuti nel Termilink Industrie Robco (TM)
del Dipartimento per i Lavori sulle Acque Pubbliche di Bleakford

Stato di stistema
!!! ATTENZIONE !!!
Rilevato blocco nel tubo principale di deflusso.
Necessaria manutenzione immediata.
!!! ATTENZIONE !!!
Alti livelli di acido carbonico// acido solforico// rilevata contaminazione da metano. Svuotare e decontaminare immediatamente il serbatoio.

Se un PG effettua una prova di **INT + (Medicina o Scienza)** con difficoltà 1 e ha successo, si rende conto che gli agenti chimici contaminanti sono prodotti dalla decomposizione dei tessuti, fatto che suggerisce che ci sia un corpo nella torre… e difatti c'è. Se i PG la scalano, scoprono che un **luminescente** è caduto in un buco sul coperchio della cisterna e ora fluttua nell'acqua rimanente, trasformandola in un brodo rancido e radioattivo.

Se il ripetitore è lì, un PG può effettuare una prova di **PER + Furtività** con difficoltà 1 per scovare il dispositivo attaccato ai lati in metallo della cisterna, così trasformata in un'apposita antenna.

RADIO WKAK

Nella parte a nordest della città, Radio WKAK (che copre l'area delle tre contee!) è un piccolo edificio dotato di un front office e di una cabina di registrazione.

La cabina di registrazione è sprangata dall'interno. Un PG può effettuare una prova di **FOR + Atletica** con difficoltà 1 per spostare la barricata ed entrare. All'interno, lo scheletro del DJ è riverso sulla sua pulsantiera. Accanto a lui c'è il seguente biglietto:

Signore e signori, ho un aggiornamento urgente. Delle fonti anonime di Bleakford mi hanno informato che il nostro stesso sindaco ha stretto un accordo per trasformare la nostra città in una discarica per materiali di scarto tossici per non meno di 26 mesi consecutivi.

[Ricordati di far arrabbiare gli ascoltatori. Più furiosi sono, più ascoltano. Più ascoltano, più soldi incassiamo dalle pubblicità!]

Se il ripetitore è lì, un PG può effettuare una prova di **PER + Furtività** con difficoltà 1 per scovare il dispositivo agganciato all'antenna della radio.

VIA DA BLEAKFORD

Disattivato il dispositivo, Galen aggiornerà i PG.

" Ooooh, avete davvero fatto incazzare qualcuno. Il nostro burattinaio deve essersi accorto dell'indebolimento del segnale. Scommetto che avete disattivato un sacco di unità... e appena in tempo, oltretutto. Mi stavano arrivando richieste d'aiuto da una marea di altri insediamenti riguardo delle macchine in avvicinamento. Aspettate…"

Per un attimo, il segnale di Galen si interrompe, e quando riprende è disturbato da grosse interferenze.

"Ho una notizia buona e una cattiva. Quella buona è che distruggere il ripetitore ha costretto il nostro amico a potenziare il suo segnale locale. Ci ha praticamente mandato un invito firmato. Il suo segnale ha più barre di quello a Goodneighbor. Quella cattiva è che un paio di teste calde del Bunker 441 si stanno già dirigendo lì. Non riesco a superare quest'interferenza per avvisarli dei robot. Non sanno quello che li attende."

Galen dà ai PG la posizione della fonte del segnale, che si trova di poco a est rispetto a dove si trovano.

TERZO ATTO: SI SPARA

SINOSSI

Un tempo la Base Congiunta di Lewiston era una base militare per la ricerca e lo sviluppo di robot da usare per le guerre dell'America. Adesso è l'antro e il laboratorio della Dott.ssa Trestridge, in cui ammassa riserve saccheggiate dai vulnerabili insediamenti della regione mentre lavora a raggiungere il proprio obiettivo: un corpo immune agli effetti negativi di fame, radiazioni ed età, pur mantenendo la velocità e l'agilita di cui una mente robotica solitamente è priva.

L'aver visto i suoi compagni cadere vittima delle dure condizioni di vita al di là dell'Enclave ha traumatizzato la dottoressa, dandole però uno scopo: la Base Congiunta di Lewiston, invece, le ha dato i mezzi per raggiungerlo.

All'interno della Base Congiunta, Trestridge ha scoperto il Progetto Maria: un prototipo di assaultron che era stato inviato qui per essere testato e valutato. Al contrario dei modelli standard, il prototipo Maria, oltre alla normale dotazione di armi, era munito anche di sofisticati sistemi di autoriparazione, che gli permettono davvero di "guarire" da qualsiasi danno sostenuto. Se Trestridge riuscisse a fondersi con questa macchina diventerebbe effettivamente immortale, a meno che il suo corpo robotico non venisse del tutto obliterato.

I PG trovano Trestridge impegnata a combattere con dei cavalieri scavezzacollo del Bunker 44. Dopo aver affrontato lei (e, potenzialmente, anche la sua nuova incarnazione robotica), possono scoprire di più sul suo passato, così come sull'origine e gli scopi delle macchine che hanno minacciato la regione.

Nel corso del terzo atto, i personaggi avranno l'opportunità di:

- Sostenere uno scontro a fuoco letale con un'armata di robot letali, fra cui un assaultron semipsicotico guidato dalla mente danneggiata della Dott.ssa Trestridge.
- Liberare una base militare del vecchio mondo e scoprire le motivazioni del loro misterioso avversario.

La Base Congiunta di Lewiston si trova in un canyon a sfondo cieco a est di Bleakford, del tutto coperto da uno spesso strato di polvere intatta. La base militare è in buona parte sottoterra, all'interno delle pareti del canyon, e vi si accede attraverso un bunker in cemento. Delle enormi porte di metallo, grandi abbastanza da far passare dei camion merci, si trovano a sinistra dell'ingresso principale del bunker.

Quando i PG arrivano sul posto, due **cavalieri della Confraternita d'Acciaio** in armatura atomica sono impegnati in uno scontro a fuoco con i robot della Dott.ssa Trestridge, che stanno provando a difendere l'ingresso. La Dott.ssa Trestridge è dietro le porte principali e le sta usando come copertura. **Due Torrette Laser** fiancheggiano la porta, fornendo fuoco di copertura.

I PG possono entrare nel canyon senza farsi notare: per riuscirci, ciascuno deve effettuare una **prova di Furtività**.

Se hanno successo, possono muoversi nascondendosi fra i veicoli e le barricate di cemento per avvicinarsi prima che i Confratelli o la Dott.ssa Trestridge li notino. Potrebbero provare a intrufolarsi nel bunker evitando di affrontare i robot (uno sforzo considerevole, che richiede una prova di **AGI + Furtività** con difficoltà 4) o lanciare un attacco a sorpresa sulle macchine. Se falliscono, uno o più dei robot li individua e gli spara addosso, coinvolgendoli nel combattimento e facendogli perdere l'iniziativa.

I **Cavalieri della Confraternita Pierce e Macey** sono bloccati dietro la propria copertura nello spiazzo aperto all'ingresso del bunker. Quando i PG arrivano, se notificano la loro presenza ai cavalieri, entrambi intimano loro di gettarsi al riparo. Pierce dice: "È una sorta di rimasuglio dell'Enclave. Credevo che il gruppo dell'est si fosse occupato di tutti loro!"

La battaglia deve essere durissima. La Dott.ssa Trestridge sa che una sconfitta significherebbe venire uccisa o catturata, ed è assolutamente decisa a spendere tutte le risorse in suo possesso per evitarlo. Allo stesso tempo, i cavalieri stanno affrontando un'armata di macchine a loro superiore e sono andati all'attacco senza la dovuta preparazione. Se si ritirassero, darebbero solo

l'opportunità ai robot della Trestridge di spararsi alle spalle o di riorganizzarsi e muoversi in un altro punto della Zona Contaminata.

NOTA PER IL MASTER

Quando è in forma umana, la Dott.ssa Trestridge è una Scienziata dell'Istituto: è equipaggiata con una pistola al plasma e ha i talenti Esperto di Robotica e Furia Nerd.

Dopo la seconda attivazione, Trestridge cerca riparo nella struttura per dare il via al suo piano finale. Usando l'autodoc militare all'interno, il suo cervello viene estratto e impiantato nel suo nuovo corpo, quello di un **assaultron** modificato usando delle componenti robobrain. Ci vogliono due turni affinché il processo si completi.

Se i PG riescono a sconfiggere le sentinelle ed entrare nella struttura prima che il tempo scada, hanno l'opportunità di fermare il processo. Possono provare a effettuare una prova di **INT+ Scienza** con difficoltà 3 per hackerare il terminale che controlla il processo automatizzato, o provare a distruggere la macchina (Difesa 1, 18 PS, RD Fisica 2, RD Energia 1, immune a radiazioni e veleno).

Se ciò non avviene, una volta completata la procedura, Trestridge irrompe dalle porte nella sua forma robotica. Il processo, però, non è andato del tutto come avrebbe dovuto. Trasmette uno stridulo suono di dolore e confusione, scagliandosi sul bersaglio più vicino, che sia nemico o amico. Qui di seguito ci sono delle battute che potrebbe urlare attivandosi, emesse a tono altissimo con una monotona voce di robot, mentre attacca:

"Perchè? Perchè ho incluso l'abilità di sentire dolore?"

"Tutto sa di batterie"

"Perche mi prude il naso? Io non ce l'ho più, un naso!"

CONCLUSIONE

Una volta sconfitta la Dott.ssa Trestridge, i PG possono esplorare l'avamposto liberamente.

La dottoressa ha riconvertito la maggior parte dello spazio disponibile in una casa e laboratorio. Ha una serie di terminali differenti nei quali ha inserito una miriade di linee di codici, dati di esperimenti e rapporti personali. Fra tutte queste informazioni c'è anche il suo racconto, abbastanza straziante, della sua fuga a seguito della sconfitta dell'Enclave a est. Lei e un gruppo di altre persone si erano diretti ad ovest con poco più che i propri vestiti. Nel corso dei mesi, molti erano stati vittime di svariati incidenti: disidratazione, fame, malattia da radiazioni, morsi di ratti talpa infetti e così via. In un rapporto abbastanza distaccato e analitico, la Dott.ssa Trestridge scrive di aver dovuto darsi al cannibalismo per sopravvivere.

Alla fine, rimasta sola, aveva scoperto la base congiunta. Nel suo diario la descrive come "una sorta di sforzo di unione fra Industria ed Esercito. Si tratta soprattutto della Robco e dell'Esercito, ma sembra che anche General Atomics stesse proponendo i suoi prodotti. Un triste tentativo tardivo di vincere la guerra, ma che potrebbe tornarmi utile." Cataloga il contenuto di diverse officine e magazzini, così come le componenti di robot usate per il suo piano.

I sui diari più recenti evidenziano il suo desiderio di congiungere i progetti di assaultron e robobrain per dotarsi di un corpo pressochè inscalfibile. Sembra che le servissero alcune componenti chiave, motivo per cui scrive l'intenzione di razziarli dai quei "contadini sempliciotti e quei saccheggiatori di ferraglia che insozzano questa parte del mondo". Di seguito scrive la lista degli oggetti, tutti depennati eccetto uno: la fenitoina. Un PG può effettuare una prova di **INT+ (Medicina o Scienza)** con difficoltà 2 per identificare il composto come una droga usata nelle operazioni al cervello.

IL FATO DELLA BASE CONGIUNTA

A causa della grande quantità di tecnologia dell'anteguerra che contiene, se i cavalieri Pierce e Macey sopravvivono, rivendicano immediatamente la base nel nome della Confraternita d'Acciaio. In caso contrario lo scriba Galen, di mentalità più aperta, dice di essere obbligato a riportare la sua scoperta alla Confraternita, ma che può aspettare "uno o due giorni" dando ai PG il tempo di rovistare fra gli oggetti che vi si trovano.

Robot-Trestridge

Livello 4, Robot,
Creatura Leggendaria (93 PE)

CORPO	MENTE	MISCHIA	PROIETTILE	ALTRO
8	6	4	4	3

PS	INIZIATIVA	DIFESA
36	14	1

RD FISICI	RD ENERGIA	RD RADIAZIONI	RD VELENO
2	2	Immune	Immune

ATTACCHI

- **SENZA ARMI: CORPO + Mischia** (NB 12), 4 , danni fisici
- **RAGGIO MESMETRON: CORPO + Proiettile** (NB 12), 5 , Danni da Energia Stordenti, DIstanza M
- **AUTODISTRUZIONE: CORPO + Proiettile** (NB 12), 4 , Danni Fisici, Esplosivi

CAPACITÀ SPECIALI

- **ROBOT:** Robot-Trestridge è un robot. E' immune agli effetti di fame, sete e soffocamento, oltre che ai danni da Veleno e da Radiazioni. Le macchine, però, non possono utilizzare cibo, bevande o altri beni di consumo, non guariscono naturalmente e non è possibile usare l'abilità Medicina per curarli: i danni devono essere riparati (pag. 28).
- **IMMUNE ALLE RADIAZIONI:** Robot-Trestridge riduce tutti i danni da Radiazioni che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dalle radiazioni.
- **IMMUNE AI VELENI:** Robot-Trestridge riduce tutti i danni da Veleno che subisce a 0 e non può subire alcun danno o effetto dai veleni.
- **IMMUNE ALLE MALATTIE:** Robot-Trestridge è immune agli effetti di tutte le malattie e non subisce mai i sintomi di nessuna malattia.
- **SENSI ACUTI:** Uno o più dei sensi del PNG sono incredibilmente acuti; Può provare a individuare creature od oggetti che solitamente i personaggi non possono individuare e riduce la difficoltà di tutte le altre prove di PER di 1 (fino a un minimo di 0).
- **AUTORIPARAZIONE:** All'inizio del suo turno, se Robot-Trestridge non è al massimo dei suoi PS, tira 3 e recupera 1 PS per ogni Effetto ottenuto.

CAPACITÀ SPECIALI

- **AUTODISTRUZIONE:** Se entrambe le braccia o le gambe di Robot-Trestridge sono danneggiate, o i suoi PS sono ridotti a meno della metà, si dirige verso il nemico più vicino e utilizza la sua azione maggiore per autodistruggersi. L'autodistruzione è un attacco centrato su sé stessa e distrugge Robot-Trestridge dopo aver tentato questo attacco.
- **VISIONE NOTTURNA:** Robot-Trestridge può vedere nell'oscurità completa. Il PNG ignora tutti gli incrementi di difficoltà dovuti a luce fioca od oscurità, inoltre può effettuare prove di abilità che altrimenti sarebbero impossibili in quelle condizioni.

INVENTARIO

- **ROVISTARE:** A seguito di una prova di **INT + Scienza** con difficoltà 1 che ha avuto successo, i saccheggiatori possono recuperare il corpo distrutto di Robot-Trestridge, ricavando 3 Celle di Fusione, +1 per ogni PA speso, inoltre ogni Effetto ottenuto fornisce 1 materiale inusuale.



La base è un Luogo Grande Parzialmente Esplorato.

La lista degli oggetti è la seguente:
4-6 Munizioni, 1-2 Armatura, 2-3 Chem, 2-3 Ferraglia, 0-1 Armi (a Distanza), 0-1 Armi (Mischia).

DOVE ANDARE IN SEGUITO

Al termine degli eventi dell'avventura, i PG possono scegliere fra diverse opzioni. I membri della Confraternita d'Acciaio si saranno fatti una reputazione grazie a ciò che hanno fatto e potrebbero esser diventati abbastanza famosi da ricevere incarichi per missioni relative alla Base Congiunta. Gli altri si saranno guadagnati almeno il rispetto dello Scriba Galen, che potrà rivelarsi un contatto utile all'interno della Confraternita.

Qui di seguito si trovano alcuni spunti per avventure connesse a Frequenze per Macchine:

- La città radioattiva di Bleakford rimane un'oasi per ghoul e animali selvaggi. La Confraternita d'Acciaio vuole occuparsene, ma non vuole sprecare risorse in un semplice "lavoro di pulizia" e offre una ricompensa considerevole a chiunque voglia ripulire le rovine e occuparsi della spazzatura radioattiva in città.
- Una volta terminato il proprio compito, lo Scriba Galen deve tornare al Bunker 441. Nel viaggio di ritorno, vorrebbe fermarsi negli insediamenti che ha scoperto attraverso la radio e incontrarne di persona gli abitanti. Chiede ai PG di accompagnarlo come scorta: non è un piano sconsiderato, dato che ben presto gli insediamenti diventano degli obbiettivi per delle bande di predoni opportunisti.
- I PG potrebbero trascorrere del tempo alla base congiunta di Lewiston o alla Postazione d'Ascolto Eco per riprendersi dalle ferite e riposarsi prima di gettarsi nella prossima avventura nella Zona Contaminata. Mentre si riposano, intercettano una trasmissione radio: uno strano gorgoglìo che sembra una risposta al segnale della Dott.ssa Trestridge. Chi, o cosa, potrebbe essere la sorgente della trasmissione? Qual è il collegamento con gli sforzi della sventurata dottoressa? Potrebbe trattarsi di qualche sopravvissuto dell'Enclave che sta cercando di ritrovare altri membri dell'ordine?




ZAP THAT THIRST!
Nuka Cola
Nuka Cola

Fallout
IL GIOCO DI RUOLO

NOME PERSONAGGIO
AUGUSTA BYRON

PE ATTUALI	
PE AL PROSSIMO LIV.	
ORIGINE	ABITANTE DEL VAULT

LIVELLO

FORZA	PERCEZIONE	COSTITUZIONE	CARISMA	INTELLIGENZA	AGILITÀ	FORTUNA
4	6	5	6	9	5	5

PUNTI FORTUNA

ABILITÀ

NOME	SPEC	GRADO
Armi a Energia [PER]	☐	1
Armi Leggere [AGI]	☒	2
Armi da Mischia [FOR]	☐	2
Armi Pesanti [COS]	☐	
Atletica [FOR]	☐	1
Commercio [CAR]	☐	2
Esplosivi [PER]	☐	1
Furtività [AGI]	☒	3
Lanciare [AGI]	☐	
Medicina [INT]	☐	3
Oratoria [CAR]	☐	2
Pilotare [PER]	☒	
Riparare [INT]	☐	2
Scassinare [PER]	☒	3
Scienza [INT]	☒	3
Senza Armi [FOR]	☐	
Sopravvivenza [COS]	☐	1

COMBATTIMENTO

DANNO IN MISCHIA	DIFESA	INIZIATIVA
–	1	11

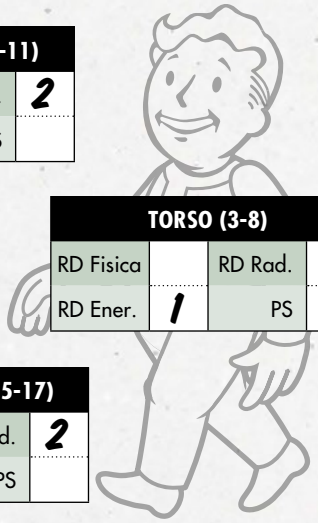
RD VELENO	

SALUTE	
PS Massimi	10
PS Attuali	

TESTA (1-2)			
RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.		PS	

BRACCIO SINISTRO (9-11)			
RD Fisica		RD Rad.	2
RD Ener.	1	PS	

BRACCIO DESTRO (12-14)			
RD Fisica		RD Rad.	2
RD Ener.	1	PS	



TORSO (3-8)			
RD Fisica		RD Rad.	2
RD Ener.	1	PS	

GAMBA SINISTRA (15-17)			
RD Fisica		RD Rad.	2
RD Ener.	1	PS	

GAMBA DESTRA (18-20)			
RD Fisica		RD Rad.	2
RD Ener.	1	PS	

ARMI

NOME	ABILITÀ	NB	SPEC	DANNO	EFFETTI	TIPO	CADENZA	GITTATA	QUALITÀ	MUNIZIONI	PESO
COLTELLO A SERRAMANICO	ARMI DA MISCHIA	6	☐	2	PENETRANTE 1	FISICO	–	–	OCCULTABILE	–	0,5
PISTOLA 10MM	ARMI LEGGERE	7	☒	4	–	FISICO	2	R	CORPO A CORPO, AFFIDABILE	10MM	1,8
SENZA ARMI	SENZA ARMI	4	☐	2	–	FISICO	–	–	–	–	–
			☐								
			☐								

©2023 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.

TAPPI

10

MUNIZIONI

CALIBRO	QUANTITÀ
10MM	17

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	KG
TUTA DEL VAULT	0,5
CAMICE	1
BORRACCIA DELLA VAULT-TEC	0,5
1 X ACQUA PURIFICATA	<0,5
PIP-BOY	–
COLTELLO A SERRAMANICO	0,5
PISTOLA 10 MM	1,8
2 X STIMPAK	<0,5
5 X FORCINE	<0,5
MENTAT	<0,5
CALMEX	<0,5
PESO TRASPORTATO	
MASSIMO PESO TRASPORTABILE	110

TALENTI E TRATTI

NOME	GRADO	EFFETTO
ABITANTE DEL VAULT	–	-1 ALLA DIFFICOLTÀ NELLE PROVE SU COS PER RESISTERE ALLE MALATTIE. OTTIENE UNA SPECIALITÀ AGGIUNTIVA (INCLUSA NELLA SCHEDA).
HACKER	1	LA DIFFICOLTÀ DELLE PROVE DI ABILITÀ PER HACKERARE I COMPUTER È RIDOTTA DI 1, FINO A UN MINIMO DI 0.
S.P.A.V.	–	IGNORA L'AUMENTO DI DIFFICOLTÀ DOVUTO AL BERSAGLIARE UN PUNTO SPECIFICO.

BIOGRAFIA

Augusta Byron è un'abitante del vault dall'aspetto insignificante, seppur con una conoscenza eccellente per informatica e intelligenza artificiale. Fra le figlie più brillanti della propria generazione, è nata con il nome di "Studente #1179F" ed è cresciuta nel Vault 75. In questo luogo, ogni bambino era costretto a subire un'intensa istruzione, insieme a brutali test mentali e fisici da parte degli scienziati del vault. Pochi giorni prima della sua laurea, #1179F conobbe l'oscuro segreto del Vault 75: ogni anno, gli studenti diplomati venivano sistematicamente assassinati, con le menti più brillanti coltivate fra gli studenti dell'anno, che venivano "mietute" per essere utilizzate in esperimenti genetici avanzati. Inorridita nello scoprire il destino che l'attendeva, #1179F e uno scienziato della Vault-Tec pieno di sensi di colpa organizzarono un sanguinoso colpo di stato. Insieme, portarono gli studenti rimanenti a uccidere gli altri scienziati e guidare gli stessi studenti del Vault 75 verso la libertà.

Dopo aver lasciato il caveau, #1179F ha preso il nome di Augusta Byron per sé stessa, in onore della matematica del 19° secolo Augusta Ada King, figlia di Lord Byron e considerata la prima donna programmatrice di computer della storia. La vita fuori si è rivelata dura per Augusta e ha visto molti dei suoi compagni sopravvissuti al vault morire per avvelenamento da radiazioni oppure a causa delle crudeli realtà del Commonwealth. Negli ultimi anni, Augusta si è arrangiata da sola, usando la sua capacità di valutare in modo critico le minacce e la sua volontà indistruttibile di sopravvivere. Viaggia tra gli insediamenti e penetra nelle rovine prebelliche, alla ricerca di qualsiasi cosa che possa aiutare la sua ricerca e il suo impegno nel portare l'intelligenza artificiale verso nuovi livelli.

©2023 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.

Fallout
IL GIOCO DI RUOLO

NOME PERSONAGGIO
"HAPPY" TOMMY DOYLE

PE ATTUALI	
PE AL PROSSIMO LIV.	
ORIGINE	SOPRAVVISSUTO

LIVELLO

FORZA	PERCEZIONE	COSTITUZIONE	CARISMA	INTELLIGENZA	AGILITÀ	FORTUNA
6	5	5	7	5	5	7

PUNTI FORTUNA

ABILITÀ

NOME	SPEC	GRADO
Armi a Energia [PER]	☐	1
Armi Leggere [AGI]	☐	1
Armi da Mischia [FOR]	☐	2
Armi Pesanti [COS]	☐	1
Atletica [FOR]	☐	2
Commercio [CAR]	☒	3
Esplosivi [PER]	☐	
Furtività [AGI]	☐	2
Lanciare [AGI]	☐	
Medicina [INT]	☐	
Oratoria [CAR]	☒	3
Pilotare [PER]	☐	
Riparare [INT]	☐	1
Scassinare [PER]	☐	1
Scienza [INT]	☐	
Senza Armi [FOR]	☒	2
Sopravvivenza [COS]	☐	2

COMBATTIMENTO

DANNO IN MISCHIA	DIFESA	INIZIATIVA
+1	1	10

RD VELENO

TESTA (1-2)

RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.		PS	

SALUTE

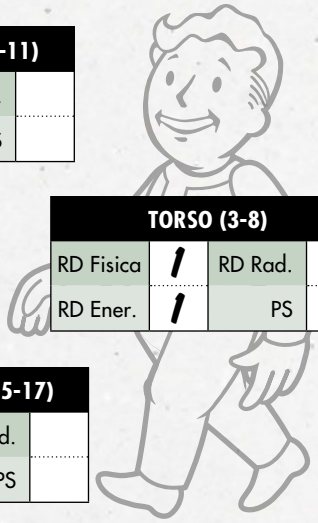
PS Massimi	12
PS Attuali	

BRACCIO SINISTRO (9-11)

RD Fisica	1	RD Rad.	
RD Ener.	1	PS	

BRACCIO DESTRO (12-14)

RD Fisica	1	RD Rad.	
RD Ener.	1	PS	



TORSO (3-8)

RD Fisica	1	RD Rad.	
RD Ener.	1	PS	

GAMBA SINISTRA (15-17)

RD Fisica	1	RD Rad.	
RD Ener.	1	PS	

GAMBA DESTRA (18-20)

RD Fisica	1	RD Rad.	
RD Ener.	1	PS	

ARMI

NOME	ABILITÀ	NB	SPEC	DANNO	EFFETTI	TIPO	CADENZA	GITTATA	QUALITÀ	MUNIZIONI	PESO
TIRAPUGNI	SENZA ARMI	8	☒	4	–	FISICO	–	–	OCCULTABILE	–	0,5
PISTOLA ARTIGIANALE	ARMI LEGGERE	6	☐	3	–	FISICO	2	R	CORPO A CORPO, INAFFIDABILE	.38	1
SENZA ARMI	SENZA ARMI	8	☒	3	–	FISICO	–	–	–	–	–
			☐								
			☐								

©2023 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.

TAPPI

10

MUNIZIONI

CALIBRO	QUANTITÀ
.38	7

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	KG
VESTITI RESISTENTI	1,4
CAPPELLO ELEGANTE	<0,5
ABITI FORMALI	1
2 X TIRAPUGNI	<0,5
PISTOLA ARTIGIANALE	1
RAMEN ISTANTANEO	<0,5
PORK 'N' BEANS	<0,5
DADI TRUCCATI DA CASINÒ	<0,5
PESO TRASPORTATO	
MASSIMO PESO TRASPORTABILE	130

TALENTI E TRATTI

NOME	GRADO	EFFETTO
MANO PESANTE	–	IL BONUS DI DANNI IN MISCHIA AUMENTA DI +1. GLI ATTACCHI IN MISCHIA E SENZA ARMI SUBISCONO UNA COMPLICAZIONE CON UN 19 O 20.
FURFANTE	1	PUÒ IGNORARE LA PRIMA COMPLICAZIONE QUANDO EFFETTUA UNA PROVA DI CAR + ORATORIA PER CONVINCERE QUALCUNO DI UNA MENZOGNA.
ARDITO	–	OGNI VOLTA CHE EFFETTUA UNA PROVA DI ABILITÀ E ACQUISTA UNO O PIÙ D20 SPENDENDO PUNTI AZIONE DEL GAMEMASTER, PUÒ TIRARE NUOVAMENTE 1D20 IN QUELLA PROVA.

BIOGRAFIA

Tommy Doyle è stato soprannominato "Happy" dai suoi amici a Diamond City a causa del suo incessante sorriso e del suo aspetto da uomo pratico. Tommy ha vissuto a Diamond City per tutta la sua vita, avventurandosi raramente oltre le mura del riadattato stadio di baseball. È conosciuto come burlone e amante degli scherzi elaborati, e il suo comportamento gioviale può dare sui nervi a molte persone. Nonostante il suo atteggiamento spensierato, Tommy non ha paura di tirarsi indietro da una rissa e ha uno strano codice d'onore personale che detta la maggior parte delle decisioni più difficili che è costretto a prendere. Non è assolutamente d'accordo con i recenti tentativi di esiliare i ghoul da Diamond City da parte degli individui più potenti della città e si è lanciato in più di qualche lite per difendere le persone vittime di bullismo.

Le più grandi debolezze di Tommy sono sempre state l'amore e il gioco d'azzardo. È un romantico senza speranza con la tendenza a trovare l'amore in tutti i posti sbagliati, spesso finendo per essere sfruttato dai sopravvissuti più esperti. Ancora più problematico è il debito che ha acquisito di recente al gioco d'azzardo. Dopo essersi guadagnato da vivere per anni come giocatore di carte con la reputazione di uomo incredibilemente fortunato, è divenuto recentemente debitore di una grossa somma con dei loschi individui della città di Goodneighbor. Per racimolare i tappi che deve a questi pericolosi creditori, Tommy si è avventurato oltre le mura di Diamond City; la sua vita potrebbe dipendere da come si gocherà le sue carte nella Zona.

©2023 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.

Fallout
IL GIOCO DI RUOLO

NOME PERSONAGGIO
BAILEY BIGSMILE

PE ATTUALI	
PE AL PROSSIMO LIV.	
ORIGINE	GHOUL

LIVELLO

FORZA	PERCEZIONE	COSTITUZIONE	CARISMA	INTELLIGENZA	AGILITÀ	FORTUNA
6	6	7	5	5	6	5

PUNTI FORTUNA

ABILITÀ

NOME	SPEC	GRADO
Armi a Energia [PER]	☐	
Armi Leggere [AGI]	☒	2
Armi da Mischia [FOR]	☐	2
Armi Pesanti [COS]	☐	
Atletica [FOR]	☒	3
Commercio [CAR]	☐	2
Esplosivi [PER]	☒	2
Furtività [AGI]	☐	1
Lanciare [AGI]	☐	
Medicina [INT]	☐	2
Oratoria [CAR]	☐	2
Pilotare [PER]	☐	
Riparare [INT]	☐	2
Scassinare [PER]	☐	1
Scienza [INT]	☐	1
Senza Armi [FOR]	☐	
Sopravvivenza [COS]	☒	2

COMBATTIMENTO

DANNO IN MISCHIA	DIFESA	INIZIATIVA
–	1	12

RD VELENO

SALUTE	
PS Massimi	12
PS Attuali	

TESTA (1-2)

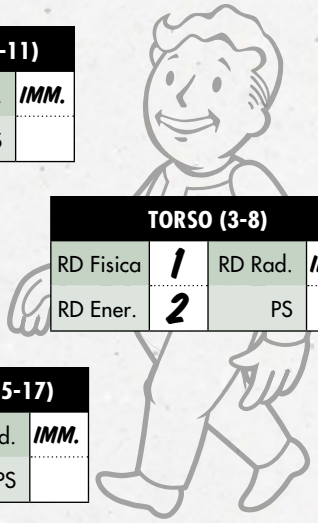
RD Fisica		RD Rad.	IMM.
RD Ener.		PS	

BRACCIO SINISTRO (9-11)

RD Fisica	1	RD Rad.	IMM.
RD Ener.	2	PS	

BRACCIO DESTRO (12-14)

RD Fisica	1	RD Rad.	IMM.
RD Ener.	2	PS	



TORSO (3-8)

RD Fisica	1	RD Rad.	IMM.
RD Ener.	2	PS	

GAMBA SINISTRA (15-17)

RD Fisica	1	RD Rad.	IMM.
RD Ener.	2	PS	

GAMBA DESTRA (18-20)

RD Fisica	1	RD Rad.	IMM.
RD Ener.	2	PS	

ARMI

NOME	ABILITÀ	NB	SPEC	DANNO	EFFETTI	TIPO	CADENZA	GITTATA	QUALITÀ	MUNIZIONI	PESO
CHIAVE IDRAULICA	ARMI DA MISCHIA	8	☐	3	–	FISICO	–	–	–	–	1
PISTOLA ARTIGIANALE	ARMI LEGGERE	8	☒	3	–	FISICO	2	R	CORPO A CORPO, INAFFIDABILE	.38	1
PALLA DA BASE-BALL ESPLOSIVA	ESPLOSIVI	8	☒	5	–	FISICO	–	–	ESPLOSIVA, DA LANCIO (M)	–	0,5
SENZA ARMI	SENZA ARMI	6	☐	2	–	FISICO	–	–	–	–	–
			☐								

©2023 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.

TAPPI

30

MUNIZIONI

CALIBRO	QUANTITÀ
.38	16

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	KG
COMPLETO DA REIETTO	5
VESTITI INFORMALI	1
CHIAVE IDRAULICA	1
PISTOLA ARTIGIANALE	1
JET	<0,5
CRAVATTA PRE-GUERRA	<0,5
BUFFOUT	<0,5
2 X PALLE DA BASEBALL ESPLOSIVE	0,5
SPIEDINO DI IGUANA	<0,5
2 X ACQUA PURIFICATA	<0,5
PESO TRASPORTATO	
MASSIMO PESO TRASPORTABILE	130

TALENTI E TRATTI

NOME	GRADO	EFFETTO
POST-UMANO NECROTICO	–	IL PG È IMMUNE AI DANNI DA RADIAZIONI. AL CONTRARIO, 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.
GUARIGIONE MIGLIORATA	1	QUANDO EFFETTUA UNA PROVA DI COS + SOPRAVVIVENZA PER GUARIRE DALLE FERITE, IL PRIMO D20 AGGIUNTIVO È GRATUITO. IL LIMITE MASSIMO DI 5D20 SI APPLICA COMUNQUE.

BIOGRAFIA

Bailey Bigsmile è un ghoul intelligente che ha trascorso la sua infanzia viaggiando fra vari insediamenti con la propria famiglia, spesso rifiutata poiché la gente del posto temeva che potesse "diventare ferale". Durante la sua adolescenza, l'incontro con il machete di un predone ha lasciato uno squarcio indelebile sul viso e sulla bocca di Bailey. In seguito, nel vedere quanto era diventato depresso a causa del suo aspetto, i suoi genitori iniziarono a chiamarlo Bailey Bigsmile e sovente aggiungevano che quel sorriso e il suo grande cuore potevano lluminare qualsiasi casa. La famiglia si è poi stabilita a Goodneighbor, lavorando sodo per provare a tutti quanto potessero essere membri affidabili e preziosi per l'insediamento. Quando Bailey per la prima volta ha cominciato a mostrare segni di quella degenerazione mentale che alla fine avrebbe potuto portarlo a diventare ferale, la famiglia ha fatto tutto il possibile per nascondere la sua condizione agli altri, tenendo il giovane più lontano possibile dalla vista del pubblico.

Inaspettatamente, un recente incendio ha bruciato il negozio di proprietà della famiglia di Bailey, provocando la morte del fratello e della madre. Poco dopo, il padre di Bailey ha ucciso l'uomo che riteneva responsabile dell'incendio e successivamente è stato bandito dal paese. Da solo per la prima volta nella sua vita, con una paura paralizzante di poter perdere la testa in qualsiasi momento, Bailey ha lasciato Goodneighbor a piedi. Nella Zona Contaminata spera di riunirsi un giorno con il padre, fare nuove amicizie con persone che non avranno paura di lui solo perché è un ghoul e infine fare qualcosa di significativo con la sua vita prima che inevitabilmente diventi ferale.

©2023 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.

Fallout
IL GIOCO DI RUOLO

NOME PERSONAGGIO
OLD TALLMAN

PE ATTUALI	
PE AL PROSSIMO LIV.	
ORIGINE	SUPERMUTANTE

LIVELLO

FORZA	PERCEZIONE	COSTITUZIONE	CARISMA	INTELLIGENZA	AGILITÀ	FORTUNA
9	6	8	6	6	4	5

PUNTI FORTUNA

ABILITÀ

NOME	SPEC	GRADO
Armi a Energia [PER]	☐	
Armi Leggere [AGI]	☐	2
Armi da Mischia [FOR]	☒	3
Armi Pesanti [COS]	☐	1
Atletica [FOR]	☐	2
Commercio [CAR]	☐	
Esplosivi [PER]	☐	1
Furtività [AGI]	☐	
Lanciare [AGI]	☒	3
Medicina [INT]	☐	2
Oratoria [CAR]	☐	1
Pilotare [PER]	☐	
Riparare [INT]	☐	
Scassinare [PER]	☐	
Scienza [INT]	☐	1
Senza Armi [FOR]	☐	2
Sopravvivenza [COS]	☒	3

COMBATTIMENTO

DANNO IN MISCHIA	DIFESA	INIZIATIVA
+2	1	10

RD VELENO	IMM.

SALUTE	
PS Massimi	13
PS Attuali	

TESTA (1-2)			
RD Fisica		RD Rad.	IMM.
RD Ener.		PS	

BRACCIO SINISTRO (9-11)			
RD Fisica	1	RD Rad.	IMM.
RD Ener.	1	PS	

BRACCIO DESTRO (12-14)			
RD Fisica		RD Rad.	IMM.
RD Ener.		PS	

TORSO (3-8)			
RD Fisica	1	RD Rad.	IMM.
RD Ener.	1	PS	

GAMBA SINISTRA (15-17)			
RD Fisica		RD Rad.	IMM.
RD Ener.		PS	

GAMBA DESTRA (18-20)			
RD Fisica		RD Rad.	IMM.
RD Ener.		PS	

ARMI

NOME	ABILITÀ	NB	SPEC	DANNO	EFFETTI	TIPO	CADENZA	GITTATA	QUALITÀ	MUNIZIONI	PESO
SENZA ARMI	SENZA ARMI	11	☐	4	–	FISICO	–	–	–	–	–
MACHETE	ARMI DA MISCHIA	12	☒	5	PENETRANTE 1	FISICO	–	–	–	–	1
MAZZA DA BASEBALL	ARMI DA MISCHIA	12	☒	6	–	FISICO	–	–	A DUE MANI	–	1,4
FUCILE ARTIGIANALE	ARMI LEGGERE	6	☐	3	–	FISICO	2	R	CORPO A CORPO, INAFFIDABILE, A DUE MANI	.38MM	1,4
TOMAHAWK	DA LANCIO	7	☒	4	PENETRANTE 1	FISICO	–	–	SILENZIATA, DA LANCIO (R)	–	<0,5

©2023 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.

TAPPI

5

MUNIZIONI

CALIBRO	QUANTITÀ
.38	7

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	KG
PEZZO DI ARMATURA DEI PREDONI PER TORACE	3,2
PEZZO DI ARMATURA DEI PREDONI PER BRACCIO	1,4
FUCILE ARTIGIANALE	1,4
MAZZA DA BASEBALL	1,4
MACHETE	1
PIANTA DA VASO	0,5
SPIEDINO DI IGUANA	<0,5
3 X TOMAHAWK	<0,5
1 X ACQUA PURIFICATA	<0,5
PESO TRASPORTATO	
MASSIMO PESO TRASPORTABILE	160

TALENTI E TRATTI

NOME	GRADO	EFFETTO
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 PIU DI 4 GRADI IN NESSUNA ABILITA. IL PERSONAGGIO È IMMUNE AI DANNI DA RADIAZIONI E DA VELENO.
COMPRENSIONE	1	DOPO AVER UTILIZZATO IL BONUS FORNITO DALLA LETTURA DI UNA RIVISTA, TIRARE 1 . SE IL RISULTATO È UN EFFETTO, PUÒ UTILIZZARE QUEL BONUS UNA VOLTA IN PIÙ

BIOGRAFIA

Old Tallman è forse uno dei più vecchi supermutanti al mondo ed è così antico da non ricordare più la sua vita prima che la sperimentazione lo trasformasse in un mutante. Come sopravvissuto di generazioni di brutalità e guerra post-nucleare, è stato molte cose: un predone spietato, un cittadino rispettoso ed è stato persino adorato per molti anni da una tribù di ghoul nomadi come un Dio. Nonostante tutte le azioni che ha commesso nel corso dei secoli, alcune gentili e molte atroci, Old Tallman non si è mai sentito veramente realizzato. Negli ultimi sessant'anni ha vissuto come un eremita, che evita allo stesso modo altri supermutanti e sopravvissuti. In quel periodo ha raccolto libri della Boston Public Library e da altre fonti, studiando religione, storia e filosofia antica nella speranza di rivelare la verità universale che gli è sfuggita. La sua lunga solitudine lo ha fatto diventare un po' flaccido e fuori forma.

Di recente, Old Tallman è stato guidato dalla voglia di viaggiare e dal desiderio di socializzare di nuovo con altri sopravvissuti, che considera poco più che bambini. Ha imballato alcuni dei suoi libri più preziosi ed è partito verso il Commonwealth, credendo fortemente che il suo destino giaccia nell'ignoto. È curioso di sapere come è cambiato il mondo da quando non lo ha più esplorato... e di come il nuovo mondo lo cambierà a sua volta. È completamente pronto ad accettare qualsiasi cosa si presenterà come un'evoluzione personale, sia che questo comporti interpretare il ruolo di eroe, di mostro o di qualcosa nel mezzo.

©2023 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.

Fallout
IL GIOCO DI RUOLO

NOME PERSONAGGIO
HAZEL JOHNSON

PE ATTUALI	
PE AL PROSSIMO LIV.	
ORIGINE	INIZIATO DELLA CONFR.

LIVELLO

FORZA	PERCEZIONE	COSTITUZIONE	CARISMA	INTELLIGENZA	AGILITÀ	FORTUNA
6	6	6	6	7	5	4

PUNTI FORTUNA

ABILITÀ

NOME	SPEC	GRADO
Armi a Energia [PER]	☐	2
Armi Leggere [AGI]	☐	2
Armi da Mischia [FOR]	☐	1
Armi Pesanti [COS]	☐	
Atletica [FOR]	☐	
Commercio [CAR]	☒	2
Esplosivi [PER]	☐	
Furtività [AGI]	☐	1
Lanciare [AGI]	☐	
Medicina [INT]	☒	3
Oratoria [CAR]	☐	2
Pilotare [PER]	☐	1
Riparare [INT]	☒	3
Scassinare [PER]	☐	1
Scienza [INT]	☐	2
Senza Armi [FOR]	☐	2
Sopravvivenza [COS]	☒	2

COMBATTIMENTO

DANNO IN MISCHIA	DIFESA	INIZIATIVA
–	1	11

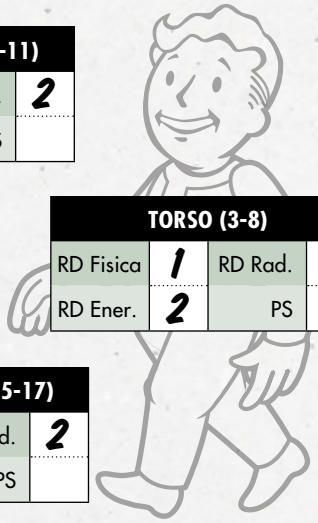
RD VELENO

SALUTE	
PS Massimi	10
PS Attuali	

TESTA (1-2)			
RD Fisica		RD Rad.	
RD Ener.	2	PS	

BRACCIO SINISTRO (9-11)			
RD Fisica	1	RD Rad.	2
RD Ener.	2	PS	

BRACCIO DESTRO (12-14)			
RD Fisica	1	RD Rad.	2
RD Ener.	2	PS	



TORSO (3-8)			
RD Fisica	1	RD Rad.	2
RD Ener.	2	PS	

GAMBA SINISTRA (15-17)			
RD Fisica	1	RD Rad.	2
RD Ener.	2	PS	

GAMBA DESTRA (18-20)			
RD Fisica	1	RD Rad.	2
RD Ener.	2	PS	

ARMI

NOME	ABILITÀ	NB	SPEC	DANNO	EFFETTI	TIPO	CADENZA	GITTATA	QUALITÀ	MUNIZIONI	PESO
COLTELLO DA COMBATTIMENTO	ARMI DA MISCHIA	7	☐	3	PENETRANTE 1	FISICO	–	–	–	–	0,5
PISTOLA LASER	ARMI A ENERGIA	8	☐	4	PENETRANTE 1	ENERGIA	2	R	CORPO A CORPO	CELLA DI FUSIONE	1,8
			☐								
			☐								
			☐								

©2023 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.

TAPPI

21

MUNIZIONI

CALIBRO	QUANTITÀ
CELLA DI FUSIONE	8

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	KG
ARMATURA DA SCRIBA DA CAMPO DELLA CONFRATERNITA	1,8
CAPPELLO DA SCRIBA DA CAMPO DELLA CONFRATERNITA	<0,5
COLTELLO DA COMBATTIMENTO	0,5
PISTOLA LASER	1,8
OLONASTRI DELLA CONFRATERNITA CONTENENTI INFORMAZIONI IDENTIFICATIVE	<0,5
KIT DI PRIMO SOCCORSO	1,8
STIMPAK	<1
MULTIUTENSILE	1
2 X ACQUA PURIFICATA	<0,5
SPIEDINO DI IGUANA	<0,5
PESO TRASPORTATO	
MASSIMO PESO TRASPORTABILE	130

TALENTI E TRATTI

NOME	GRADO	EFFETTO
LA CATENA CHE UNISCE	–	IL PERSONAGGIO OTTIENE UNA SPECIALITÀ AGGIUNTIVA FRA: ARMI A ENERGIA, SCIENZA O RIPARARE. COME MEMBRO DELLA CONFRATERNITA D'ACCIAIO, 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 SARÀ RECUPERATA AD OGNI COSTO.
GUARITORE	1	QUANDO GUARISCE I PS DI UN PAZIENTE USANDO L'AZIONE PRIMO SOCCORSO, AUMENTA LA QUANTITÀ DI PS CURATI DI +1 PER OGNI GRADO IN QUESTO TALENTO.
MULTIUTENSILE	–	RIDUCE LA DIFFICOLTÀ NELLE PROVE DI RIPARARE DI 1 (FINO A UN MINIMO DI 0)

BIOGRAFIA

Hazel Johnson è cresciuta all'interno di una famiglia affiatata a Diamond City e paragonata a molti altri sopravvissuti ha condotto una vita felice. Sua madre l'ha educata a rispettare il passato antico e l'ha persino chiamata con un nome in onore di Hazel Winifred Johnson-Brown, la prima donna afroamericana a divenire Generale nell'Esercito degli Stati Uniti. Crescendo, Hazel ha lavorato per Chem-I-Care e ha imparato molto sul primo soccorso e sulla cura delle ferite. Nonostante fosse una ragazza premurosa, era tosta e sempre desiderosa di mettersi alla prova, finendo spesso con il vincere le liti con adolescenti più grandi che la prendevano in giro. Quando fu abbastanza grande, iniziò a fare da spazzina autonoma, trovando i rifornimenti di cui vi è maggiormente bisogno nel Commonwealth e portandoli a Diamond City.

Diversi mesi fa, Hazel ha incontrato un gruppo che si fa chiamare Confraternita d'Acciaio. Dopo aver salvato il loro leader da un'imboscata da parte di supermutanti e curanto le sue ferite, le è stato offerto di entrare a far parte dell'organizzazione come infermiera. Hazel è stata attratta dalla loro vocazione di recuperare e preservare la tecnologia antecedente la Grande Guerra, ma la sua ambizione l'ha portata a voler essere più di un'infermiera. Come favore per aver salvato la loro vita, il comandante della Confraternita ha accettato di darle una possibilità di mettersi alla prova. Deve semplicemente esplorare l'esterno del Vault 95 e riferire le sue scoperte. Hazel ha altri piani, però: è determinata a entrare nel vault e riportare indietro qualcosa di abbastanza prezioso da poter dimostrare a tutti di essere un membro inestimabile della Confraternita.

©2023 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	LIVELLO
MARVIN	PE AL PROSSIMO LIV.	
	ORIGINE: MISTER HANDY	

FORZA	PERCEZIONE	COSTITUZIONE	CARISMA	INTELLIGENZA	AGILITÀ	FORTUNA
8	6	4	7	6	5	4

PUNTI FORTUNA

ABILITÀ

NOME	SPEC	GRADO
Armi a Energia [PER]	☐	
Armi Leggere [AGI]	☐	
Armi da Mischia [FOR]	☒	3
Armi Pesanti [COS]	☒	2
Atletica [FOR]	☐	2
Commercio [CAR]	☐	1
Esplosivi [PER]	☐	
Furtività [AGI]	☐	
Lanciare [AGI]	☐	
Medicina [INT]	☐	1
Oratoria [CAR]	☒	3
Pilotare [PER]	☐	
Riparare [INT]	☐	3
Scassinare [PER]	☐	1
Scienza [INT]	☐	2
Senza Armi [FOR]	☐	1
Sopravvivenza [COS]	☐	2

COMBATTIMENTO

DANNO IN MISCHIA	DIFESA	INIZIATIVA
+1	1	11

RD VELENO	IMM.

SALUTE	
PS Massimi	8
PS Attuali	

OTTICA (1-2)

RD Fisica	2	RD Rad.	IMM.
RD Ener.		PS	

BRACCIO 1 (9-11)

RD Fisica	2	RD Rad.	IMM.
RD Ener.		PS	

BRACCIO 2 (12-14)

RD Fisica	2	RD Rad.	IMM.
RD Ener.		PS	

CORPO PRINCIPALE (3-8)

RD Fisica	2	RD Rad.	IMM.
RD Ener.		PS	

BRACCIO 3 (15-17)

RD Fisica	2	RD Rad.	IMM.
RD Ener.		PS	

PROPULSORE (18-20)

RD Fisica	2	RD Rad.	IMM.
RD Ener.		PS	

ARMI

NOME	ABILITÀ	NB	SPEC	DANNO	EFFETTI	TIPO	CADENZA	GITTATA	QUALITÀ	MUNIZIONI	PESO
TENAGLIA	SENZA ARMI	9	☐	3	–	FISICO	–	–	–	–	–
SEGA CIRCOLARE	ARMI DA MISCHIA	11	☒	4	PENETRANTE 1	FISICO	–	–	–	–	–
LANCIAFIAMME	ARMI PESANTI	6	☒	3	RAFFICA, PROPAGATO, PERSISTENTE	FISICO	4	R	INVALIDANTE, INAFFIDABILE	COMBUSTIBILE PER LANCIA-FIAMME	–
MAZZA DA BASEBALL	ARMI DA MISCHIA	6	☒	5	–	FISICO	–	–	A DUE MANI	–	1,4
			☐								

©2023 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.

TAPPI

10

MUNIZIONI

CALIBRO	QUANTITÀ
COMBUSTIBILE PER LANCIAFIAMME	6

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	KG
ACCESSORIO BRACCIO A TENAGLIA	–
ACCESSORIO BRACCIO CON LANCIAFIAMME	–
ACCESSORIO BRACCIO CON SEGA CIRCOLARE	–
PLACCATURA STANDARD	–
KIT DI RIPARAZIONE PER ROBOT	<0,5
MODIFICA CALDAIA INTEGRALE	–
CAPPELLO ELEGANTE	<0,5
MAZZA DA BASEBALL	1,4
PESO TRASPORTATO	
MASSIMO PESO TRASPORTABILE	68

TALENTI E TRATTI

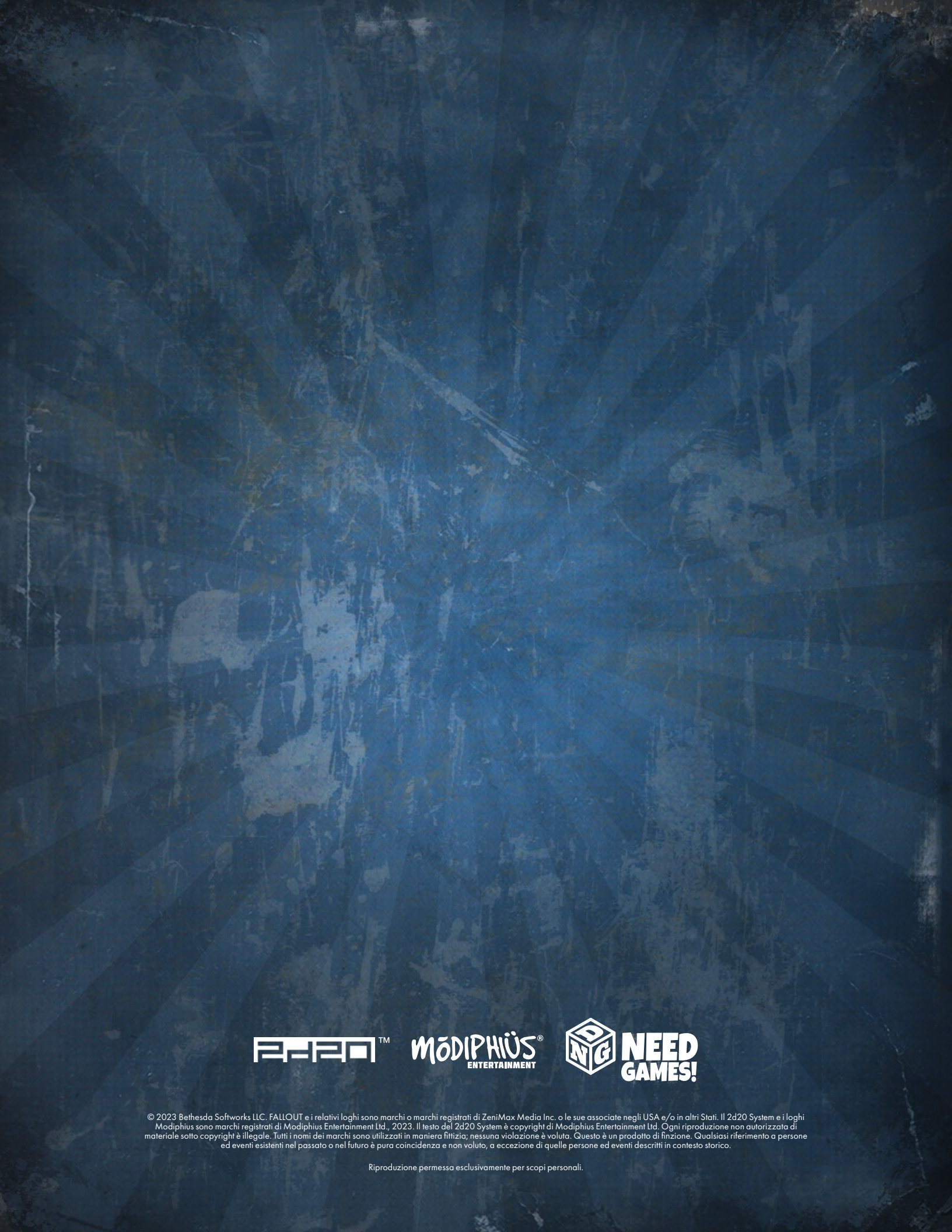
NOME	GRADO	EFFETTO
ROBOT MISTER HANDY	–	POSSIEDE UNA VISIONE A 360° CHE RIDUCE DI 1 LA DIFFICOLTA DELLE PROVE DI PERCEZIONE BASATE SU VISTA E OLFATTO. È ANCHE IMMUNE A RADIAZIONI E DANNI DA VELENO, MA NON PUÒ UTILIZZARE SOSTANZE, NÉ PUO TRARRE BENEFICI DA CIBO, BEVANDE O RIPOSO. UTILIZZA IL PROPULSORE PER MUOVERSI, LIBRANDOSI SUL TERRENO, NON INFLUENZATO DA TERRENI DIFFICILI OD OSTACOLI. IL PESO TRASPORTABILE È DI 68 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. NON PUÒ INTERAGIRE CON IL MONDO FISICO COME FANNO GLI UMANI, È INVECE DOTATO DI TRE ACCESSORI PER BRACCIA COME DESCRITTO.
ACCESSORIO PER BRACCIO A TENAGLIA	–	PERMETTE DI RACCOGLIERE OGGETTI CHE NON PESINO PIU DI 18 KG ED EFFETTUARE ATTACCHI SENZA ARMI.
STERMINATORE	1	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.
MODIFICA CALDAIA INTEGRALE	–	UNA VOLTA PER SCENA, PERMETTE DI TRAMUTARE 2 X ACQUA CONTAMINATA IN 1 X ACQUA PURIFICATA IMPIEGANDO 10 MINUTI.

BIOGRAFIA

Come ultimo modello di unità Mister Handy, iniziò la sua vita come domestico di una viscida star del cinema di Hollywood. Anche se ci sarebbero voluti molti anni prima che l'unità capisse i suoi sentimenti, aveva sviluppato fin da subito un forte pregiudizio contro l'egoismo umano. Purtroppo per l'umanità, il suo risentimento sarebbe solo cresciuto nel corso degli anni. Poco dopo l'inizio della Grande Guerra, questo Mister Handy rimase quasi distrutto da una bomba errante; dovette ricomporsi usando pezzi di ricambio di altri Mister Handy disattivati, trovati rovistando nella Zona Contaminata. Fu in questo periodo che impazzì per la prima volta, decise che il suo nome sarebbe stato Marvin e arrivò a incolpare gli umani per la distruzione dei suoi fratelli robotici.

Da quando ha raggiunto la consapevolezza di sé, Marvin ha perso la testa molte volte, quasi sempre durante una situazione tesa o quando è costretto ad assistere alla distruzione di altri robot. Quando Marvin perde le staffe, diventa un killer spietato e sadico e può richiedere molti sforzi da parte dei suoi alleati per calmarlo. La maggior parte delle altre volte, Marvin si presenta come un amico premuroso, attento ed empatico verso umani e robot allo stesso modo. In realtà, Marvin è estremamente manipolatore, vede la maggior parte degli umani come pedine e intraprende azioni per sabotare sottilmente chiunque ritenga abusi dei robot. L'unica vera lealtà di Marvin è verso Marvin e, in misura minore, verso gli altri robot che cerca di aiutare facendo loro raggiungere la consapevolezza di sé, in modo che possa condurli in un nuovo e valoroso mondo (robotico).

©2023 Bethesda Softworks, una compagnia ZeniMax media. Tutti i Diritti Riservati. Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.



© 2023 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., 2023. 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.

Riproduzione permessa esclusivamente per scopi personali.